

KONSOLE

3 EYES BOY / Nintendo / „STRZELEC“
Nie możesz w 2. poziomie wskoczyć na półkę? Nic dziwnego, musisz wować „Tajną broń” – włóżnij: Wciśnij i trzymaj „B” + „DÓŁ” lub „B” + „GÓRA”. Gdy puścisz rzucisz włócznię, która po chwili zawróci. Wskocz na nią w locie, zatrzyma się i już masz dodatkowy stopień. Gdy na niebie widzisz jakąś półkę to za „wzrokową cenę” (opór życia) dostaniesz tam i strzelaj na oślep, gdzie popadnie. Jest gdzieś tam niewidzialny ptak, który daje grubą forszę (na statku jest na maszcie). Gdy chcesz mieć więcej kasy strzelaj w monety, ich wartość wzrośnie. Pająki i głowy w koronach (głowy, które strzały tylko zatrzymują, a nie przesuwają) da się zniszczyć, dostaniesz za to pieniądze. Gdy nie możesz gdzieś wskoczyć lub czegoś przeskoczyć pamiętaj o włóczni.

ADVENTURE ISLAND / Nintendo / Ryszard Kostecki
Przed końcem 1. poziomu odwróć się i strzelaj. Podskocz tam, gdzie znikną twe pociski.

ADVENTURE ISLAND 3 / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. Jeśli wygrasz bonus, dostaniesz kryształ.
2. Żaden stworek prócz fioletowego, nie może dotknąć wody.

ALADDIN / Game Boy / Ryzy
Podczas gry zrób pauzę i wstukaj ABBAABBA.

ARKANOID / Pegasus / MR SIMON
Na pierwszym planszy nacisnij „dół” + „B”.

BAD DUDES / Pegasus / GAMBIT FROM X-MEN
Przytrzymaj „A”. Gdy zaczniesz świecić, puść – bomba. Wciśnij na raz A, B i kierunek – kolejna magia.

BARBIE / Nintendo / Magic, Kocielo
Na początku gry wciśnij Select. A i B – będziesz mógł wybrać Kena lub Barbie.

BATTLE TOADS / Nintendo / „STRZELEC“
W levelu 1.1. Gdy atakuje Cię przerosnięty robot, nie próbuj dojść do jamy, tylko podnoś jego pociski i mu ja odrzucaj. Gdy pojawi się żółty dryblas na dwóch nogach, załóż go i weź jego nogę jako broń.
W levelu 1.3. Gdy chcesz przeskoczyć na inną wyspę, stań przy dolnej krawędzi „swojej” wyspy, weź rozbięty skacz (Pamiętaj! Nigdy nie manipuluj swym muchojadem, gdy jest w powietrzu podczas zmiany wyspy).

BIGNOSE 1 (THE CAVEMAN) / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. Oto wyjaśnienia niektórych rzeczy, które można kupić w sklepie:
„FAST STONING” – twe pociski lecą szybciej.
„JUMP SPELL” – skaczesz wyżej.
„LIGHT SPELL” – zabijasz wszystko, co jest w zasięgu ekranu.
„SLOW SPELL” – wszystkie półtoły poruszają się wolniej.
„EXTRA LIFE” – dodatkowe życie.
„DOUBLE STONE” – jednym pociskiem zabijasz dwóch przeciwników.
„INVICIBLE” – nieśmiertelność.
2. Wszystko, co ma w nazwie „SPELL”, „INVICIBLE”, „HARD FEET”, „QUICK STOP” działa tylko na jednym levelu. Pozostałe działają do stracenia kamieni.
3. Na 2. wyspie w 1. jaskini wał w pierwszy kamień przez 10 sekund – przelecisz planszę.

BIGNOSE 2 (FREAKS OUT) / Nintendo / Ryszard Kostecki
Na 2. levelu podskocz w miejscu, w którym startujesz – ukryte kości.

DARKMAN / Nintendo / Adrian „Magic” Korcz
Wyprucie wnętrzności – 3 razy do przodu i B. Frankensztajna można przejść uderzając go z barbaby i grabiami.

DIGGER / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. Na 2. levelu na dole, z lewej strony postukaj w sufit, wypadnie z niego muchomor. Kopnij go i złap kulkę. Naciśnij „dół” + „B” – przebijesz się przez ścianę.
2. Za przechodzenie przez ścianę są punkty.
3. Potwora na drugim levelu zabijasz kulkami.

DIPLODO 2 / Game Boy / Facet ze Szczecina
Dinozaury w 2. levelu ominiesz kopiąc tunel.

D.J. JOY / Nintendo / Adrian „Magic” Korcz
Jeżeli chcesz zdobyć tyżwo-roki musisz załatwić drugiego Bossa bez utraty energii.

DOUBLE DRAGON III / Pegasus / GAMBIT FROM X-MEN
Rozbiegnij się, wskocz na ścianę i przytrzymaj A lub B i wciśnij odrotny kierunek. Gość odbije się. Działa też dla dwóch graczy.

DUCK TALES / Nintendo / Ryszard Kostecki
W AMAZONII wejdź na 4. linę i wspinaj się ciągle do góry. Dostaniesz się do ukrytej komnaty.

FREDDY'S DEAD'94 / Nintendo / Facet ze Szczecina
Dynamit którym zniszczysz Freddy'ego kupisz w ukrytym sklepie. Aby go znaleźć musisz wywlecić plan 3-go miasta (select+A+B), według niego iść do punktu najbardziej wysuniętego na północ. Gdy już tam będziesz wciśnij START.

GET AWAY / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. Jeśli zbierzesz „A” to nic Ci nie zrobią karabiny i noże.
2. Tajny cios: „Turbo A” + „turbo B”.
3. Wchodzi do domków, furgonetek, jaskiń – możesz tam zebrać „LIFY”, kasety, itp.
4. Na 3. levelu łasery możesz jedynie przejść trzymając ciągle obydwie przyciski „TURBO”.

GOLDEN AXE III / SEGA Megadrive / The Blithor
Kotolak ma 2 ukryte ciosy:
2 x przód + A;
przód, tył, przód + A.

JOGGING MARIO BROS / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. W świecie 1-2 przed końcem planszy wyskocz z windy na sufit – możesz przejść do świata 2-1, 3-1, 4-1. To samo możesz powtórzyć w świecie 4-2.
2. W świecie 1-1 za 4. rurą przejdź kilka kroków i podskocz – ukryty „IUP”.

JUNGLE BOOK / Pegasus / GAMBIT FROM X-MEN
W drugiej planszy, zanim weźmiesz ostatni diament zabij małpę na czubku drzewa. Weź łopatę. Po pokonaniu węża wejdiesz do BONUS LEVEL.

KIRBY'S DREAM LAND / Game Boy / Ryzy
Na ekranie tytułowym weź krzyżak do góry i równocześnie naciśnij B i Select – tajne menu, a krzyżak do dołu i równocześnie A i Select – extra game.

KIWI KRAZE / Nintendo / Facet ze Szczecina
W miejscu, gdzie nagle zniknie wystrelona przez Ciebie strzałka jest ukryte przejście. Wystarczy tylko kilka razy strzelić w to miejsce i wskoczyć w gwiazdkę.

MARIO 3 / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. Naciśnij „B”, potem „SELECTEM” wybierz „LINJKĘ”, wciśnij „A” – wybór światów.
2. Oto właściwości różnych rzeczy w tabelce na dole ekranu:
„GRZYBEK” – zaczynasz grę duży;
„KWIATEK” – zaczynasz grę duży i możesz strzelać kulkami;
„GWIAZDKA” – przez 10 sekund masz nieśmiertelność;
„CHMURKA” – nie tracisz dodatku, jeśli zginesz;
„KOTWICA” – zatrzymuje statek w miejscu, w którym był poprzednio;
„LINJKA” – wybór światów;
„LISTEK” – podczas gry, kiedy skoczysz naciśnij „TURBO B” – dłużej utrzymasz się w powietrzu;
„ŻABA” – ułatwia sterowanie Maniem w wodzie, podczas „WODNEGO LEVELU” nie poruszając się, nie opuszczasz się;
„P” – podczas gry możesz latać („TURBO B”);
„MIŚ” – gdy naciśniesz „dół” + „B” MIŚ przemieni się na kilka sekund w posąg i nie go nie bierze, przez ten czas możesz się poruszać;
„LUDZIK” – szczerzącoie przydatny w zamku, strzela młotkami; jedyna postać, która może zabić „DUSZKI”, „KOLCZASTE KAMIENIE” i „ŻÓLWIO – MUMIE”.
3. W 8. świecie, na 3. mapie, w zamku jest tańczący i obok niego dwie kostki. Podbij jedną, a ukaze się „NIE-BIESKIE P”. Wskocz nań, obok pojawią się drzewiczki. Idź w tamtą stronę, ale nie wchodzi do nich. Dalej są drugie – w te wejdź.
4. W ostatnim zamku, kiedy dojdiesz do smoka stań po środku. Jedyny sposób na załatwienie go, to doprowadzenie do tego, aby wybił dziurę w oglach i do niej wpaść.

MARIO RIDER / Nintendo / Ryszard Kostecki
Nie używaj „A” – wypadniesz z toru na zakręcie.

MARVEL FIGHTER / SNES / Facet ze Szczecina
Wilsona Fiska zabijesz stosując uniki.

MASTER FIGHTER II / Nintendo / „Kocielo”
Jeśli masz mało energii, a chcesz wygrać z przeciwnikiem naciśnij równocześnie SELECT + START.

MICKY IN LETTERLAND / Pegasus / GAMBIT FROM X-MEN
Gdy wybierasz plansze wciśnij „Select”, teraz:
A – litery, B – zadanie, „Start” – śmiech.

MORTAL KOMBAT II / Sega Megadrive / MR SIMON
Super uppercut (pit) na każdą postać:
Rayden – (trzymaj BLOK) góra, góra (puść), wys. pięść.
Shang Tsung – nie ma.
Liu Kang – dół, tył, przód, przód, wys. kop.
Johnny Cage – dół, dół, dół, wys. kop.
Mileena – przód, dół, przód, wys. kop.
Baraka – przód, przód, przód, wys. kop.
Sub-Zero – dół, dół, przód, przód, BLOK.
Jackson Briggs (Jax) – (trzymaj BLOK) góra, góra, dół (puść) B.
Kung Lao – przód, przód, przód, wys. pięść.
Scorpion – dół, dół, przód, przód, BLOK.
Kitana – przód, dół, przód, nis. kop.
Reptile – dół, dół, przód, przód, BLOK.

MUSIC LAND'94 / NES & SNES / Facet ze Szczecina
Aby zabić Elvisa w ROCK LANDZIE, musisz zdobyć karabin plazmowy. Żeby to zrobić, musisz dojść do grobowca z napisem „KING LIVES!” i strzelić w cegłę między napisem a drzwiami. Wyłeci wiatrak, dzięki któremu wlecz na szczyt grobowca, gdzie znajdziesz klucz. Z kluczem idź do miejsca w którym kończy się rzeka. Wskocz tam, otwórz kluczem drzwi i weź karabin. W BLUES WORLDZIE broń na bossa dostaniesz od Raya Charlesa pod warunkiem, że dasz mu okulary, które zabrałeś Elvisowi.

NBA JAM / SEGA Megadrive / The Blithor
1. Gdy pojawi się napis „ENTER YOUR INITIALS FOR RECORD KEEPING” wybierz YES i wpisz:
– ARK – po każdej literze wciśnij A, B, A+B+C+START – graż Bilem Clintonem.
– MJT – jw.: A, A, A+B+C+START – Mark Turnell.
– NET – jw.: B, B, A+B+C+START – Alan Gore.
2. Robiąc wsad wciśnij A+B gdy zawodnik władca piłką do kosza – po kilkunastu punktach obenwiesz przeciwnikowi kosz.

OLYMPIC GAMES (CAPCOM 92) / Nintendo / BERGER
Podczas zawodów w pływaniu góra + Turbo A – ekspresowe nabranie powietrza. Szybkość i eile nabierasz naciśkając Turbo A. Jeżeli potrzebujesz jej jeszcze więcej, kęp dodatkowo w B.

PINK FLOYD HARD WAY / Wszystkie konsole / Facet ze Szczecina
W levelu z murem wskocz w 3. przepaść – ukryta komnata. Profesora na końcu tego levelu zabijesz Richardem Wrightem.

PRO WRESTLING / Nintendo / Facet ze Szczecina
Zawodnik bez maski posiada specjalny chwyt na zawodnika w masce, a zawodnik w masce na opychta bez maski. Stosując je trzy razy pod rząd masz wygraną w kiesznie!

RACE AMERYKA / Nintendo / Magic, Kocielo
Dopalacz – wrzuc ostatni bieg, strzałka na dół, do góry B.

REVOLUTION HERO / Nintendo / PjHICH
Gdy jeden z graczy zginie, naciśnij jednocześnie TURBO A + TURBO B – będziesz miał dodatkowe życie.

ROBIN HOOD – PRINCE OF THIEVES / Nintendo / BERGER
Po zabicu 3 stwórow w magicznym jezioru napełnij bukiać cudowną wodą (opcja USE) i daj wypić każdemu z drużyny – maks wytrzymałości.

ROBOCOP 3 / SNES / GAMBIT
W 2. levelu windzie nie rozwalaj robota T-1000. Pomoże Ci on pokonać gości przytupających z prawej strony. By rozwalić bonusa w tym levelu trzeba wziąć potrójnie strzałki oraz skakać i nawalać w niego ile się da.

SKI OR DIE / Pegasus / GAMBIT FROM X-MEN
W „SNOWBOARD” wejdź na zbocze i wciśnij „A” z jakimś kierunkiem. Po każdej udanej akrobacji dostaniesz punkty.

SKULL MEN / Game Gear / Facet ze Szczecina
Jeżeli podczas gry chcesz zmienić bohaterów, musisz

Tipsy

wciśnięć na joysticku wszystkie przyciski (łącznie z krzyżem).

STREET FIGHTER / Nintendo / „STRZELEC”
Przyjmijmy skróty: „G” – góra, „D” – dół, „FR” – fire ręką, „FN” – fire nogą, „SO” – stań obok przeciwnika, „BD” – bok w kierunku przeciwnika, „BO” – bok od przeciwnika. Tajne ciosy:
1. RYU – „D” + „D/BD” + „BD” + „FR”; „D” + „D/BD” + „FN”; „BD” + „BO” + „BD/G” + „G” + „FR”; RZUT – „SO” + „BD” + „FR”.
2. CHUN LI – „D” + „G” + „FN”; Przytrzymaj turbo nogę: „BO” + „BD” + „FR” (RZUT).
3. ZANGIEF – „SO” + „D” + „FR”; „SO” + „BD” + „FR” (RZUT); „FR” + „FN” – przyciskaj jednocześnie raz za razem.
4. GUILS – „BO” + „BD” + „FR”; „SO” + „SO” + „FN”; „SO” + „BD” + „FR”; Fire wciśnij podczas manipulowania kierunkami. W tej części tajemniczym mistrzem jest Vga.

SUPER MARIO BROS. 2 / SNES, NES / Olek
Najłatwiej pokonać jaszczura na końcu gry stosując technikę: stąjesz na kładce po lewej stronie, gdy z maszyny wykończy warzywno i będzie leciało w lewo – złap je. Następnie skocz za jaszczurą i stań przy ścianie z prawej strony. Gdy otworzy pysek – wał go warzywem. Potem wróć na lewą kładkę i powtórz kilka razy cały manewr.

SUPER MARIO BROS. 3 / SNES / GAMBIT
Użyj fluty dwa razy – 8 świat. Jeżeli masz miśka wał dół + Y – nieśmiertelność.

SUPER MARIO LAND / Game Boy / MR SIMON
Podczas gry naciśnij SELECT + START + B + A – RESET.

TARGET RENEGADE / Pegasus / GAMBIT FROM X-MAN
Ciosy:
B + góra – wyskok z nogą
B – noga, A – ręka
A + dół – bierzysz przedmiot (lub energię)
B + dół – podcinanie
Pienisze dwie bazy pokonasz kopiąc w czule miejsce (wiecie gdzie). 3 bazy trzeba wałać pięcią, a 4 podcinać.

TERMINATOR / Nintendo / „Kocielo” „Magic”
Super cios: dwa razy do tyłu z przyciskiem B turbo.

TETRIS / Game Boy / MR SIMON
Na planszy tytułowej (tam, gdzie wybierasz ilość graczy) przytrzymaj „dół” i wciśnij „start”.

TOM AND JERRY / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. W 1. levelu musisz zebrać cukierka. Użyjesz go w 4. levelu, aby się przedostać na wysoko położoną belkę.
2. Przy drugim bossie wejdź na najwyższą półkę. Strzel na żyrandol – wyleci mucha. Wystrzel w nią drugi raz – nabije kotu guza.

TOP GUN 2 / Nintendo / BERGER
Podczas gry na dwóch graczy, dwa razy góra lub dół (szybko) – beczka.

TURTLES 2 / Nintendo / Ryszard Kostecki
„A” + „B” – tajny cios. Za jednym uderzeniem załatwisz przeciwnika.

TURTLES 3 / Nintendo / Ryszard Kostecki
„A” + „B” – tajny cios, u każdego zółwia inny.

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS / Pegasus / GAMBIT FROM X-MAN
Tajne ciosy MICKEY:
tył – dół, przód + A
tył – dół, przód + B
Rzucanie magii – dół, przód A (lub B, Mickey dysponuje dwoma rodzajami).
WIDGET / Nintendo / „Kocielo”
Zmiana levelu: start i strzałka do góry.
WINGS / Nintendo / Ryszard Kostecki
1. Kiedy dojdiesz do bossa napiętn zniszcz jego oczy.
2. Strzelaj do wszystkich działek, w niektórych są ukryta bonusy.
3. Kiedy strzelasz falami możesz dostać 3 razy i nic Ci się nie stanie.

WRESTLEMANIA / Nintendo / „Kocielo”
Super strzał – dwa razy strzałka na dół i równocześnie A + B turbo.