

BIENVENUE!!

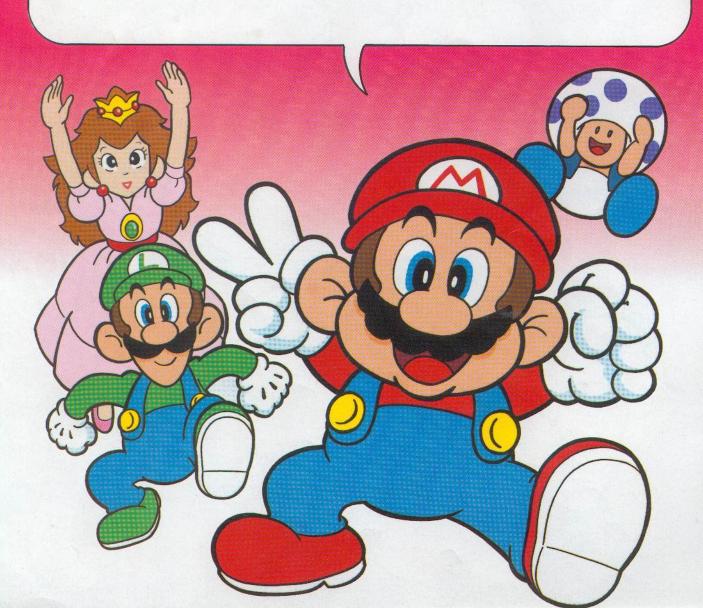
Salut, les petits malins! C'est moi, Mario! Ecoutez-moi bien, car j'ai une grande nouvelle à vous annoncer!

Le numéro hors série du Club Nintendo Classic est sorti, et vous l'avez justement entre les mains. Comme vous le savez, en adhérant au Club Nintendo, vous recevez le magazine 6 fois par an. Ce magazine regorge d'informations, de trucs tactiques, d'astuces spéciales, et de revues sur les nouveaux jeux. Le seul problème est qu'il y a tellement de nouveaux jeux qui sortent sans arrêt que nous ne pouvons pas revenir trop souvent sur les jeux plus anciens . . . vous savez, ceux qui ont véritablement bâti la réputation bien méritée de la console Nintendo!

C'est la raison pour laquelle nous avons décidé de sortir une édition spéciale, qui vous permet de consulter toutes les astuces indispensables sur The Legend of Zelda et Zelda II, The Adventure of Link, Metroid et bien sûr Super Mario Bros. et Super Mario Bros. 2, avec votre serviteur dans le rôle principal . . . Plus quelques tactiques et secrets essentiels dans la rubrique "Trucs et Astuces".

L'autre grande nouvelle pour les joueurs chevronnés tels que vous est le nouveau et génial Game Boy portable. Vous pouvez ENFIN l'emporter avec vous! Toutes les joies du NES tenant dans le creux de votre petite main! Donc, bien que le Game Boy soit tout frais sorti, nous avons inclus les jeux qui ne manqueront pas de devenir des "hits" du Game Boy. Il y a ma nouvelle aventure Super Mario Land, plus d'autres titres comme Tetris et Castlevania. Et il y a aussi le Golf, Pinball, . . . pfff! Je n'arrive même plus à me les rappeler tous. Regardez plutôt sur la page suivante pour tous les dérails sur le contenu de ce numéro.

C'est tout pour le moment! On dirait bien que Luigi a besoin d'un coup de main pour ce robinet qui fuit . . . La Princesse compte sur nous. Alors, à bientôt!



SOMMAIRE

GAME BOYTM

CONSOLE & ACCESSOIRES	4.
SUPER MARIO LAND	6.
TETRIS	10.
GOLF	12.
PINBALL-REVENGE OF GATOR	13.
WIZARDS AND WARRIORS	14.
CASTLEVANIA	15.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

CONSOLE & ACCESSOIRES	16.
SUPER MARIO BROS.	18.
THE LEGEND OF ZELDA	24.
SUPER MARIO BROS. 2	30.
ZELDA II THE ADVENTURE OF LINK	36.
METROID	40.
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	42.

TRUCS & ASTUCES

RAD RACER · R.C. PRO AM	44.
EXCITEBIKE - PUNCH OUT!	45.
GOLF · TRACK & FIELD II	46.
MEGAMAN · KUNG FU · THE GOONIES II	47.
WIZARDS & WARRIORS - CASTLEVANIA	48.
GRADIUS - LIFE FORCE	49.
CASTLEVANIA II. SIMON'S QUEST	50.

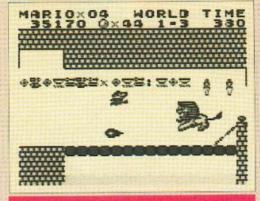
Club Nintendo Classic est une publication de Nintendo of Europe Gmbh en collaboration avec Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd.

© Nintendo Co., Ltd., 1990. Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, du Club Nintendo Classic, faite sans autorisation prealable de Nintendo of Europe Gmbh, est illicite. Nintendo of Europe Gmbh est une filiale en propriété exclusive de Nintendo Co., Ltd.

Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co., Ltd.

TM & © pour les jeux el personnages sont la propriété exclusive des sociétés qui labriquent ou commercialisent ces produits.





SUPER MARIO LAND



THE LEGEND OF ZELDA



SUPER MARIO BROS. 2

BUREAU

Publié par: Produit par: Nintendo of Europe Gmbh **Tokuma Shoten Publishing** Co, Ltd

Work House Co, Ltd

Concept: Color & Composition:

Dai Nippon Printing Co, Ltd **Hunter Printing** Imprimé par: Bureau d'édition:

Club Nintendo B.P. 14

95311 Cergy-Pontoise Cedex

France

16 (1) 34 64 77 55 Téléphone (Fr):

MINITEL: 3615 NINTENDO

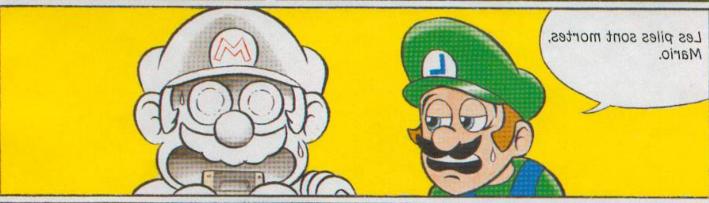
GAME BOY"

Console Accessoires









Oh non, c'est trop bête. Si seulement tu avais cet Adaptateur c.a. de Piles
Rechargeables, tu aurais pu continuer a jouer au Game Boy pendant dix heures.

Puls tôt ???

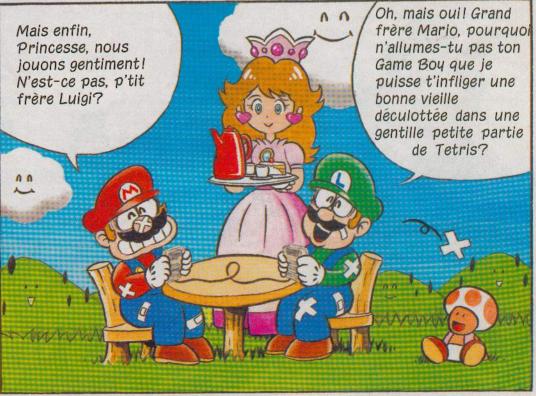














TROIS MARIOS!!



SUPERBALL MARIO

Pour vous déplacer dans Super Mario Land, vous devez aider Mario à se transformer en Super Mario en trouvant un Super Champignon. Découvrez une Fleur de Feu et Mario se changera en Superball Mario.

Tatanga le tyran.

MARINE POP

Sous-marin

Mario peut se rendre partout où bon lui semble dans ce sous-marin rapide armé de torpilles. Il apparaît dans la Zone 3 du Monde 2. Tirez une salve de torpilles avec le bouton A ou juste une torpille avec le bouton B.



Sarasaland, qui regorgent de plantes carnivores, de tortues

affolées, et de toutes sortes de passages secrets, de portes dérobées et de dangers inattendus. Seul vous, Mario, êtes en mesure de sauver Daisy de l'empereur démoniaque qui dirige le pays:

SKY POP

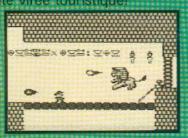
(Avion)

Mario évolue dans les airs dans cet avion spécial monoplace. Affrontez l'ennemi en utilisant le bouton A pour tirer une série de missiles ou le bouton B pour en tirer un seul à la fois.





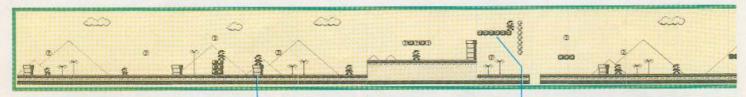
Le Roi Totomesu est à la tête du Royaume de Birabuto, qui ressemble étrangement à l'Egypte. Mario aura sa dose de pyramides et de sphinxes, bien sûr, mais n'oubliez pas que nous ne sommes pas dans une petite virée touristique!



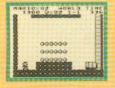


LES AVENTURES DE MARIO COMMENCENT ICI

Voici un plan secret de la Zone 1. Etudiez cette carte attentivement. Elle donne à Mario un sérieux avantage sur les hommes de main du Roi Totomesu, s'il connaît ce qui l'attend dans les passages et cavernes à traverser.

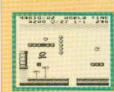


UNE PIÈCE REMPLIE DE PIÈCES

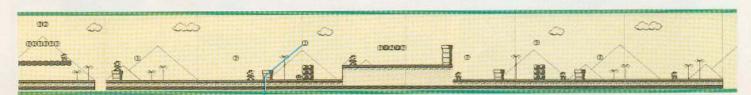


En aidant Mario à trouver son chemin à travers les canalisations géantes, cherchez des pièces de monnale. Certains endroits en contiennent plus que d'autres, alors récoltez-en le plus possible pour gagner des vies supplémentaires.

GAGNEZ UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE AVEC LE COEUR!



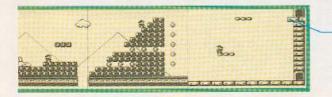
Avancez-vous sur le Bloc Mystérieux inférieur et sautez pour frapper le troisième bloc au-dessus de vous. Maintenant, vous avez libéré un Coeur 1-UP! Attrapez-le et vous aurez gagné une vie supplémentaire ... vous l'avez bien méritée!!



EMPAREZ-VOUS DE L'ETOILE ET FONCEZ



Emparez-vous d'une étoile en frappant le Bloc Mystérieux et vous deviendrez INVINCIBLE MARIO! Vous n'avez pas beaucoup de temps devant vous, alors filez pendant que personne ne peut vous atteindre.



UN BONUS VOUS ATTEND!!

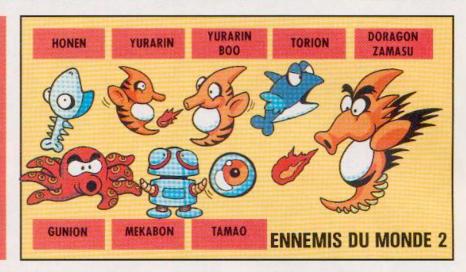
Félicitations!! Vous êtes parvenu à la fin du premier niveau. Bien sûr, il y a d'autres royaumes à conquérir! Préparezvous maintenant à participer aux combats les plus fantastiques et sautez jusqu'à la porte d'en haut.

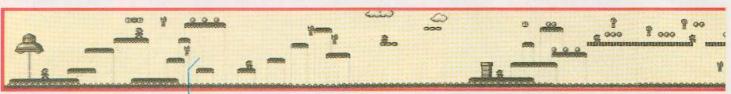


Si vous franchissez la porte qui se trouve en haut de l'écran, vous avez une chance de gagner jusqu'à TROIS VIES SUPPLE-MENTAIRES!! Bonne chance à vous! Vous allez maintenant affronter les dangers encore plus grands du Monde 2!!

MONDE2 ROYAUME DE MUDA

Ce royaume est une île mystérieuse trônant sur la mer. Faites attention à ne pas tomber dans l'eau! Vos ennemis sont plus forts ici que dans le Monde 1. Alors soyez prêt à vous battre. A la fin du parcours, vous devez combattre le chef du Royaume de Muda: le Dragon Zamasu qui crache du feu.





INVISIBLE Libérez un champignon invisible et vous gagner



Libérez un champignon invisible et vous gagnerez une vie en sautant à gauche de la plate-forme inférieure illustrée cidessus. Vous n'y arriverez pas du premier coup, mais persistez!

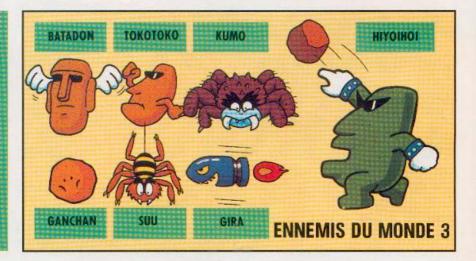
C'EST UN JEU DE TIR

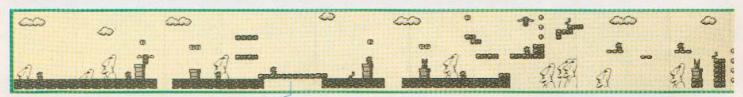


Dans le Monde 2-3, montez sur un sous-marin Marine Pop et torpillez vos ennemis. Métiez-vous des hommes qui mangent des poissons et qui s'appellent Torion. Ils vont vous tomber dessus par trois dans une attaque de style kamikaze. Abattez-les simplement d'un tir appuyé de votre arsenal de torpilles, puis passez au gros morceau; le chef!

MONDE3 ROYAUME DE EASTON

Le chef de ce royaume est Hiyoihoi, descendant direct d'une statue Tokotoko. Faîtes attention quand il charge et lance ses rochers Ganchan sur vous. Méfiez-vous aussi de Gira, un missile supersonique qui semble surgir de nulle part!





PASSEZ VITE LA PLATE-FORME FUYANTE!!



Cette plate-forme s'affaisse dès que vous posez le pied dessus. Vous devez donc bouger et sauter continuellement aussi vite que vous le pouvez en appuyant sur le bouton B. Montrez-vous rapide si vous voulez parvenir de l'autre côté!

ATTENTION DROIT DESSOUS!

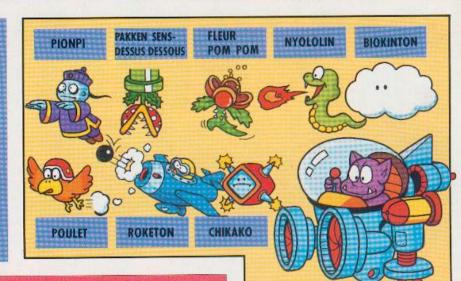


Hiyoihoi n'arrête pas de vous lancer des pierres. Si vous êtes Super Mario ou Superball Mario, vous pouvez vous en sortir, mais sinon vous devez éviter les pierres en sautant au-dessus l'une après l'autre pour vous débarrasser de Hiyoihoi.

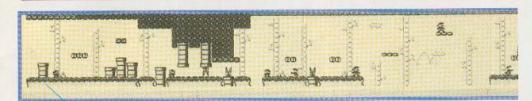


MONDE4

C'est le dernier Royaume. Ici, vous affrontez le chef Biokinton. Dans Chai, les ennemis acharnés ne manquent pas! Attention à Pionpi: il ressuscite quelque soit le nombre de fois où vous l'aurez écrasé! Utilisez le Sky Pop dans le Monde 4-3.



MONDE



LE GRAND CHEF LE COSMONAUTE MYSTÉRIEUX TATANGA

ENNEMIS DU MONDE 4

manette pour tomber sur la droite. et ramasser les pièces de monnaie sans tomber au fin fond de la pièce. Une fois à terre, vous ne pourrez plus récolter aucune

N'oubliez pas de diriger la

LA PREMIÈRE CANALISATION MÈNE À UNE PIÈCE

pièce de monnaie.

REMPLIE DE PIÈCES DE MONNAIE!!

LE DERNIER MONDE: LE ROYAUME DE CHAI

MARIO S'ENVOLE À BORD DU SKY-POPDANSLEMONDE 4-3

êtes Maintenant. vous arrivé à la dernière étape! Quand vous êtes à bord du Sky Pop, n'arrêtez pas de tirer des missiles aussi vite que possible, et gardez un oeil attentif sur ce Poulet querrier farfelu . . .

MONDE



LE CHEF DU ROYAUME DE CHAI: **BIOKINTON**

Le chef du Royaume de Chai est dissimulé à l'intérieur d'un nuage. Personne n'a réussi à voir à quoi il ressemble, mais Mario est decidé à mettre fin à ce mystère.



VOUS ntirez vaincu .

LE TOUT DERNIER CHEF:

TATANGA

Enfin, Mario est arrivé jusqu'au chef suprême, mais le plus dur reste à faire. TATANGA est bel et bien déterminé à garder Daisy pour son propre compte, et Mario doit trouver un moyen de se saisir du robot de guerre de Tatanga: PAGOSU.

Bonne chance à toi. Mario ... Tu auras bien besoin!



LA PRINCESSE DAISY

VOUS ATTEND!



TM

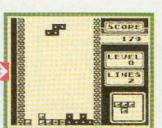
ATTENTION À VOUS!!!...VOUS POURRIEZ BIEN ÊTRE TÉTRISÉ!

TETRIS est un jeu de stratégie captivant inventé par les concepteurs de jeu soviétiques. Ne soyez pas étonné de devenir complétement "TÉTRISÉ" et de vouloir jouer à tout prix. Vous n'êtes pas le seul! Ce jeu est déjà le favori chez les joueurs de Nintendo du monde entier. La version Game Boy de Tetris offre un "Game-Link" permettant à deux joueurs de s'affronter. Les règles sont très simples, alors lancez-vous! C'est garanti: vous allez devenir COMPLETE-MENT ACCRO EN UN RIEN DE TEMPS!



COMBINEZ DES "TETRADES" POUR EFFACER DES LIGNES

Sept formes différentes de Tétrades tombent du haut de l'écran. Si vous mettez rapidement les Tétrades en place en les faisant glisser et virevolter, vous serez en passe de devenir un MAITRE DU TETRIS! Dès que vous avez complété une ligne de blocs, elle disparaît. Plus vous complétez de lignes, plus les blocs tombent vite! Ne les laissez pas s'empiler jusqu'en haut de l'écran, ou la partie serait perdue pour vous.

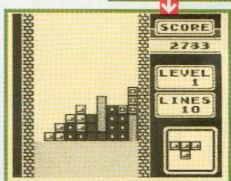


score de votre vie en complétant quatre lignes à la fois. L'heure du TETRIS a sonné!

FAITES-VOUS UN TETRIS!!!

Plus vous complétez de lignes, plus

vous marquez de points. Obtenez le





TRUCS DE PROS: COMMENT PARVENIR AU MEILLEUR SCORE

PENSEZ TOUJOURS A CE OUI VA VENIR

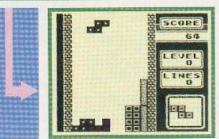
L'une des clefs de Tetris est qu'il faut toujours penser que, même si les Tétrades apparaissent une par une, il y a toujours d'autres Tétrades qui suivent. Avant de décider de l'endroit où placer la Tétrade qui tombe, regardez la case droite infé-

rieure pour voir celle qui va venir ensuite.

FAITES GLISSER LA TETRADE AVANT QU'ELLE NE SE FIXE

Vous devez oeuvrer rapidement pour faire glisser chaque Tétrade vers sa place pendant qu'elle tombe encore. Si et, Visez bien, la plupart du temps vous réussirez à la mettre en place correctement sans laisser d'espace. Mais ce ne sera pas

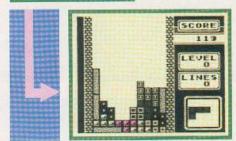
> toujours le cas .. et c'est là que le truc qui suit vous sera utile.

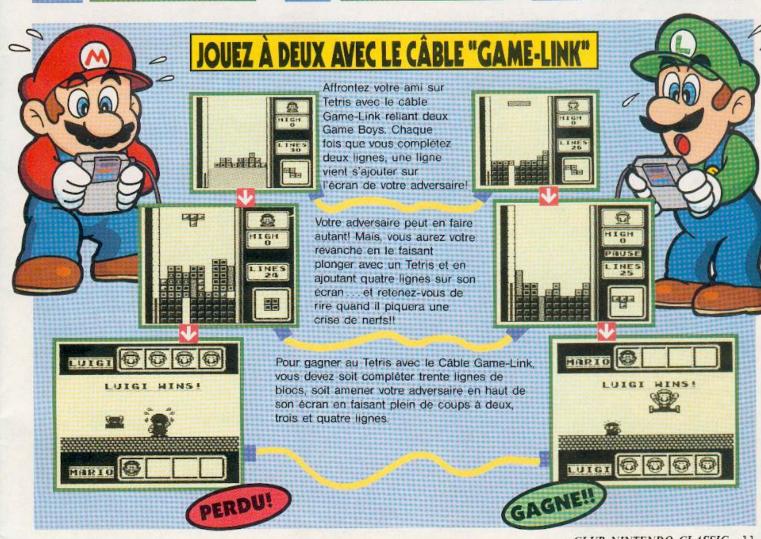


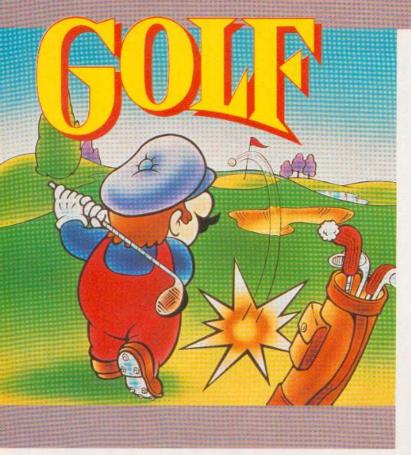
TORDEZ-LES ET TOURNEZ-LES POUR BIEN LES EMBOITER

Non seulement vous pouvez faire glisser les Tétrades, mais vous pouvez encore les manipuler pour les faire entrer dans des emplacements étroits. Vous devez savoir quel emplacement une Tétrade occupera et vous assurer qu'aucun

bloc n'occupe cet espace. Ensuite, agissez le plus vite possible!







Trois Ecrans Pour Vivre Les Vraies Sensations

du Golf

Ce jeu comporte trois types d'écrans: un écran JEU, un écran TROU et un écran GREEN. Appuyez sur le bouton A pour afficher l'indicateur de direction du lancer. Maintenant, vous pouvez contrôler votre lancer de balle en choisissant la force que vous voulez lui appliquer, et la direction que la balle doit suivre... vers la gauche pour un coup en sifflet ou vers la droite pour un coup Tiré. En appuyant sur le bouton B, vous voyez la totalité de la carte représentant les trous et le green.

ECRAN DE JEU



Choisissez la direction de votre lancer sur la manette. Le bas de l'écran affiche le nombre de frappes de balle pour ce trou, votre score, la distance entre la balle et la cavité, la direction du vent et la vitesse. l'état de la balle, et le club que vous avez choisi. Le choix du bon club est essentiel!

LE MEILLEUR JEU DE GOLF **VIDÉO DE TOUS LES TEMPS**

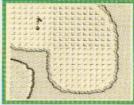
Vous pouvez désormais jouer au Golf avec le Game Boy! Participez à deux compétitions passionnantes sur 18-trous et découvrez le Golf vidéo tel que vous ne l'avez jamais vécu auparavant. Choisissez votre club, étudiez le sens et la force du vent, et soyez prêt à placer votre balle sur le tee!

Evitez les pièges du sable et de l'eau, choisissez avec soin votre club, évitez les arbres vicieux, et vous jouerez comme un pro. Mais comme ils disent sur le parcours, "Faites votre drive pour la gloire, faites votre putting pour l'argent". Si votre main tremble sur le green, vous ne parviendrez jamais à faire un score honorable. Bon, vous voilà sur le fairway.





ECRAN DE TROU ECRAN DE GREEN



MODE MATCH

Link", vous pouvez prendre part à un Match à 2 joueurs. Voici le matériel nécessaire : 2 Game Boys, 2 Golf, 1 câble "Game-Link". Chaque trou compte séparément, le

gagnant étant celui qui remporte le plus grand nombre de trous Si vous reliez deux Game Boys sur le parcours. Alors, mettezensemble grâce au câble "Game- vous tout de suite à l'entraînement!





CARTE DE SCORE

Appuyez sur le Bouton START pendant que l'écran JEU est affiché et

vous verrez apparaître votre carte de score.

ľ	JAPAN 18						
ı	NO	YARD	17+19170	000			
	1000000000	391 4682 4682 4790 3227 3326 4355	GAMPGMAAD	Photopotage dexadepode			
ı	OUT	3210	36	51			
	10 11 12	342 142 393	434				



COURSE EX-AEQUO AVEC 66 ALLIGATORS!!

Penchez-vous donc sur cette fantastique version de flipper vidéo pour le Game Boy. Tout plein de sonneries et de buzzers se font entendre en stéréo, pendant que la boule argentée se faufile entre les alligators dévoreurs de métal aux mâchoires qui claquent. Avec une gamme variée de bonus, une action rapide, et tout un tas de surprises, c'est de loin le jeu de flipper vidéo le plus réussi de tous les temps! Génie du flipper ou appât pour alligator à vous de choisir!

BREF APERCU DES ECRANS

L'écran principal se compose de 4 écrans plus petits: A, B, C et D. Lorsque vous mettez la boule en jeu, elle apparaît dans l'angle supérieur de l'écran C et passe dans l'écran D en traversant les flippers du centre. Vous devez passer la porte pour parvenir aux écrans A et B.

ECRAN B

Vous pouvez y arriver à partir de l'écran C. D'ici, vous pouvez passer à l'écran A ou au Niveau Bonus.

ECRAN C

C'est là que l'action commence. Vous pouvez jouer ici dans le style machine à sous, ou bien passer à l'écran B.

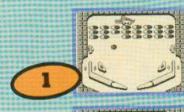
Enfournez la boule dans la gueule de l'Alligator du centre et passez au Bonus 1 ou à l'écran C. Evitez la chute, ou vous finirez en souper fin

Ici, vous pouvez gagner des extraballes, ou passer directement au

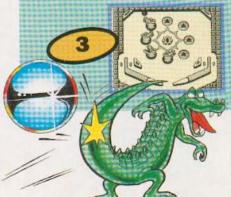
Vous pouvez jouer à trois niveaux de bonus différents. Gagnez plein de points supplémentaires en frappant les Alligators avec la boule. Dès qu'ils relèvent la tête hors de leur cache, c'est le moment de les avoir! Mais méfiezvous des gourmands!!

NIVEAU BONUS

ECRAN A C'est l'écran le plus dur à atteindre.









pour l'Alligator.



VOUS SEUL ÊTES CAPABLE DE SAUVER LA PRINCESSE ENLEVÉF

Vous incarnez Kuros, l'un des guerriers les plus courageux, et vous seul pouvez raisonnablement défier les puissances maléfiques de l'infâme Sorcier Malkil! Votre mission sera

de pénétrer dans la Forteresse de la Peur et de sauver la douce Princesse Elaine. Cette dernière est prisonnière de Malkil, qui la retient sous l'effet d'un sortilège puissant. Kuros doit traverser cinq niveaux avant d'arriver à l'affrontement final avec

Vous incarnez Kuros, le Brave Guerrier

Kuros est habile, son saut précis. Pour sauter, appuyez sur le bouton A.



Appuyez sur B pour étirer votre épée. Pour donner des coups d'épée. appuyez sur Up et sur B.



Agenouillez-vous en appuyant sur Down sur la manette. Cette figure est pratique pour les fuites acrobatiques!

Les pouvoirs magiques

N'oubliez pas de ramasser les clefs et d'ouvrir les coffres qui renferment des trésors. Les objets que vous trouvez vous aideront à parvenir jusqu'à Malkil pour le combat final!





l'Invisibilité





La Potion

qui Guérit

Les Bottes du **Orand Saut**

NIVEAU

Ce niveau vous mène à la Forteresse. Méfiez-vous des Chauves-Souris, des Serpents et des Soldats.



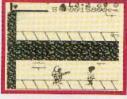
Gardez le pied ferme si vous ne voulez pas tomber dans la bataille!

NIVEAU

Le Bouclier de

Protection

Récupérez autant d'énergie que vous le pouvez pour affronter les ennemis féroces de la Forteresse!

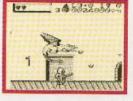


Supplémentaire

lci, votre épée est totalement inutile contre les Squelettes!

NIVEAU

Il est vraiment très dur d'éviter la chute ici! Attention aux haches que l'on jette sur vous!



Ca va être dur d'éviter les halles enflammées du Dragon!!

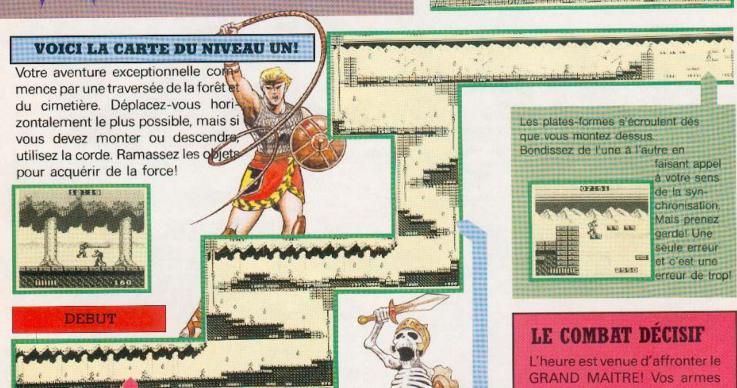




MAÎTRISEZ LES MONSTRES AVEC VOTRE FOUET!!

Le Comte est une fois de plus ressuscité, et il se prépare à livrer la terre aux forces démoniaques. Incarnant le brave héros de cette aventure, vous devez pénétrer dans son château et le détruire avant qu'il n'acquière une trop grande puissance. La forêt brumeuse et les terres qui entourent le château sont peuplées de monstres menaçants. A vous de parcourir les lieux armé de votre fouet et de vous débarrasser de ces ennemis. Rassemblez les objets dont vous aurez besoin en cassant les bougies à chacun des quatre niveaux.





Vous trouverez des BOUGIES un peu partout à ce niveau, et vous allez en avoir besoin! Votre arme sera plus puissante, et vous rem-



portez des vies supplementaires si vous en fouettez un nombre suffisant Méfiez-vous des yeux du démon!! Ils sont énormes, et pires encore, très durs à avoir. Mais vous n'avez



pas le choix! Vous êtes le seul qui soit capable de détruire l'ignoble Comte. L'heure est venue d'affronter le GRAND MAITRE! Vos armes doivent être prêtes et votre pouvoir suffisant avec les objets que vous aurez récoltés. Attention à ses ruses!



NES

Console Accessoires





Pistolet vidéo lumineux de haute technologie avec photocapteurs intégrés en interaction directe avec l'écran TV.

NES ZAPPER















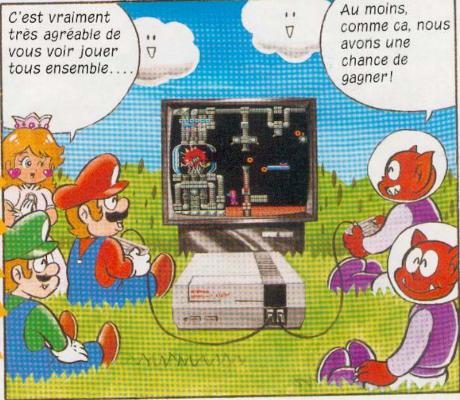


Commande cycloïde à molette rotative avec déplacement sur 360 degrés et deux boutons turbo pour le tir répété rapide.



Manette de jeu de style arcade avec base plombée. Elle comporte un Turbo pour le tir répété ajustable et une commande de déplacement ralenti.





TM&© 1990 Nintendo TM&® are trademarks of Nintendo

Rejoignez Mario au Royaume du Champignon Magique!

Le Roi Bowser

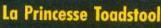
Mario

Mario, ce courageux petit bonhomme de plombier sorti tout droit de Brooklyn, doit se frayer un chemin à travers le Royaume du Champignon et sauver la Princesse Toadstool!



Le frère futé de Mane et un héros de second plan prêt à affronter Bowser dans le jeu à deux joueurs

CLUB NINTENDO CLASSIC



Actuellement prise

Bowser, elle est la

libérer le royaume.

seule à pouvoir

dans les serres

de l'ignoble

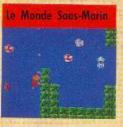




L'infâme Roi qui s'est emparé

du Royaume du Champignon

et a capturé la princesse







Lançons-Nous Dans l'Aventure à la Rescousse de La Princesse!

De nombreuses aventures passionnantes vous attendent. Avant que vous ne commenciez, nous allons vous indiquer quelques techniques spéciales qui vous aideront à cheminer à travers les mondes surprenants du Royaume du Champignon.



Le Super-Saut



Pour un saut long et haut, appuyez sur B et accé lérez avant de sauter. Utilisez cette technique pour sauter par-dessus les murs très hauts ou les gouffres. Pensez à vous réserver un espace suffisant pour gagner de la vitesse, ou vous pourriez vous retrouver en train de parler aux poissons au fin fond des douves.



Si vous marchez sur une tortue et donnez un coup de pied dedans pour balayer d'autres ennemis, votre score augmentera pour chaque ennemi que vous aurez renversé. Si vous en abattez suffisamment, vous remporterez une vie supplémentaire. Mais faîtes attention quand vous utilisez cette technique. La tortue sur laquelle vous avez marché pourrait bien rebondir et vous avoir!



Frapper et Courir Vite



Allumez un Feu d'Artifice



Déclenchez un feu d'artifice en sautant sur le poteau à la fin de chaque niveau. Si vous atteignez le poteau alors que le dernier chiffre de l'indicateur d'heure affiche 1, 3 ou 6, alors vous récolterez des points supplémentaires!





TRUCS ETASTUCES SECRETS



Et maintenant, je vais vous dévoiler les véritables secrets qui vous permettront de gagner à Super Mario Bros! Utilisez ces astuces, et vous mènerez la vie dure à ce grossier Bowser et sauverez la Princesse Toadstool en un rien de temps!

MONDE 1-2

UN MONDE SOUTER-RAIN MYSTERIEUX



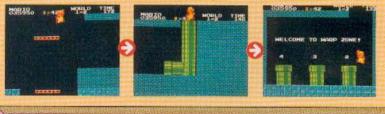
MENE A UN NIVEAU BONUS

Au cours de votre périple, vous allez rencontrer tout un tas de canalisations. L'idée de passer dedans n'est pas très tentante, mais la plupart du temps le fond contient des pièces de monnaie. Et en plus, on se demande bien quel beau plombier je ferais si j'avais peur des canalisations?



VERS LA ZONE DE TRANSITION

Attendez une minutel Essayez de sauter par-dessus le plafond au lieu de rentrer dans la canalisation. Vous allez découvrir ainsi les Zones de Transition qui mênent aux mondes 2, 3 et 4. Pour sauver la Princesse Toadstool le plus vite possible, utilisez ces Zones de Transition. Vous éviterez alors d'affronter trop souvent le Roi Bowser le Grand. Si vous utilisez ces Zones de Transition, vous pourrez éviter certains Mondes difficiles à réussir. Par contre, chaque Monde s'avère plus difficile. Si vous faîtes bon usage des Zones de Transition, vous serez en bonne voie pour sauver la Princesse.





MONDE 2-1

Quelle Belle Journée Ensoleillée!!



Un Champignon Dissimulé

Vous ne voyez rien, mais dès que vous sautez, le bloc dissimulé apparaît. Sautez et frappez le bloc pour trouver une pièce de monnaie. Sautez sur cette pièce et frappez le bloc qui se trouve

au-dessus. Ramassez le Champignon 1-UP, et vous aurez gagné une vie supplémentaire.



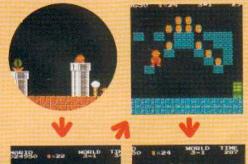


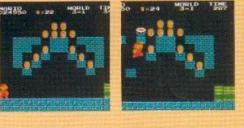
Le Royaume du Champignon de nuit!



UN NIVEAU BONUS TRES IMPORTANT

Un Champignon ou une Fleur de Feu augmentant vos pouvoirs est dissimulé quelque part dans cette pièce. Mais faîtes attention de laisser les blocs droits intacts. Si vous les brisez tous, vous ne pourrez plus monter dessus pour parvenir à l'objet





1-UP SANS FIN

Il existe un moyen de gagner des tas de vies supplémentaires. Vous allez rencontrer deux tortues Koopa Troopa descendant l'escalier l'une dernière l'autre. Marchez sur la première et donnez un coup de pied dedans. Des que la seconde est arrivée sur l'avant-avant dernière marche, marchez-lui aussi dessus. C'est là que tout se joue : au lieu de la laisser passer, n'arrêtez pas de sauter sur le côté gauche de sa carapace et de la renvoyer dans les escaliers. Chaque fois que vous faites rebondir la Troopa









Escaladez la Tige de Haricot

Utilisez le bloc Mystérieux pour frapper les blocs qui se trouvent au-dessus de vous. Quand vous sautez pour frapper le bloc du centre, une tige de haricot se met à pousser. Escaladez-la et passez au niveau Sky Bonus. Récoltez le plus grand nombre possible des pièces.



MONDE 4-2

Deux Zones de Transition!!



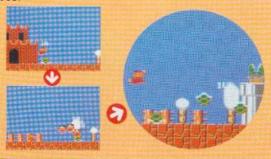
MONDE 5-1

ATTENTION AU RETOUR DE BATON!!



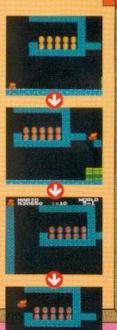
ALLEZ CHERCHER UNE VIE SUPPLEMENTAIRE!!

Ces contrées sans relief sont idéales pour l'attaque "Frapper et Courir". Vous pouvez remporter une vie supplémentaire en abattant une grande quantité d'ennemis, ou en courant après les tortues Troopa piétinées. Mais évitez de croiser la route de la Troopa après l'avoir piétinée et frappe!! Elle rebondit contre un mur et revient tout droit sur vous!! Les Troopa se déplacent bien plus vite une fois qu'elles ont été piétinées!



Bon Alors, Comment Trouvet-on Ces Pièces?

Vous parvenez au niveau bonus en passant par cette canalisation. Vous vous demandez comment trouver les pièces de monnaie, non? Suivez tout simplement le schéma qui mène à la pièce souterraine et ramassez toutes les pièces de monnaie. Mais évitez de frapper le mauvais bloc. N'oubliez pas aussi le bloc qui se trouve immédiatement au-dessus du tuyau de sortie. Il n'a l'air de rien, mais si vous le frappée, il vous rapportera un joli magot.



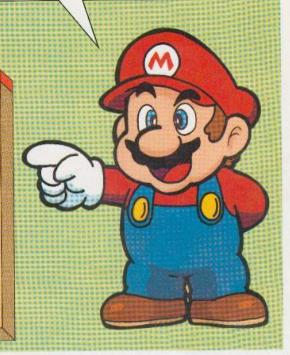
Une Zone de Transition qui Mène au Monde 8!!

Une Autre Zone de Transition

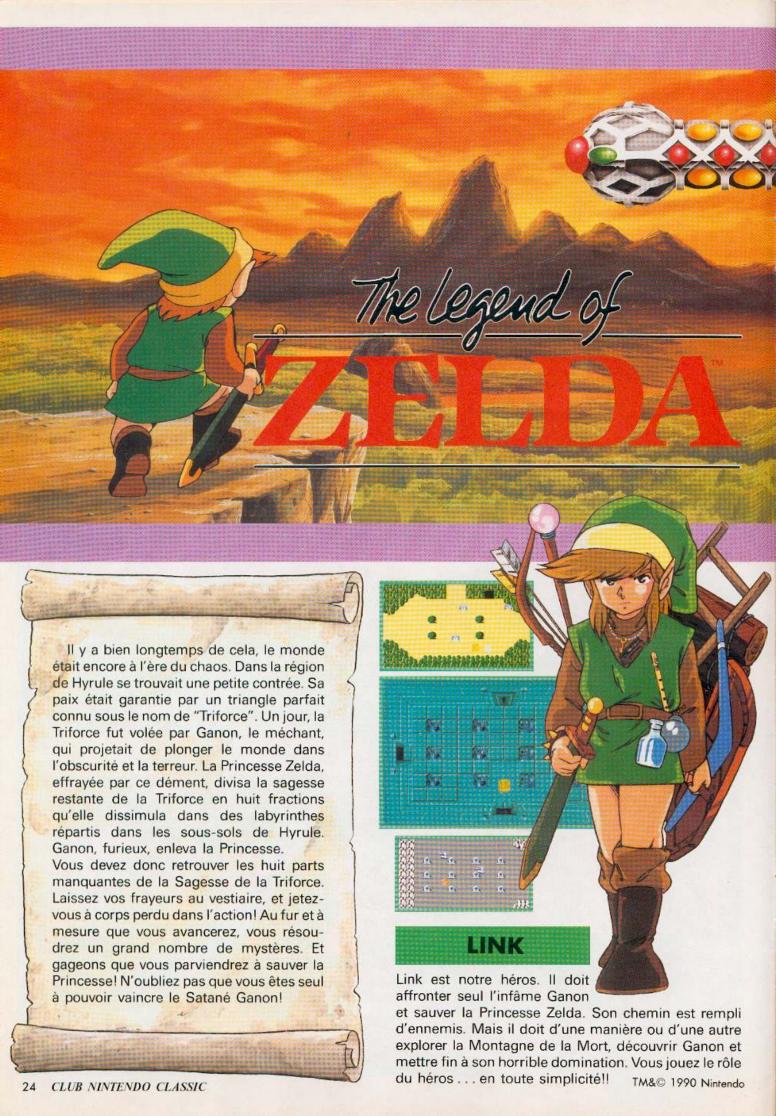
Si vous avez manqué la première Zone de Transition, ne soyez pas désespéré! Il existe une autre zone qui vous mènera au Monde 5. Attention à l'ascenseur! N'oubliez pas de laisser Mario se reposer au milieu de sa course, sinon vous pourriez bien vous retrouver en train de courir au-delà du bord!











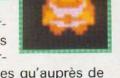


LES AUTRES PERSONNAGES

Heureusement pour vous, nombreux sont ceux qui souhaitent aider Link dans le pays de Hyrule. Mais ils se terrent tous car ils ont une peur bleue des monstres! Certains vous remettront des armes qui vous serviront par la suite, d'autres vous ramèneront à la vie avec une énergie partielle ou complète, et d'autres encore vous fourniront toutes les informations vitales pour la suite de votre quête.

LES MARCHANDS

Link peut acheter tout un tas de choses à un marchand en choisissant ce qui l'arrange. Ne ratez pas les occasions de faire des affaires avec un mar-



chand, certaines choses ne pouvant être obtenues qu'auprès de lui. C'est lui qui vend le Bouclier à Link. Le marchand réside lui aussi dans une caverne.



LES PETITS VIEUX

Soyez reconnaissant envers les gens qui vous donnent des informations, de l'Eau de Vie, des conteneurs de Coeurs et des armes. Mais soyez prudent, certains petits vieux sont plutôt malins . . .



LES PETITES VIEILLES

Elles vous donnent des informations et de l'Eau de Vie. L'argent, en "roupies" et d'autres objets sont nécessaires pour acheter de l'Eau de Vie. L'argent permet aussi d'acheter des informations. Vous trouverez les pièces dans les cavernes.





LES FEES

Si vous abattez vos ennemis et sauvez les fées qu'ils avaient capturées, ces fées peuvent vous aider à transformer



les coeurs blancs en coeurs rouges. Les fées qui vivent dans les fontaines peuvent transformer en rouge tous les coeurs blancs d'un simple coup de baguette magique. Chaque coeur rouge en votre possession augmente votre puissance.



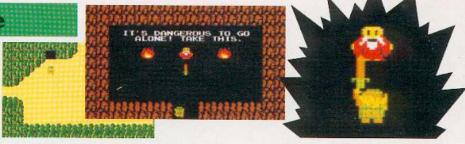


Elle est retenue prisonnière dans une salle de la Montagne de la Mort. Ganon la séquestre depuis qu'elle l'a mis en colère en cachant la Sagesse de la Triforce. Si vous ne sortez pas vainqueur du combat contre Ganon, vous ne parviendrez plus jamais à sauver la Princesse!



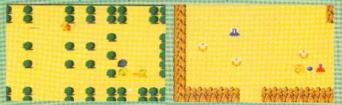
Procurez-vous une épée

Link ne possède aucune arme au début de son périple. Au début du jeu, rendez visite au Petit Vieux dans la première caverne que vous rencontrez et récupérez l'épée de bois. Par la suite, vous aurez l'occasion de récolter des épées de meilleure qualité.



Comment jouer

Faites tournoyer votre épée et donnez des coups d'épèe avec le bouton A. Quand tous les coeurs sont rouges, vous pouvez lancer des rayons qui sortent du bout de l'épée contre vos ennemis qui se trouvent sur sa trajectoire. Le bouton B permet d'actionner les objets tels que les bombes et les boomerangs. Utilisez le bouclier pour contrecarrer une attaque lorsque Link n'est pas en position d'attaquant.

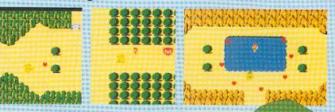


Comment repartir après un échec

- Voici différentes façons de vous ressaisir:
- *Allez aux fontaines où vivent les fées en quête des coeurs rouges.
- *Ramassez le petit coeur d'un ennemi.
- *Récupérez la Fée de l'ennemi.
- *Buvez l'Eau de Vie.

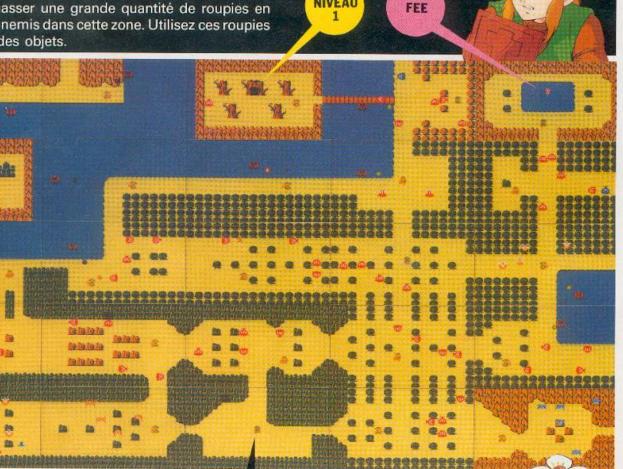
NIVEAU

*Ramassez le gros coeur qui transforme tous les coeurs en rouge.

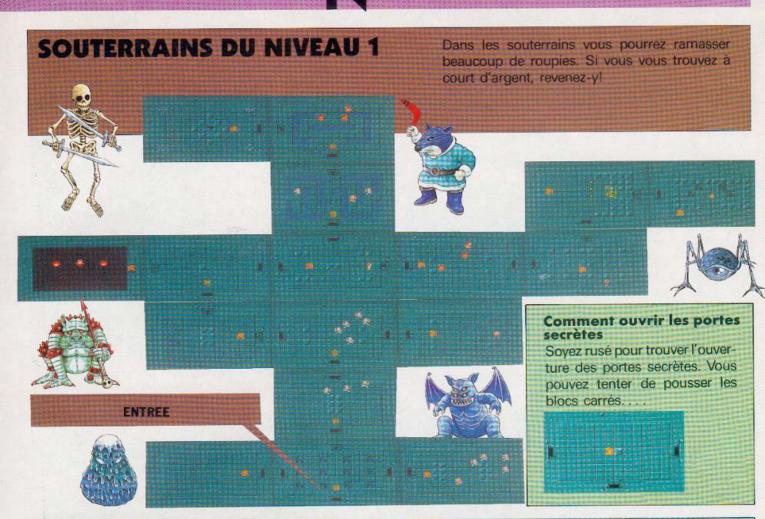


[1ère Partie)

Voici un plan de Hyrule à proximité du point de départ. Vous allez amasser une grande quantité de roupies en abattant les ennemis dans cette zone. Utilisez ces roupies pour acheter des objets.



NTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Comment vous procurer une carte et une boussole

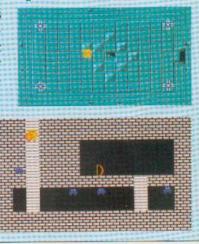
Une carte et une boussole ne seront pas superflues lorsque vous traverserez le monde souterrain. La carte vous indique l'endroit où vous vous trouvez, et la boussole vous indique l'endroit où se trouve la Triforce. Ces deux objets indispensables vous attendent dans les labyrinthes, alors cherchezles bien!



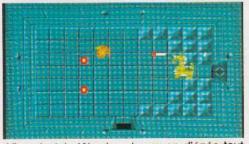
où sont dissimulées les morceaux de la Triforce

Cherchez l'objet!!

Suivez les escaliers qui mènent au soussol, vous tomberez sur la salle au trésor où vous pourrez obtenir un arc. L'entrée de la salle au trésor est visible. mais le chemin qui permet d'y accéder n'est pas évident. Essayez de pousser les huit blocs.



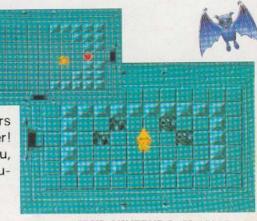
Sus à la Triforce!!



Visez-le à la tête de votre rayon d'épée tout en évitant les rayons qu'il lance contre vous

Pour obtenir la Triforce, il vous faut vaincre Aquaennemi mentus. un redoutable. Il tire des

rayons dans trois directions, alors n'arrêtez surtout pas de bouger! Une fois que vous l'avez battu, ramassez le gros coeur pour récupérer de l'énergie.

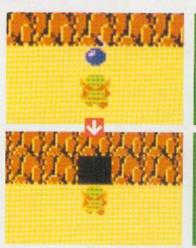






DÉGAGEZ LE PASSAGE AVEC LA BOMBE

Les bombes servent aussi à détruire les murs et roches qui bloquent l'entrée de passages secrets. Toutes les entrées et sorties ne sont pas apparentes dans le monde souterrain. Utilisez les bombes pour les détecter. Cette recherche des passages secrets vous fera probablement consommer une grande part de votre stock de bombes. Mais vous n'aurez pas à le regretter quand vous parviendrez à vous faufiler dans un passage secret qui mène à une autre zone. Récupérez des bombes en abattant vos ennemis.





N'oubliez pas que les passages secrets vous permettent d'arriver plus vite à votre destination. Parfois, le seul moyen de parvenir à une certaine pièce consiste à trouver un passage secret et à l'utiliser.

ROUPIES

C'est la monnaie en cours dans le royaume. Les roupies bleues ont la valeur de cinq roupies jaunes. 255 roupies jaunes sont la somme maximale que Link puisse amasser. Dépensez-les avec parcimoniel



S

LETTRE A UNE PETITE VIEILLE FEMME

Voici une lettre que vous devez montrer à une petite vieille femme. Quelqu'un vous la remet dans le monde souterrain. Désolé, je ne peux pas vous en dire plus ! Ah si, cette lettre vous servira à vous identifier quand vous achèterez certains objets.



L'ECHELLE

Cet objet du trésor permet à Link de traverser des cavités ou des rivières de la largeur de l'échelle. Link peut aussi attaquer ses ennemis ou se tirer de mauvais pas en traversant les rivières et les cavités avec l'échelle



LE BRACELET MAGIQUE

Link augmentera son pouvoir s'il parvient à trouver ce bracelet. Il lui permettra de déplacer des roches! Vous allez devoir utiliser quelquesunes de vos bombes pour découvrir l'endroit très secret où il est caché. Bonne chance, et faites appel à toute votre imagination!



RADEAU

Dans le vaste univers souterrain, des océans et des lacs entravent votre progression. Un radeau vous sera indispensable pour les traverser; mais vous ne pouvez le mettre à l'eau qu'à partir d'un quai.



HORLOGES MAGIOUES

Une horloge apparaît parfois lorsque vous frappez vos ennemis. Si c'est le cas, et si vous vous en emparez, vos ennemis à l'écran seront pétrifiés. Vous avez donc tout votre temps pour les attaquer! Cependant, l'horloge ne marche que pour cet écran!



LE BOOMERANG EN BOIS ET LE BOOMERANG MAGIQUE

Ces armes vous permettent de vous débarrasser des ennemis faibles et de congeler tous les autres. Vous pouvez lancer le boomerang magique bien plus loin que le boomerang en bois.



PLANS DES LABYRINTHES SOUTERRAINS Ces plans vous empêcheront de vous perdre

dans les dédales compliqués du monde souterrain. Le plan de chaque labyrinthe se trouve quelque part à l'intérieur du labyrinthe. Il vous fera à coup sûr gagner un temps précieux et ménagera vos efforts!!



LES BOUSSOLES

Une boussole vous oriente vers les endroits où sont dissmulés les morceaux de la "Triforce". Les boussoles vous attendent dans les labyrinthes. Vous augmenterez les chances de réussir si vous les trouvez! Car. vous saurez où vous êtes et où vous diriger.



LES BOMBES

L'explosion de la bombe est mortelle pour vos ennemis. Une bombe peut apparaître lorsque vous dominez un ennemi. Si vous la ramassez, vous gagnez en fait quatre bombes à utiliser. Au début du jeu, vous pouvez avoir à votre disposition jusqu'à huit bombes à la fois.

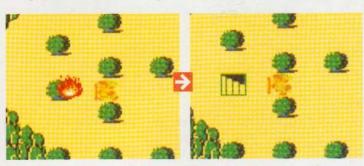


NTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



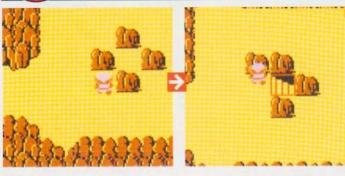
LE SECRET **DE LA BOUGIE**

Dans votre périple sur les terres de Hyrule, emportez une bougie. Lorsque vous touchez un arbre de la flamme de la bougie, l'arbre peut disparaître et céder la place à une porte secrète. Ce phénomène ne se produit pas systématiquement, essavez-le souvent dans le plus d'endroits possibles. Bien sûr, les bougies sont très utiles aussi pour combattre les ennemis et y voir plus clair dans le sombre monde souterrain. Cette astuce fonctionne aussi avec la Baguette Magigue et le Livre Magigue.





LE POUVOIR DU BRACELET



Link peut augmenter son pouvoir en découvrant ce bracelet. Il pourra même déplacer des roches, et trouver le passage secret qui mène à la Zone de Transition. Mais la tâche sera rude! L'emplacement exact du bracelet magique n'est pas connu, alors creusez-vous les méninges pour le localiser. Si vous y parvenez, il vous sera d'une très grande utilité!

LE SIFFLET

Cet objet magique crée un grand nombre de mystères avec son sifflement tout à fait singulier. Sans lui, vous ne pouvez terminer le jeu. En sifflant pour appeler une tornade, vous arrivez directement à une entrée libre du Monde Souterrain.



UN APPAT POUR LES ENNEMIS DE LINK

L'appât vous permet de nourrir un Gorille très grincheux qui vous barre la route dans l'un des donjons du monde souterrain. Une fois que vous lui avez offert l'appât, il vous laisse passer autant de fois que vous le souhaitez.



L'EAU DE VIE

L'Eau de Vie vous sera d'un grand secours. Il existe deux types d'eau: rouge et bleue. Lorsque vous buvez de l'eau rouge, elle passe au bleu, et quand vous buvez de l'eau bleue, elle disparaît.



LA BAGUETTE MAGIQUE

Wizzrobe, ennemi qui erre dans les labyrinthes souterrains, utilise cette baguette magique. Avec cet objet, Link peut jeter des sorts. Parfois il peut aussi l'utiliser à la place de l'épée. C'est un trésor particulièrement utile dans le combat contre l'ennemi.



LE LIVRE MAGIQUE

Link apprend des formules magiques dans ce Livre. En utilisant à la fois le livre et la baguette magiques, Link peut prononcer une formule pour créer une flamme dont il se servira comme d'une bougie.



COEURS ET CONTENEURS DE COEURS

Si vous obtenez un conteneur de coeurs, vous gagnez un coeur supplémentaire. Ils peuvent transformer les coeurs blancs en coeurs rouges, vous donnant une vie supplémentaire. Essentielle puisqu'elle représente le pouvoir vital de Link



CLEF NORMALE ET CLEF MAGIQUE

Les clefs ouvrent les portes dans les labyrinthes. La clef normale ne peut être utilisée qu'une fois, mais la clef magique sert plusieurs fois. Si vous obtenez cette clef magique, le voyant d'affichage passe à "A" pour Accès libre.



ANNEAU BLEU ET ANNEAU ROUGE

Ces anneaux sont utiles lorsque vous attaquez des ennemis particulièrement féroces. L'anneau bleu réduit de moitié les dommages qui vous sont infligés. L'anneau rouge les réduit de trois-quarts. Vous pouvez acheter l'anneau bleu, mais pas l'anneau rouge



L'ARC. LES FLECHES EN BOIS ET LES FLECHES EN ARGENT

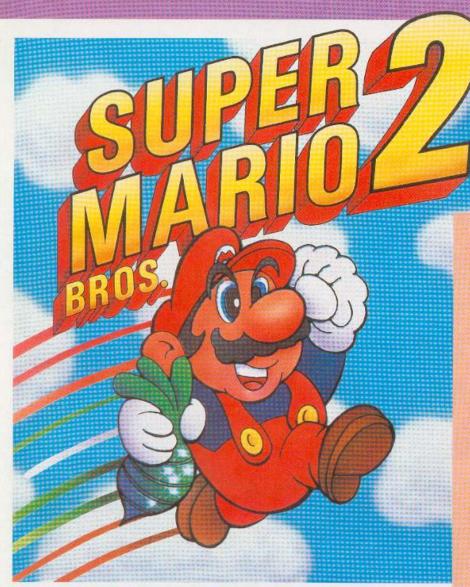
Pour utiliser l'arc et les flèches. vous devez les trouver. Chaque fois que vous lancez une flèche vous perdez une roupie. Vous pouvez acheter des flèches en bois mais pas en argent.



BOUGIE BLEUE ET BOUGIE ROUGE

Ces bougies éclairent les pièces sombres des labyrinthes souterrains. La bougie bleue sert qu'une fois alors que la bougie rouge sert autant de fois que vous le voulez sur un même écran. Vous pouvez attaquer vos ennemis avec la flamme de la bougie.





SCENARIO)

TM

Mario est de retour dans cette suite passionnante de Super Mario Bros! Cette fois-ci, notre intrépide plombier se trouve au merveilleux Pays des Songes, le royaume du Sub-Conscient. Les êtres sympathiques qui peuplent ce royaume demandent à Mario et ses amis de libérer le Pays des Songes de la domination démoniaque du sinistre Wart. Ne refusant jamais une invitation à jouer les héros, Mario accepte avec joie.

CHOISISSEZ ENTRE MARIO ET L'UN DE SES TROIS AMIS!!!

Super Mario Bros 2 est exceptionnel: il vous offre la possibilité de choisir le personnage que vous aimeriez incarner à chaque niveau. Chaque personnage a des pouvoirs et des qualités qui lui sont propres. alors réfléchissez bien avant de choisir, en tenant compte du niveau auquel vous parvenez. Voici un aperçu de Mario et ses copains, et de ce qu'ils sont capables de faire chacun.



MARIO



Mario est le plus harmonieux de nos quatre heros il court vite, saute bien, et peut ramasser les objets assez vite.

LUIGI



Le petit frere de Mario fait de super sauts, mais il court mal et n'est pas rapide pour s'emparer des objets.

TOAD



Il peut soulever des objets comme s'il s'agissait de plumes. Et il ne ralentit pas sa course sous la charge d'un lourd fardeau.

PRINCESSE



La Princesse Toadstool est dotee d'un pouvoir magique qui lui permet de flotter dans les airs pendant quelques secondes.

TECHNIQUES DE BASE POUR SUPER MARIO BROS. 2

LANCER D'ENNEMIS

Placez-vous au-dessus de votre ennemi et appuyez sur B pour le soulever. Tournez-le dans la direction dans laquelle vous aimeriez le voir voltiger, appuyez à nouveau sur

B et régalez-vous de le voir voler! Et vous vous délecterez encore plus si vous touchez un autre sale type avec le premier...D'une pierre, deux coups!



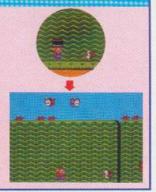
ACCROUPISSEZ-VOUS ET SAUTEZ HAUT

Si vous voulez devenir un SUPER SAUTEUR, appuyez sur down et accroupissez-vous un moment. Dès que vous commencez à clignoter, vous êtes capable de sauter une fois et demie plus haut que d'habitude. Alors sautez vite pendant que vous êtes encore en possession de ce pouvoir



RENVERSEZ L'ENNEMI DANS UN SEISME

Avec la même méthode de lancer des ennemis, prenez l'objet "POW" et laissez-le tomber. Et voilà, vous avez réussi! Vous avez déclenché un tremblement de terre! Tout est sens-dessus dessous alentour, et vos ennemis ne peuvent pas résister sous une telle pression!



CUEILLEZ UN LEGUME ET LANCEZ-LE

C'est le même principe que le lancer d'ennemi. Tenez-vous en haut d'une parcelle d'herbe, appuyez sur B, et déterrez un radis ou un autre légume. Ensuite, appuyez sur B à nouveau et laissez les sales types l'encaisser, tout frais cueilli du





UTILISEZ UNE BOMBE!

Lorsque vous déterrez des parcelles d'herbes, vous risquez de tomber sur des bombes! N'oubliez pas que vous êtes au pays des songes! Utilisez une bombe pour exploser un sale type, ou vous débarrasser d'un obstacle qui entrave votre route



5-UP A LA MACHINE A SOUS!

Vous pouvez tenter votre chance sur la machine à sous qui se trouve à la fin de chaque niveau. En utilisant une pièce à la fois, testez votre chance et entraînez-vous à sortir trois cerises. Si c'est le cas, vous serez grandement récompensé par cinq vies supplémentaires: 5-UP!!











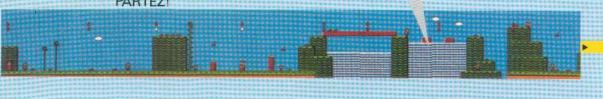


BONDISSEZ JOYEUSEMENT SUR LES BUCHES!

Au début, vous vous contentez de sombrer doucement dans le Pays des Songes. Voici de quoi vous faire une idée de la facon dont vous allez vous déplacer. Si vous ouvrez la porte qui se trouve en-dessous de vous sur la droite, vous entrerez vraiment dans le jeu. A vos marques, prêt, PARTEZ!



La voilà, votre première épreuve! Les bûches flottent à la surface, calculez vos sauts de façon à atteindre l'autre côté de la rivière. Ne sautez pas tant que vous n'avez pas aperçu le bout de la première bûche. Sinon une fin inévitable vous attend en bas!



ENTRE A ET B **VOTRE COEUR BALANCE?**

Le Chemin B est un raccourci pour la fin de ce monde, mais vous allez devoir bombarder un mur particulièrement vicieux si vous optez pour cette voie.



Birdo est le chef du Monde 1-1. Attrapez les oeufs qu'il lance en sautant sur eux et en appuyant sur B.



Lancez les oeufs sur lui. Si vous la touchez par trois fois, vous l'aurez anéanti!



Prenez la boule de cristal après avoir abattu Birdo et vous passerez au niveau suivant.







INTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



C'est ici que l'aventure de Mario commence vraiment. Vous naviguez dans les

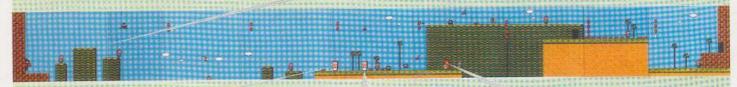
airs à bord d'un tapis magigue! Expédiez votre voyage, vous ne disposez que de quelques secondes pour vous rendre à votre but. Ce niveau est un peu plus dur que le précédent, et vous allez devoir trouver les clefs qui ouvrent une porte extrêmement importante.



Si vos ennemis se dirigent sur vous sur une ligne d'attaque basse, sautez vite à bord du précieux tapis Eloignez le tapis volant en le dirigeant vers le grand bleu du ciel. Mais cramponnez-VOUS



J'allais oublier de vous prévenir! Le tapis volant n'est pas éternel, alors n'oubliez pas de faire VOTRE sortie.



ET UN CHAMPI-**GNON 1-UP, UN!**



Vous pourriez croire qu'il s'agit d'une vulgaire jarre, mais regardez plutôt à l'intérieur: vous y

découvrirerez un Champignon 1-UP.

ET VOICI LA CLEF!





Si vous voulez aller beaucoup plus loin, vous avez intérêt à ouvrir cette jarre et vous emparer de la clef!

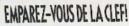
LA CLEF EST ENFIN UTILE



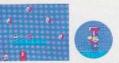
Si vous n'avez pas la clef sur vous ici, vous ne pourrez pas ouvrir cette porte. Alors, n'oubliez surtout pas cette clef.

Vous allez franchir des chutes d'eau, escalader des sommets pour vous emparer d'une clef,

vous puis aventurer nouveau sur tout l'écran à la recherche de la fin du Monde 1.





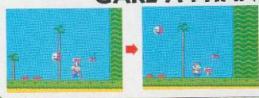


ATTENTION A VOUS!

Si vous tombez ici, les épines acérées qui se trouvent derrirère vous ne vous manqueront pas!



GARE A PHANTO!



Dès que vous avez pris la clef, Phanto se lance à votre poursuite sans relâche. La seule facon qu'il se désintéresse de vous consiste à jeter la clef. Mais n'oubliez pas de la ramasser ensuite!





FAITES-LE EXPLOSER!



Mouser est à la tête du Monde 1. Attrapez les bombes avec lesquelles Mouser vous bombarde, et retournez-les contre lui pour lui faire tâter de son propre venin. Si vous le touchez par trois fois, vous l'aurez vaincu.



ATTENTION AUX SABLES MOUVANTS!

Mario et son équipe se trouvent au beau milieu du désert du Monde 2, et Wart a mis au point quelque plan d'enfer en plein soleil tout spécialement à leur intention. Vous auriez mieux fait d'emporter votre huile solaire!

Ne restez jamais en place trop longtemps, ou vous seriez aspiré par les sables mouvants. Sautez continuellement ou utilisez le bouton A pour traverser en courant. Mais restez méfiant. Quelquefois, un Cobra est dissimulé dans les sables mouvants.

ATTENTION, NE TOMBEZ SURTOUT PASI



Qui est le chef du Monde 2-1...C'est Birdo! Vous êtes sur une colline, alors ne tombez pas quand il vous bombarde!

CREUSEZ UN TROU ET ENFONCEZ-VOUS



Creusez dans le sable compact et progressez! Vous allez vous frayer un chemin jusqu'à l'échelle. Mais attention à Shyguy, il vient sur vous par le côté et peut surgir dans l'un des trous que vous avez creusés. Chemin faisant, vous pouvez récolter quelques cerises.



Le Monde 2-2 n'est pas très différent du niveau que vous venez de quitter. Si vous avez bien compris les trucs indiqués au niveau 2-1, vous pouvez les utiliser ici. Déplacez-vous aussi vite que vous le pouvez à travers les sables mouvants et les zones où l'on creuse les trous!



BIRDO PASSE AUX BOMBES EXPLOSIVES!

A nouveau, le petit chef Birdo vous mène la vie dure. Il vous vise avec des oeufs et des bombes explosives. Si une bombe vous atteint, vous êtes la proie des flammes. Alors em-



NE PRENEZ PAS LE MAUVAIS CHEMIN!

Quand vous arrivez au croisement, prenez à droite. Si vous preniez à gauche, vous ne trouveriez rien ... rien que du sable et l'impasse.

Cette zone peut être trompeuse. alors soyez sur vos gardes!







poignez avec précaution les oeufs.

INTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Félicitations! Vous êtes parvenu au dernier niveau du Monde 2. Elancez-vous à travers le désert, et dirigez-vous rapidement sur la pyramide pour la bataille décisive avec Tryclyde, le serpent à trois

têtes qui crachent du feu! Mais ne relâchez pas votre attention. Un grand nombre de dangers vous attendent encore avant que vous ne quittiez définitivement le désert!









A L'ATTAQUE AVEC LES BLOCS DE CHAMPIGNONS







Le chef du Monde 2-3, Tryclyde, est un dur à cuire. Vous parviendrez à vaincre ce monstre en le bombardant de blocs de champignons. Vous pouvez utiliser ces blocs comme boucliers. Ce n'est qu'au bout de trois coups réussis que vous en viendrez à bout.

EMPAREZ-VOUS DE LA CLEF



Si vous ne vous emparez pas de la clef, vous ne pourrez pas poursuivre votre périple à la rescousse de la princesse ni anéantir le satané Wart!

D'AUTRES EPREUVES YOUS ATTENDENT!

Nous vous accompagnons jusqu'au Monde 2-3, mais il vous reste un long chemin plein d'aventures à parcourir! Pour vous donner une idée de ce qui vous attend, vous pouvez vous aventurer jusqu'au Monde 7-2, ce qui représente 14 niveaux de plus à franchir! C'est là que vous affrontez le démoniaque Wart. Il vous attend de pied ferme! Etes-vous prêt à combattre le reste des forces démoniaques qui ont pris possession du Pays des Songes? Je suis sûr que oui!

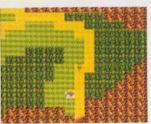




ITENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



E AERIENNE



Lorsque vous rencontrez un ennemi en mode Vue Aérienne, la scène passe en mode Vue Latérale. Les fées vous prêtent vie.

Au fur et à mesure que Link traverse Hyrule, vous pouvez suivre sa progression sur la carte

Vue Aérienne. Si vous vous heurtez à l'un des ennemis noirs, vous allez devoir le combattre avant de pouvoir continuer votre route. La meilleure facon d'éviter l'ennemi consiste à rester le plus possible sur les routes tracées.



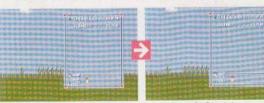


Dans les scènes de bataille ou en ville, l'écran offre une vue latérale. Pour sauter, utilisez le bouton A. Pour manier votre épée, utilisez le bouton B. En appuyant sur B près d'un citadin, vous déclenchez une conversation. Pour afficher la liste magique, appuyez sur Start. Pour utiliser un élément magique, sur Select.



Lorsque vous souhaitez obtenir des informations ou vérifier quelque chose, appuyez sur le bouton B. Les questions sont posées. Link doit apprendre par coeur huit sortilèges de Magie





Envie d'utiliser un élément magique? Choisissez-en un tout simplement sur la liste et appuyez sur Select dès que vous voulez l'utiliser.

Hyrulienne, certaines formules utilisant plus de magie que

LE BOUCLIER

Il renforce les défenses de Link. Dans un même écran, il ne ressentira les attaques de l'ennemi qu'à la moitié de leur force.

LE SAUT

Une fois appris, le saut magique permet à Link de passer par-dessus des murs et d'autres barrières qui entravent sa route.

LE FEU

Dans la plupart des batailles, le feu magique qui sort de la pointe de l'épée de Link lui donne un avantage certain.

LE SORTILÈGE

En jetant un sort sur certains ennemis Link transformera une défaite en victoire.



AVIE

Link va passer de sales moments, qui épuiseront ses forces. Avec la Vie, il pourra récupérer trois doses de vitalité.



LE LUTIN

Dans les endroits étroits, infranchissables même par Link, il peut choisir de se transformer par magie en un petit lutin volant.



LE REFLET

Avec cette arme magique puissante, renvoyez à l'expéditeur les mauvais sorts ietés contre Link par les sorciers.



LE TONNERRE

Lorsque la situation semble désespérée, la magie du tonnerre redonne un peu d'espoir: son pouvoir agit sur tous les ennemis présents.



CARTE DE HYRULE (Section Un)

Ne sovez pas décu! Les distances sur Hyrule sont bien plus grandes qu'elles ne le paraissent. La route est longue, et pleine de dangers. Mais vous trouverez de l'aide dans les endroits les plus inattendus. Cette partie de Hyrule est articulée autour du château de North Castle. Un désert s'étend au nord et au nord-est. Au nord-ouest et au sud-ouest, vous trouverez des villes.

LA CAVERNE DESERTE

Un obiet essentiel est dissimulé ici, mais votre táche sera rude si yous n'avez pas emporté avec vous une bougie du Palais Parapa.



LA VILLE DE RUTO

Si vous avez l'objet qui convient ici, vous aurez la révélation du secret du saut magique.

LA CAVERNE



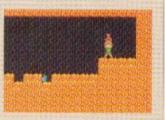
Allez au-delà de la montagne et dirigez-vous plein sud. Pour passer, vous devez avoir une bougie ... et connaître le saut magique!





LA CAVERNE DU CONTENEUR MAGIQUE

Tout au fond de cette caverne se trouve un objet qui détient les pouvoirs magiques les plus puissants. Bien sûr, vous allez avoir là encore quelques ennuis si vous avez oublié d'emporter une bougie pour vous éclairer!





NORTH CASTLE

C'est à North Castle que l'aventure commence! Link se met en route pour sauver la Princesse Zelda endormie. S'il échoue, ou choisit de reprendre la route plus tard. il doit recommencer à partir

LA VILLE DE RAURU

Prenez plaisir à une petite virée en ville. Les habitants sont sympathiques et ne se formalisent pas de vous voir débarquer. C'est une excellente occasion pour vous de glaner quelques informations qui vous seront utiles par la suite. Vous pouvez aussi trouver des endroits où gagner de nouvelles vies et apprendre des formules magiques.



Lorsque vous rencontrez quelqu'un en ville, Engagez la conversation. Beaucoup se contenteront d'un échange de "Bonjour", mais d'autres ont plein de choses à vous dire! Ne ratez pas une occasion d'apprendre des choses!



Aventurez-vous à l'intérieur de cette maison. Vous allez tomber sur un garçon qui en a long à vous dire.





Une fille va vous appeler à l'intérieur de la maison. Je suis prêt à parier qu'il y a quelque chose à grapiller dans cette maison. Entrez et dirigez-vous vers la pièce à l'arrière. N'oubliez pas que les bonnes choses sont souvent cachées.

INTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



LES PETITS BOIS

Objet en vue! Cherchez bien dans ce secteur et vous trouverez 50 points!

LE PALAIS PARAPA Maintenant, vous êtes arrivé au premier palais. Entrez et vous rencontrerez tout un tas de donjons et d'ennemis. Il n'y a pas que les sales types qui vont vous mettre des bâtons dans les roues: il y a tout plein de pièges et d'embûches qui vous attendent! Dans les profondeurs du palais, vous devez vaincre le gardien et placer un cristal sur la statue de pierre.



UN ENDROIT ESCARPE

Link doit traverser ce secteur en sautant Le moindre faux pas et vous tombez...la rencontre de votre





LA CAVERNE DE PARAPA

Même si vous n'avez pas pensé à emporter la bougie du Palais Parapa, vous devez entrer ici. Vous n'aurez qu'un seul ennemi à affronter, mais nous vous conseillons la plus extrême prudence lorsque vous vous aventurerez à l'intérieur. On ne sait jamais ce qui se tapit dans l'ombre

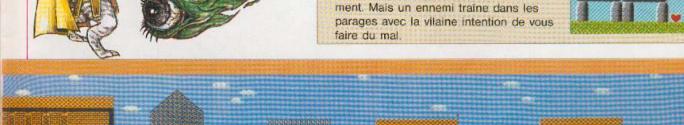




LE GROS COEUR

Emparez-vous du gros coeur et votre niveau de vie augmentera considérablement. Mais un ennemi traîne dans les faire du mal.





Cherchez un sous-sol près de l'arrière du bătiment. Vous y trouverez un vieil homme. C'est un sage. Ecoutez attentivement ce qu'il vous dit et apprenez l'un des secrets magigues qu'il vous faut connaître!





Récuperez ici l'une de vos vies. Mais il vous faut d'abord faire un brin de causette avec la jeune fille.



ourquoi ne pas entrer voir s'il n'y a pas quelque information à glaner? Le garçon va vous donner des conseils.

SAMUS

LE SCENARIO DE METROID

Bienvenue en l'an 2000! Des pirates de l'espace ont dérobé une forme de vie extrêmement dangereuse dans un vaisseau de la Fédération de Galaxies. Les METROIDES, ces créatures hideuses ont balayé toute vie de la planète SR338. Les Métroïdes sont frigorifiés à l'intérieur de capsules protectrices, mais très vite les pirates vont les ramener à la vie et leur permettre de prolifèrer. Seul Samus Aran, chasseur de l'espace cyborg, est capable de pénétrer dans les quartiers généraux pirates et d'entraver ce projet maléfique! Il vous faut faire vite maintenant! Vous devez l'aider à détruire les Métroïdes.

OBJETS MAGIQUES

Samus ne porte qu'un rayon court. Pour lui apporter des pouvoirs supplémentaires, cherchez les Objets Magiques.

RAYON LONG



La portée de votre rayon energetique augmente. Vous pouvez détruire un ennemi à longue dislance, ou même un ennemi qui attaque à partir des crochets pendus au plafond.

BOMBE

RAYON

Il vous permet de geler votre DE GLACE adversaire; Si vous devez atteindre un endroit haut placé, escaladez tout simplement vas ennemis congelés comme s'il s'agissait d'un escalier

RONDE



Au début du jeu, dirigez-vous sur votre gauche, sautez en haut, traversez les murs élevés, et emparez-vous de Maru Mari, Il vous sera utile dour franchir des murs ou des passages étroits.

Samus ne peut utiliser la bombe qu'avec le Maru Mari pour se transformer en petite balle ronde. Utilisez les bombes pour découvrir les passages secrets dissimulés dans les planchers et les mors.

SAUT



Lorsque Samus revêt ces bottes, il peut sauter une fois et demie plus haut que la normale. Il ve enfinpouvoir s'emparer facilement des objets hors de portée.

VARIA

Cet objet merveilleux diminue de moitié tout dégêt infligé à Samus par ses ennemis. Il est également très utile si vous tombez dans la Mer de Lave ou combattez un Mini-Boss

ONDULA

Cette arme émet des rayons ondulatoires dans toutes les directions Elle peut aussi pénètrer dans les obstacles qui se trouvent sur votre chemin et les réduire en poussière

Lorsque Samus saute tout en courant, il commence à tournoyer. Si vous utilisez cette astuce, vous parviendrez à détruire vos enne-



BALLE RONDE

DÉPART

Economisez l'Energie!

Améliorez le niveau d'énergie de Samus en ramassant les balles d'énergie sur les ennemis détruits. Chaque balle d'énergie vous rapporte 5 points d'énergie.





CARTE DE ZEDES

Zedes est la planète forteresse sur laquelle les pirates de l'espace détiennent les Métroïdes. Elle est composée de plusieurs zones de feu reliées par des

ascenseurs. La planète entière de Zedes n'est qu'un immense labyrinthe. Elle regorge de passages secrets et de pièces renfermant des objets qu'il vous faudra découvrir pour parvenir à vaincre Mother Brain.

TUTURIAN (Base Centrale)

Mother Brain se trouve en plein centre de Zedes; il est protégé par les Métroïdes qui prolifèrent à la vitesse grand V. N'oubliez surtout pas de vous munir du Rayon de Glace lorsque vous l'affron-



terez.



BRINSTAR (Zone Rocheuse)

lci commence l'aventure de Samus. Vous allez trouver un grand nombre d'objets, dont la Bombe et le Rayon de Glace. La Bombe vous permet d'anéantir vos ennemis d'une simple explosion, et le Rayon de Glace vous donne le pouvoir de les congeler.









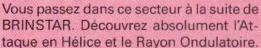
PLANQUE I



Maintenant. vous devez vaincre Kraid, le chef féroce de la planque de Mini-Boss. Quand il attaque, il tire des missiles à partir de son estomac et de son dos. Récoltez le plus de missiles et d'énergie possibles avant de l'affronter.

KRAID

NORFAIR (Zone de Feu)



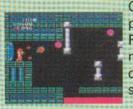
Ils vous seront indispensables dans bataille. Vos ennemis sont hélas plus forts et plus puissants ici.





PLANGUE II

Le Mini-Boss Ridley vous attend ici. Pour le vaincre, utilisez sans arrêt le Rayon



Ondulatoire. Si vous parvenez à détruire Ridley, vous gagnerez 75 explosions de missiles.





Ouvrez la porte avec le fusil!

ferez exploser avec votre rayon d'énergie

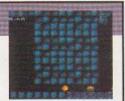
ou des missiles.

Les portes s'ouvriront dès que vous les



Traversez vite cette zone comme un Maru Mari!

Utilisez le Maru Mari pour rouler et vous parviendrez à passer au travers de petits passages comme celui-ci.







LEONARDO

Aucun reptile ne manie le katana comme Léonardo. Désarmez ces ennemis qui semblent hors de portée.





RAPHAEL

Le spécialiste du saï. La portée des attaques saï est limitée, mais la vitesse de Raphaël est sans égal.





L'HISTOIRE

Que se passe-t-il lorsque 4 tortues ordinaires sont zappées par des rayons super-puissants? Elles se transforment en Teenage Mutant Hero Turtles! Vous êtes prêt à suivre les héros à demi-coque?







DONATELLO

Le "bo" puissant de Don est par définition plus lent, mais il provoque des dégâts bien plus graves que n'importe quelle autre arme.







TM&© 1990 Ultra

DÉCOUVREZ DEUX TYPES DE CARTES

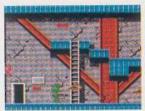
Guidez les Tortues et leur Van à l'aide d'une vue aérienne du monde de surface, jusqu'à ce que vous ayez trouvé les entrées des immeubles ou ouvert les bouches d'égout. Une fois à l'intérieur des immeubles ou des égouts, l'action se déroule sur un plan horizontal, et vous maoeuvrez la tortue de votre choix avec une perspective latérale. La manette est extraordinaire et le graphisme des écrans d'action littéralement fantastique!!

Vue Aérienne



Descendez dans une bouche d'égout. Attention au rouleau compresseur!!

Ecran d'action



Vous allez devoir faire appel à tout votre génie du ninja pour réussir dans les égouts.

O B J E T S

BOOMERANG

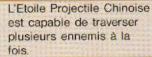
Cette arme est extrêmement efficace. Attrapezla dès qu'elle revient sur vous.

TRIPLES ÉTOILES



Cette arme vous permet de lancer trois étoiles et peut donc anéantir bien plus d'un ennemi à la fois

ETOILE



SPIRALE



Utilisez cette spirale magique pour envoyer une onde de choc contre vos ennemis.

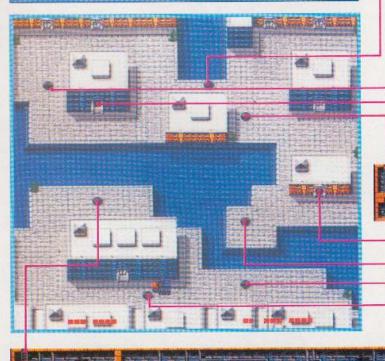
PIZZA



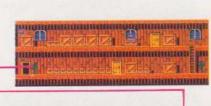
Vous savez bien que les Tortues raffolent des pizzas, tout spécialement les T.M.H.T. En fait, les tortues de la bande dessinée seraient bien en peine de manger autre chose. Cherchez des pizzas dans les scènes d'action pour conserver un niveau d'énergie élevé.

PLAN DE LA ZONE

Voici un petit aperçu du premier niveau. Attention aux rouleaux compresseurs qui évoluent aux alentours—vous aimez manger les pizzas, et non adopter leur forme raplapla! Il est plus simple d'utiliser les tunnels souterrains pour vous déplacer.







TRUCSPASTUCES

Bienvenue dans la rubrique "Trucs et Astuces". Vous y apprendrez tout un tas de petits tuyaux qui vous seront fort utiles pour réussir un score honorable! Etudiez les ruses de déplacements et les indices secrets et vous épaterez vos copains!!





JEUX DE COURSE

RAD RACER

RENEZ DE L'AVANCE

Vivez toutes les émotions d'un jeu de course puissant tranquillement installé chez vous. Vous mettez le Turbo en route et connaissez l'ivresse du 300 km/heure bien tassés. Voici un truc pour vous rendre sur n'importe quelle piste de votre choix dans cette compétition automobile cross-country. Une fois que vous avez choisi le véhicule, appuyez sur le bouton B autant de fois qu'il le faut pour passer jusqu'à la piste qui vous intéresse. Lorsque vous y êtes, appuyez sur les touches UP et RIGHT de la manette et maintenez-les enfoncées. Appuyez alors sur le bouton Start pour déclencher votre envolée vers les sommets de la course!





En avant pour une nouvelle étape de la course qui décoiffe à travers les Etats-Unis!



Si vous êtes pressé d'assister au finish de cette course palpitante, appuyez 64 fois sur le bouton B pendant que vous entrez le code affiché ci-dessus. Sinon, vous n'avez qu'à rester sagement dans la course!

TM&© 1990 Nintendo

R.C. PRO-AM

PAYEZ-VOUS UNE NOUVELLE VOITURE R.C. EN RAMASSANT LES LETTRES ET EN COMPOSANT NINTENDO!

Ne ratez pas les lettres bonus sous aucun prétexte! N'oubliez pas de les ramasser sur chaque piste. Si vous en obtenez suffisamment pour composer le mot "NINTENDO", vous serez gratifié d'un Super Bonus, certificat vous permettant de conduire un engin R.C. plus rapide! Autres tuyaux: l'accélération Turbo est sûrement palpitante, mais elle ne pardonne pas dans les tournants! Utilisez le Turbo dans les lignes droites mais surtout pas sur une colline. Si vous vous placez bien derrière une voiture rapide roulant à la même vitesse, vous serez moins souvent gêné par d'autres véhicules. Ensuite, dépassez-la dans le tournant à grande vitesse!







Félicitations! Vous avez une nouvelle voiture. Vous êtes passé du camion au puissant 4 x 4. Maintenant, vous pouvez entamer la course suivante avec un nouvel engin sacrément puissant!

TM&© 1990 Nintendo

REMONTEZ EN SELLE!

La lutte est rude, icil Le monde de la compétition est cruel et impitoyable, alors vous risquez fort d'aller mordre la poussière de temps à autre. Si vous heurtez un motocrosseur rival, ou faites une mauvaise réception au sol, votre engin ne manquera pas de se renverser. Mais ne vous inquiétez pas! Vous pouvez remonter en selle très vite en appuyant plusieurs fois sur le bouton A. Cette technique vous permet de gagner un temps précieux et, pourquoi pas, de remporter le grand prix! Autrement dit, ne vous laissez pas "démonter" par de petits ennuis, et vous gagnerez gros, TRES gros!!



Vous voulez battre tous vos copains à ce petit jeu, non? Alors écoutez ça. Revenez directement dans la course en appuvant frénétiquement sur le bouton A le plus rapidement possible.

TM&© 1990 Nintendo



JEUX DE SPORT

PUNCH OUT

DON FLAMENCO VITE A PLAT!

Don Flamenco est un combattant acharné, doublé d'un excellent danseur, mais il a un gros point faible. Esquivez simplement son premier coup, et continuez à le frapper avec des successions de Gauche, Droite, etc. Il ne s'en remettra pas si vous adoptez la bonne cadence, et vous obtiendrez un K.O. pratiquement "les doigts dans le nez"!



Assénez-lui un double crochet et il sera vite au tapis!



4680 + (SELECT) + (A) + (B)

UN AUTRE CIRCUIT MONDIAL 135

Voici un truc qui vous permettra d'aborder le Combat avec Dream d'une facon un peu différente. Entrez 135 792 468 et laissez le dernier chiffre à 0. Appuyez sur le bouton Select et maintenez-le enfoncé. Appuyez maintenant à la fois sur A et B. Et hop! Little Mac se retrouve avec un nouveau défi à relever.



792

Prêt pour une nouvelle aventure? De nouveaux défis vous attendent ici pour mettre votre habileté à l'épreuve

113



UN APERCU DE VOTRE CREDIT 106

Vous pouvez visualiser les crédits finals sans même jouer au ieu! Entrez 106 113 012 et laissez le dernier chiffre à 0. Appuyez sur le bouton Select et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur A et B en même temps. Et le voilà qui s'affiche!



0120 +

PRODUCER	H.	рроками
DUPERVENDE	HICH	
DESIGNATION		VANCEDA
GAME DEDIGHER	Ä	MARINE ASMO
CHARACTER		MODA
назатс сонности	V.	Kabaynga
	Ro	VIIANAO78
ELECTRICAL MOTHER		Е инеколих
		STATE OF THE OWNER, TH
PROGRAMMEN		HOTOKEVAMO
SECRETARY	V.	KURTYWHA
CORVEXENT 19	W7 1	NENTEHOO

SELECT) + (A)+(B)

TM&© 1990 Nintendo

TYPES DE CLUBS ET DISTANCES

Prêt à lancer la balle sur le tee? Vous allez adorer ce super jeu de Golf, tout à fait dans le style Nintendo! Il pourrait même vous aider à vous perfectionner pour votre prochain vrai parcours. Ce tableau vous indique la distance à laquelle la balle va arriver, en fonction du club que vous avez choisi et des conditions du parcours.

		Fairway shot	Bunker shot			Fairway shot	Bunker shot
1	1W	262	131	8	61	159	79.5
2	3W	240	120	9	71	142	71
3	4W	230	115	10	81	126	63
4	11	213	106.5	11	91	109	54.5
5	31	191	95.5	12	PW	87	43.5
6	41	180	90	13	sw	66	33
7	51	170	85	14	PT	33	16.5

TM&© 1990 Nintendo

RACK AND F

PRENEZ PART A TOUTES LES CATEGORIES

2nd Day -LL+☆4Z□♡ MLL+Q3ZV-3rd Day 4th Day +LL+☆3ZV♡ Final PRL+Q4PD0



Utilisez ces mots de passe pour faire participer l'équipe américaine à une journée précise de la compétition.

18年2年2月1日

2nd Day Z11+☆4Z5G 3rd Day ZL1+Q3ZWO 4th Day P11K☆3ZWG P11KQ4P5G Final



Amenez l'équipe soviétique à un niveau de compétition spécifique.

OH NA

2nd Day GR1+☆4ZLG 3rd Day DH1+Q3ZLG 4th Day DH1+☆3Z1G Final GHLKQ4P10



L'équipe chinoise se bat honorablement n'importe quelle journée de votre choix

(0) E | E |

2nd Day TRLK ☆ 4ZNG 3rd Day TH1+Q3ZtG 4th Day TH1+☆3ZNG Final OHL+Q4P10



Participez à la compétition en tant que membre de l'équipe coréenne et visez la médaille d'or

W. GERMANY

2nd Day VH1+☆4Z→♡ 3rd Day □HL+Q3Z→→ 4th Day VRL+☆3Z2G Final VHL+Q4P20



Amenez les Allemands en finale!

BY A VALOYA

2nd Day GLLK ☆4ZR♡ 3rd Day †RL+Q3ZHG NHLK☆3ZHG 4th Day NR1+Q4PHG Final



Faites flotter au vent la feuille d'érable sur le podium pour marquer la victoire du Canada.

化加工

2nd Day 11LK☆4ZT♡ 3rd Day B†L+Q3ZT♡ 4th Day B↑1+☆3ZTG Final DLLKQ4PT0



Faites participer les Anglais à une journée de compétition en Mode Olympique.

Mark Tolland

2nd Day N11K☆4ZKG 3rd Day ↑LLKQ3Z+G 4th Day 1L1+☆3ZKG Final 11LKQ4PKG





Donnez une chance à l'équipe du Kenya de remporter une médaille d'or.

2nd Day 2R1+☆4ZGG 3rd Day →RLKQ3ZDG 4th Day 2H1+☆3ZGG →R1KQ4PGG Final



Faites participer la France à la dernière journée

2nd Day 111+ ☆4ZXG 3rd Day 111+Q3ZXG 4th Day Final







1 LL+ ☆ 3Z6 ♡ Faites sonner les trompettes de la gloire pour l'équipe 11LKQ4PXG japonaise à chaque rencontre

La patience est

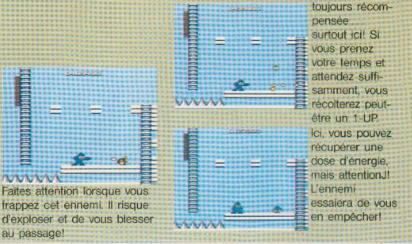


JEUX DACTION ET DAVENTURE

MEGAMAN

DU CALME, VOYONS!!

A certains niveaux, vos ennemis vous attaquent sans relâche. Vous allez comprendre de quoi je parle en arrivant au niveau de Bombman. Mais voici un bon conseil: au lieu de vouloir échapper à tout prix à l'ennemi, essayez de récolter le plus possible de doses d'énergie en faisant face à l'ennemi et en l'anéantissant. Ces réserves d'énergie vous seront très utiles par la suite et, si vous avez de la chance, vous pourriez même récolter un 1-UP.

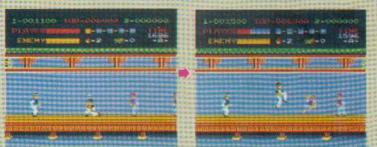


TM&@ 1990 Capcom

KUNG FU

POINTS SECRETS

Abattez vos ennemis jusqu'à ce que vous arriviez au douzième. Si vous le rétamez d'un coup de pied en extension, vous recevrez un bonus de 5000 points. Les ennemis que vous projetez ne comptent pas, alors attaquez avec des coups de poing ou des coups de pied sautés. Si le douzieme type est un Lanceur de Couteaux ou un Tom Tom, laissez-le passer ... vos points ne compteraient pas!



La cible du super bonus est le douzième homme. Mais il est dur à avoir! Pendant que vous essayez de l'avoir et de remporter les 5000 points, vous allez devoir esquiver une attaque du Lanceur de Couteaux!

TM&© 1990 Nintendo

GOONIES II

ECLAIREZ LA PIECE SANS BOUGIE

Pour y voir quelque chose dans une pièce sombre, vous allumez généralement une bougie. Mais il existe un moyen secret d'éclairer une pièce avec le Marteau. Choisissez le Marteau dans votre assortiment d'outils et appuyez sur le bouton A de façon répétée. C'est assez délicat à réaliser, et vous allez peut-être rencontrer des difficultés, mais essayez encorel C'est dans votre intérêt! Cette technique est bien plus facile à utiliser avec le NES Advantage.



TM&© 1990 Konami

WIZARDS AND WARRIORS

A LA RECHERCHE DES DIAMANTS!

Vous allez rencontrer des endroits où un Diamant soigneusement caché n'arrête pas d'apparaître à l'écran lorsque vous sautez. Dès que vous avez trouvé ces points secrets qui contiennent les diamants invisibles sautez sans arrêt et récoltez tous les diamants que vous pouvez. Cherchez aussi les passages secrets qui mènent à la Salle secrète des Diamants où vous pourrez ramasser tout un tas de diamants.





lci, n'arrêtez pas de sauter pour récolter un maximum de diamants.

SAUTEZ SUR LES BULLES!

Au niveau 3, la Caverne de Feu, pour atteindre la section supérieure, vous devez monter sur les bulles qui sortent du volcan. Attendez sagement en bas de l'écran, et les bulles vont surgir d'en bas. Sautez sur l'une d'elles et chevauchez-la jusqu'au bout.





Attendez ici que les bulles apparaissent.

TM&© 1990 Acclaim

CASTLEVANIA

LANCEZ L'ARME EN VOUS AGENOUILLANT

Essayez donc cette technique spéciale utilisant le NES Advantage. Poussez la manette vers le bas pour faire agenouiller Simon. Ensuite, tout en relevant la manette, appuyez sur le bouton B. Ainsi, Simon peut lancer l'arme alors qu'il est encore agenouillé.



CHERCHEZ BIEN LES OBJETS BONUS CACHES!

Outre les objets qui sortent de la Bougie, il existe des trésors cachés éparpillés dans tous les niveaux. Le premier apparaît alors que vous sautez au-dessus de l'entrée du château et atteignez le bord droit de l'écran. Vous trouverez un autre objet bonus en cassant les blocs qui se trouvent sur le sol une fois que vous aurez pénétré dans le château.







N'oubliez pas de sauter audessus du passage d'entrée pour obtenir le précieux objet bonus.



Brisez les blocs à l'aide de votre fouet. Ils recèlent un grand nombre d'objets cachés Essayez d'autres coins, aussi.

TM&@ 1990 Konami

GRADIUS

GAGNER DE L'ENERGIE

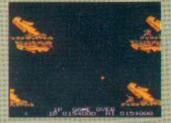
Voici un code qui permet de recharger votre Warp Rattler avec des options, des barrières et des missiles. Appuvez sur Start pour interrompre le jeu, puis sur Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B. A et relâchez le bouton de pause. Vous ne pouvez utiliser ce truc qu'un nombre de fois limité, à savoir le nombre total de fois que vous avez détruit le Big Care plus un.





COMMANDE "CONTINUE"

La commande "Continue" vous permet de démarrer là où la partie précédente vous avait laissé. Pour activer le mode "Continue", appuyez sur Down, Up, B, A, B, A, B, A, B, A, alors que l'écran affiche "Game Over". Ensuite, tenez-vous en là et reprenez la partie en cours.



GAGNEZ GROS AVEC LE TIR RAPIDE!

Avec une arme plus rapide, vous pouvez abattre un plus grand nombre d'ennemis à la fois. Ramassez six capsules, et le voyant affiche un point d'interrogation "?". Prenez une 7ème capsule lorsque le 4ème chiffre de votre score en partant de la droite est égal à 0. Si vous voulez tirer encore plus vite, essayez d'utiliser le NES Advantage.





Maintenant, pour utiliser votre Tir Rapide, maintenez enfoncé le bouton A et observez les rayons laser!

TM&© 1990 Konami

LIFE FORCE

NE MANQUEZ PAS L'OPTION!!

Quand le Vic Viper équipé d'une Option est descendu par l'ennemi, l'Option commence à flotter à gauche de l'écran. Lorsqu'un nouveau Vic Viper apparaît sur la gauche, allez vite ramasser l'Option. Maintenant, votre nouveau Vic Viper est entièrement équipé et prêt pour le combat!!





BONUS SURPRISE

Tout au long du jeu, vous allez Quand la main découvrir des lieux secrets où vous pourrez gagner un bonus exceptionnel de 5000 points ou dans lesquels une capsule 1-UP est cachée et rapporte une vie supplémentaire. Nous allons vous dévoiler six lieux secrets aux niveaux 1 et 2 qui rapportent des points supplémentaires. Comptez sur votre flair imparable pour découvrir les autres 5000 points secrets!

de la mort s'approche de vous, avancez droit devant puis revenez exactement sur vos pas.

Coupez à travers la toile et allez juste au-dessus du centre de l'écran pour rcolter une capsule 1-UP









Vous allez trouver des points bonus immédiatement derrière le second Belbeim.

Détruisez ce qui est à proximité de la partie inférieure du mur. Avancez et remportez ainsi un 1-UP

TM&@ 1990 Konami

CASTLEVANIA II

SIMON'S QUEST

PERIPLE AU DEPART DE LA VILLE DE JOVA

Votre aventure commence dans la petite ville de Jova. Si vous partez à la recherche des morceaux de Dracula sans vous entretenir auparavant avec les gens de ce village, vos efforts resteront vains. Ramassez autant de coeurs que vous le pourrez. Vous allez en avoir besoin pour acheter des armes précieuses. Mais les coeurs ne viennent pas facilement à vous! Vous devez les mériter par votre courage et votre habileté lors de votre bataille contre les spires de Dracula.

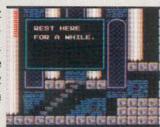
ACHETEZ LE FOUET A EPINES

Vous devez acheter le fouet à épines dès que vous avez rassemblé 100 coeurs. Tant que vous ne les avez pas, restez en ville et combattez les Zombies à la nuit tombée.



ALLEZ VISITER L'EGLISE

Si vous manquez réfugiezd'énergie, vous dans l'église. Vous v retrouverez de la force et reprendrez courage. Parlez un peu avec le prêtre.





RECUEILLEZ DES INDICES AUPRES DES VILLAGEOIS

Vous devez rester vigilant et écouter tout ce que vous disent les habitants si vous voulez réussir dans votre périple à la recherche des répugnants morceaux de Dracula. Sans aide, vous êtes fini. Ces gens ont tous une histoire intéressante à vous raconter.





Recueillez le plus d'informations possible en écoutant les gens. Lorsque vous rencontrez une personne, appuyez sur B pour dialoguer avec elle.

ACHETEZ LE CRISTAL BLANC

Le Cristal Blanc est votre première étape dans l'acquisition de magiques. pouvoirs Récupérez cet objet le plus tôt possible dans votre voyage.



ACHETEZ DE L'EAU BENITE

Avec cette Eau Bénite. vous pouvez briser les murs et les planchers qui dissimulent des obiets importants. Achetez-la avant d'aller trop loin dans votre quête.



TM&© 1990 Konami

