

SZÁMÍTÓGÉPES TIPPEK & TRÜKKÖK LEXIKONJA

IBM PC • AMIGA • C64 • NINTENDO



SEGA • ATARI LYNX • PC ENGINE

 KÖNYVEK
COM-WARE

SZÁMÍTÓGÉPES TIPPEK & TRÜKKÖK LEXIKONJA

**IBM PC ÉS KOMPATIBILIS GÉPEK
COMMODORE AMIGA
COMMODORE 64
NINTENDO (NES)
SUPER NINTENDO (SNES)
GAME BOY
SEGA MEGADRIVE
SEGA MASTER SYSTEM
SEGA GAME GEAR
ATARI LYNX
PC ENGINE**

Szerkesztette: Molnár Zsolt



Szerkesztette: Molnár Zsolt (DoT)

Technikai szerkesztő: Molnár Zsolt (DoT)

Borítóterv: Müller Mihály



© 1994

Kiadja: **COM-WARE Kft.**
1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.
Postacím: 1519 Bp. Pf.: 363.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

ISBN 963 04 4649 9

Nyomdai munkák: Bálint Ferencné Dabas

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Könyvünk elkészítésében nyújtott segítségükért köszönet illeti a következőket, akik a tippek egy részét hozzánk eljuttatták:

Action Kids
Ágoston Lajos, Ecsér
Alexay Péter, Budapest
Almási Zsolt (ALSOFT), Budapest
ALZ maestro
Ambrus Péter, Kaposvár
Antalics Károly, Siófok
Anyszonyan Artúr, Szekszárd
ASP, Budapest
Bak Bence, Budapest
Balázs István, Salgótarján
Balázs Miklós, Szigethalom
Bánhegyi G.Péter, Budapest
Bánóczki Róbert, Velence
Barnabuci of Creten Soft Inc
Barta Roland, Eger
Bazsi of Creten Soft Inc
Bécsi Gábor, Zákányszék
Békefi Miklós, Pécs-Hird
Békési Zoltán, Budapest
Bencs Viktor, Budapest
Bencsik Csaba, Mezőkövesd
Benke Gábor, Jászberény
Bérczi Gábor, Pécs
Berta Krisztián, Budapest
Black Asp Pápa
Bodnár János, Debrecen
Bodó Attila, Mosonmagyaróvár
Bohner Imre, Hajós
Bonyai Péter, Pécs
Bots Dávid, Budapest
Csárdi Gábor, Zalakomár
Cselovszky Dénes, Szigetszentmiklós
CSEZSO/THERAPY
Csibra Gergő, Mosonmagyaróvár
Csidei Péter, Szombathely
Csonka Ferenc, Keszthely
Csonka Tamás, Bokod
Csonka Zoltán, Nyírbátor
Csontos Péter, Szolnok
Dancs László, Monor
Deák Zsanett
Demjén Márk (ZamZara), Budapest
Déri Gábor, Budapest
Dornbach Petya, Szigetszentmiklós
Dzsambo Steven
Eglesz Dénes (DINO), Budapest
Egri Csaba, Dunaújváros
Elek Róbert, Százhalombatta
Estélyi Róbert, Budapest
Eszes Péter, Tószeg
Esztergályos Kolos, Budapest
Fábián Sándor, Győr-Ménfőcsanak
Faragó Péter, Győr
Faragó Zoltán, Mindszent
Farkas István, Dunaújváros
Fazekas Csaba, Pécs
Fazekas László, Érd
Fekete Bálint, Budapest
Fekete Gábor, Siófok
FLATLINE
Frank Béla, Budapest
Frank Norbert, Nyíregyháza
Frankó Vitaly, Békéscsaba
Füredi Ferenc/Thundersoft, Budapest
Füzesi Zsolt, Debrecen
Gaál Norbert, Esztergom
Gábor—the King, Veszprém
Galbács Tibor, Monor
Galuska Szabolcs, Miskolc
Gaz-Sanyi Tamás, Budapest
Géczy Zoltán, Budapest
Gergelics Balázs, Pomáz
Gödör Zoltán, Budapest
GÖME, Kondoros
Góra Szabolcs, Budapest
Gróber Krisztián, Tatabánya
Grolmusz Dávid, Budapest
Gyói Róbert, Szabadszállás
Gyurics Krisztián, Üllő
Hajdu Ákos, Üllő
Hajmási Zoltán, Szombathely
Hajós Zoltán, Miskolc
Hajzer Barnabás, Százhalombatta
Hakszer Igor, Szlovákia
Halassy István, Budapest
Halász László (Gary of TREND),
Salgótarján
Halász Péter, Kecskemét
Halász Zoltán, Göd
Hámori Dávid/LIGHT of GODS,
Nagykanizsa
Hanula Zsolt (HANCU), Vác
Hativagner Attila, Veszprém
Hausman László (HLP INC), Budapest
Havasi Zsolt (Gyopár), Nyergesújfalu
Hegedűs Márk, Répcelak
Hegyi Ádám, Budapest
Herczeg Ferenc (Hery), Újszász
Horváth András, Zalaegerszeg
Horváth Gergely, Csobánka
Hosszú Péter, Zamárdi
Huszár Zoltán, Budapest
lolo
Izsóf András
JABY, Miskolc
Jagri István, Orosháza
JUSZUF-Soft
Kádár Marcell, Budapest
Kadocsa Krisztián, Budapest
Kajtár Gábor, Szeged
Kálmán Tamás, Budapest
Kalmár Zoli, Hetényegyháza
Katona Péter, Budapest
Kemenes László, Budapest
Király András, Sopron
Kiss Ákos, Debrecen
Kiss Dániel, Szeged
Kiss Gergely, Budapest
Kiss Tamás, Pécsről
Kővári János, Hatvan
Klampfer Gábor, Győr
Kókai Viktor, Nagykőrös
Kökény Gábor, Budapest
Koós Miklós, Balatonvilágos
Körtvélyes Ákos, Szombathely
Kozsik Zsolt, Budapest
Kovács Balázs (JOE/STA), Budapest
Kovács István [KOVAX], Kecskemét
Kovács István, Püspökladány
Kovács László, Karcag
Kovács Zoltán, Kaposfüred
Kovács Zsolt, Debrecen
Kovacsik Tibor, Budapest
Kővári János (COLT), Hatvan
Kozma Zsolt (KOZSO)
Krakker Gábor, Keszthely
Krizsanits Gergely, Budapest
Kulcsár Gábor (Gabriel), Budapest
Kulcsár Mihály, Bicske
Kurilla Sándor (KSSK), Budapest
Lánárd László, Budapest
László Norbert, Egyházasgerge
Lázár Viktor, Eger
Leo of SOD Inc., Baja
Lerner Mária, Budapest
Liktó Tamás (Lucifer), Bélapátfalva
Lovasi Péter, Budapest
Makrai Balázs, Budapest
Máricsi Szabolcs (MoC),
Nagycserkesz
Markovics Norbert, Arnót
Matalik Krisztián, Gyöngyöspata
MAX, Kalocsa
Mayer László, Hegyeshalom
Mazál Ferenc, Sopron
Meleg Tamás (TWS), Budapest
Mészáros Krisztián, Bicske
Mező István, Gyöngyös
Miklós Brezansky, Sydney, Australia
Mohos András, Sao Paulo, Brazília
Molnár Attila, Mosonmagyaróvár
Molnár Dániel, Szeged
Molnár Gyula, Szeged
Molnár Péter, Szolnok
Molnár Richárd (Ryccharder), Maklár
Molnár Tibor, Solymár
Molnár Zoltán, Nyírlövő
Mozsár László, Miskolc
Mr.BAZSÓ, Budapest
MSA of the Extent Crew, Budapest

NAFA (Násfay Zoltán)
 Nagy Attila (The Nether World),
 Orosháza
 Nagy Csaba, Debrecen
 Nagy László, Szombathely
 Nagy Tamás, Szombathely
 Nagy Zoltán, Győr-Ménfőcsanak
 Négyesi Károly, Budapest
 Nemes Raymond/STRIDER of Gods,
 Nagykanizsa
 Németh Tibor, Budapest
 Nitsch Ákos, Sopron
 Nixcelszky Eufrozina, Budapest
 OGYI & SKULL from Interfrigo
 Software House, Dunakeszi
 Oszkár
 Panker Ádám, Budapest
 Papp Attila (PAPA), Göd
 Papp István, Budapest
 Patócs László, Hódmezővásárhely
 Persze László, Meződövesd
 Peterson of COMA, Debrecen
 Pirók László, Kétpó
 Pitesoft
 Pokoraczky Csaba, Nyíregyháza
 Poloznik Ferenc, Szolnok
 Prim Gábor, Budapest
 PTCP, Kecskemét
 Puskás Endre, Budapest
 Püspöki Péter, Szeged
 Rábel Tamás, Budapest
 Rablóczyk András, Budapest
 Radó Zoltán, Budapest
 Rucz Gyula, Békéscsaba
 Rudi, Tokod
 Sándor Tamás, Győr
 Sánta Csaba (SANTHEE), Karcag
 Sánta László, Polgár
 Schich Ádám
 SCORPIO (Kis Róbert)
 Serfőző Tamás, Budapest
 Sevi-Soft, Budapest
 Shaby, Százhalombatta
 Shadow/Partizans
 Sheriff, Vecsés
 SILVERSTAR
 Simai András, Budapest
 Simai András, Mezőhegyes
 Simon Róbert, Szolnok
 Sinka Tamás, Nyíregyháza
 Sisák Attila, Békéscsaba
 Sitkei Levente, Budapest
 Somogyi Lajos, Budapest
 Sorosics Ferenc, Pécs
 Sponga Balázs, Gyál
 Steiner Balázs, Budapest
 Süli Kornél, Székesfehérvár
 Szabó Attila, Eger
 Szabó János, Szekszárd
 Szabó Tibor, Szeghalom
 Szabó Zoltán, Budapest
 Szabó Zsolt, Budapest
 Szalkay Karcsi, Szeged
 Szántó Péter, Szeged
 Szántó Tibor, Budapest
 Szebellédi Péter, Pilis
 Szegedi Gábor, Miskolc
 Szeles Áron, Győr
 Szemes János, Budapest
 Szeri Krisztián (CHRIS), Göd
 Szigethy András (PIGMY),
 Zalaegerszeg
 Szigethy Ferenc, Budapest
 Szigeti Sándor, Miskolc
 Szilágyi László
 Szilágyi Péter, Budapest
 Szilassy Máté, Budapest
 Szóda Balázs, Debrecen
 Szőke Gábor, Gyula
 Szókovács Róbert, Kazincbarcika
 Szóts Zoltán, Budapest
 Szűcs Gábor, Jánoshalma
 Szűcs Gábor, Miskolc
 Szűcs Péter, Ballószög
 Szűcs Sándor (OLD LONG GUN),
 Jánoshalma
 Szűcs Szilárd, Budapest
 Tábori Imre, Nagykanizsa
 Takács Bálint
 Tanos Krisztián (RAPPER), Budapest
 Tarman Gábor, Veszprém
 Tímár Tamás, Kiskunfélegyháza
 Tofán Krisztián, Szentes
 TOLYA SZOFT, Szolnok
 Török Gyula, Veresegyház
 Tóth Attila (Mc.Troti), Tapolca
 Tóth Csaba, Budapest
 Tóth István, Budapest
 Tóth Mihály, Százhalombatta
 Tóth Norbert, Orosháza
 Tulipán, Nyíregyháza
 Turcsányi Tamás, Hort
 Ugron Istvánné, Budapest
 Újhelyi Zoltán (NEWLOCAL/VIP),
 Budapest
 Ujicz Péter, Budapest
 UNLIMITED Cartoons Soft
 Vágó Zsolt, Budapest
 Vaiski
 Várady Tamás, Budapest
 Varga Krisztián, Budapest
 Varga Szabolcs, Pécs
 Varga Tamás, Budapest
 Varga Viktor, Miskolc
 Varga Vince, Budapest
 Varga Zoltán, Budapest
 Varga Zsigmond, Tatabánya
 Varsányi Viktor, Isaszeg
 Veréb Zoltán, Debrecen
 Veress Roland (RED), Pomáz
 Vessző Tamás, Pécs
 Vida Szabolcs, Veszprém
 Vilhem Balázs, Ecseny
 Vilmányi Márton, Budapest
 Vincze Gábor, Szigethalom
 Weigert József (POC), Gyomaendrőd
 Werner Zoltán (Dr. Melon), Budapest
 Wolf Péter, Budapest
 XCB, Debrecen
 Xorn
 ZÉ, Sopron
 ZOLEE/STATION, Dorog
 Zoltay Krisztián, Budapest
 Zsákai Péter, Kecskemét
 Zsiga István, Debrecen
 Zsigri Ödön, Dunaújváros

TARTALOMJEGYZÉK

Előszó	6
A tippek-trükkök használata	
Commodore 64	7
Amiga	11
PC	12
Konzolok, játékgépek	14
Számok	15
A	16
B	26
C	44
D	61
E	76
F	90
G	102
H	110
I	116
J	124
K	126
L	131
M	145
N	160
O	166
P	172
Q	192
R	193
S	204
T	235
U	251
V	255
W	256
X	264
Y	266
Z	267

ELŐSZÓ

Először is üdvözlünk mindenkit, aki legújabb kiadású könyvünket olvassa. Nehéz dolog bevezetőt írni egy olyan könyvhöz, ami rendhagyó, s az első ilyen stílusú publikáció Magyarországon. Igaz, külföldön több hasonló könyv jelent már meg, melyek osztatlan sikert arattak a játszani vágyó olvasók körében. Reméljük, így lesz ez ezzel a próbálkozással, és talán a későbbiekben megjelenő folytatásokkal, bővítésekkel is.

Azok számára, akik még nem tudják, hogy miket nevezünk "Számítógépes tippeknek, ill. trükköknek", térjünk vissza egy kicsit az időben. Néhány éve pl. a *Comodore Világ* c. újságnál is felmerült a probléma, hogy mit tegyen a lap alján kimaradó néhány centiméteres üres helyekkel. Nos, már akkoriban elterjedőben voltak különböző játékok könnyítéseit előidéző "programok", melyek általában az eredeti játék néhány sorát változtatták meg, és így pl. nem fogyott az idő, örökéletünk lett stb. Ezekkel az apró tippekkel kezdték el kitöltögetni a lapok alját. Néhány hónap alatt ez akkora népszerűségegre tett szert, hogy az olvasók is kedvet kaptak rá: elkezdtek "keresgélgni" néhány programban újabb könnyítések után. S mivel a játékprogramok egyre nagyobb számban jelentek meg, már lehetetlen volt korlátot szabni a tippeknek holmi lap alján. Ekkor megszületett egy új rovat, és már egy-két oldalon keresztül olvashattuk egymás tippjeit-trükkjeit. Ennek már legalább három éve. Mostanára annyi segítség gyűlt össze a különböző programokhoz, hogy ha valaki megkap egy játékot, azt sem tudja, hol keresse hozzá a tippeket, s a kiegészítéseket. Ezért készült tehát ez a könyv, mely lexikonszerűen összefoglalja az eddig megjelent játékokhoz fellelhető tippek nagy részét. Mivel a bejegyzések száma napról napra növekszik, a könyv — miként más lexikonok is — egy idő után már csak réginek számító programokat tartalmaz. Ezért talán egy-két évente megjelenik majd a következő, bővített kiadás.

Most pedig sok kezdő "berhelő" örömére következzenek egy kis tanácsadás, avagy "mit-hogyan-miért?". Akit ez nem érint, továbblapozhat a programokhoz, az bizonyára érdekesebb lesz. Sok sikert a felhasználáshoz!

A szerkesztőség

A Tippek-trükkök használata

avagy: Mit, hol, miért?

Commodore 64

A C64 esetében könnyen átírhatjuk a memóriában lévő programot nekünk tetszően — persze csak megfelelő előképzettség birtokában — mivel minden egy fix memóriacímre töltődik, és ez minden töltésnél ugyanaz.

Eleinte nem is volt ez probléma, betöltöttük a játékot, módosítottuk úgy, hogy pl. örökéletünk legyen, és elindítottuk. De amikor egyre inkább elterjedni kezdtek a feltört verziók a különböző programokból, s egy adott játék több ember kezei között is átment, rengeteg változata lett az adott programnak, volt, aki elérta a nevét, üdvözlőket küldött, mások kisebb "szuperprogramokat", introkat fűztek elé, tömörítették, talán gyorstöltőt is beleépítettek, ezért hát betöltés után közvetlenül nem tudhatjuk, hogyan kell számunkra megfelelően átírni a programot, s ha mondjuk tömörítve van egy része, akkor ez így nem is lehetséges. Viszont magát a programot általában nem írják át, tehát miután lefutottak a program elé helyezett intro-k és egyéb rutinok (pl. kitömörítés), elindul a játék, ekkor már az eredeti, futtatható (és átírható) formájában van a memóriában. Ilyenkor kellene tehát leállítani (pl. a címképernyőn, vagy játék közben), elvégezni a módosításokat, és folytatni onnan, ahol abbahagytuk. Eleinte erre jó volt a **RUN/STOP** és a **RESTORE** gombok együttes lenyomása, ám ezt a programok igen egyszerűen letilthatják. Ilyenkor kicsit durvább eszközökhöz kell folyamodnunk, a **RESET**-hez. Sok más gépen (pl. PLUS/4) ez beépített gomb, de a C64-ből kimaradt. Ezen segíthetünk, ha a gép **Expansion Port**-ján a **RESET** és a **GND** vezetéket összekötjük. (Régebben az egyik újságban azt írtuk, hogy a **USER PORT**-on kell ezeket összekötni, nos a két láb azon a porton is létezik, s valószínűleg ugyanaz a hatása, ám az **Expansion Port**-os verzió tuti biztos, még annakidején az akkori "nagyoktól" lestük el.) Ha orrára állítjuk a gépet, a hátulján, jobb oldalt van az Expansion port, most a felénk (tehát a gép teteje felé eső) kivezetések közül keressük meg a POWER csatlakozó felől számított 1. és 3. kivezetést. Ezeket kell pl. dróttal rövidegre zárni. Viszont ezzel vigyázni kell, hogy **CSAK** ezeket kössük össze, különben a gép elromolhat (ha pl. az elsőt és a másodikat kötjük össze többször, kimehet a **SID** chip (nem hallunk zenét), ez már komoly szervizelést igényel. Sokkal jobb megoldás, ha még hibátlan állapotban visszük a gépet a szervízbe, ott ugyanis nagy valószínűséggel párszáz forint ellenében beépítenek egy reset gombot (esetleg még garanciális gépbe nem szívesen), és ezentúl csak azt kell majd nyomogatni.

A legjobb megoldás természetesen egy **Cartridge** beszerzése. Ez egy olyan hardware kiegészítés, melyet a C64 Expansion portjába kell bedugnunk, és többek között van rajta **RESET** gomb is, de ez egy kicsit drágább mulatság, típustól függően 1-4 ezer Ft-ot kérhetnek érte. Több kategóriája létezik, vannak a **FASTLOAD**-Cartridge-ek, ezek pl. a **RESET** gombon kívül beépített (de kikapcsolható — erre egyes játékoknál szükség van)

gyorstöltő, monitor program (a gépi kódban való programozáshoz, s a hexadecimálisan megadott játékmódosítások bevitelénél is segíthet), esetleg másoló, lemezformattáló program is az **EPROM**-jába van égetve. Ettől eggyel nagyobb (és az utolsó) lépés a **FREEZE-Cartridge**. A legjobb ilyen **Cartridge** kétségtelenül az **Action Replay** sorozat, melyből jelenleg a kb. 2 éve megjelent **Action Replay MK7 +** a legmodernebb. Ezt már a programok nem tudják felismerni, hogy benne van-e a gépben, és nem tudnak megtorló intézkedéseket végrehajtani (a régebbi cartridge-eket fel lehet ismerni, hogy benne vannak a gépben). Ezenkívül a **FASTLOAD-cartridge** minden tudásán felül még egy gomb található rajta, a **FREEZE**. Ez a programátírások mai legmodernebb eszköze. A program futása közben megnyomhatjuk, erre leáll a program, és a **Cartridge** menüjébe kerülünk, miközben a C64 memóriájához EGYÁLTALÁN nem nyúl hozzá, a program változatlan marad. Ebben a menüben többek között beléphetünk a monitor programba, ahol átírhatjuk a programot nekünk megfelelően, de ezt közvetlenül a menüből is megtehetjük, ha ismerjük a megfelelő **POKE**-okat (ld. később). Ezután akár ki is menthetjük **ELINDÍTHATÓ** formában az immár örökéletesített programot. Ez a funkció használható pl. állásmentésre is olyan játékok esetében, ahol ez nincs beépítve. Egyszerűen fogjuk, le**FREEZE**ljük, és kimentjük a memória tartalmát. A legújabb **Cartridge**-ek (pl. az **MK7 +** is) képesek Örökéletesítésre is. Ilyenkor viszont az újraindítási címet nem kapjuk meg (s nagyon sok olyan program van, amit rendes **RESET** után nem lehetne újraindítani (mert ilyenkor felülíródik a memória bizonyos része, elrontódik a gyorstöltő, stb.), de a **Cartridge** erre is tud megoldást, egy gombnyomásra onnan folytathatjuk a programunkat, ahol abbahagytuk. Ezt a módszert kell alkalmaznunk, ha a **POKE**-ok után nincs indítási cím. (A **cartridge**-ekről még annyit, hogy általában magyar nyelvű dokumentációval is lehet szerezni, ilyenkor inkább azt vegyük meg, valamint egy, esetleg két lemez is jár hozzá (pl. az **Action Replay**-okhoz jár, de a **FASTLOAD-cartridge**-ekhez általában nem.) A **cartridge**-ek harmadik típusáról nem ejtettünk szót, de nem is ide tartozik a különböző felhasználói (ill. régen szokás volt játékokat **cartridge**-os formában kiadni, mert úgy nem lehet lemásolni... kb. két napig...) programokat tartalmazó **cartridge**-ek. Pl. a **PAGEFOX**, a C64-en lévő egyik legjobb szövegszerkesztő is létezik ilyen formában, aztán ott a **FINAL CARTRIDGE**, amely kissé keverhető a **FREEZE-cartridge**-ekkel, de inkább szövegszerkesztő, és egyéb kényelmi funkciókat tartalmaz, a C64-en igen ritka, de szuper felhasználói felülettel. Ennyit a **Cartridge**-ekről. (Az **Action Replay** sorozatról bővebb felvilágosítást találhatunk a **CoV Évkönyv'92**-ben, míg a **FINAL III** leírása a **CoV Évkönyv'91**-ben jelent meg.)

Nos, ennyit röviden (?) a **RESET** nevű procedúráról. Mikor ez nagy nehezen megvan, módosítani kellene a programunkat úgy, hogy pl. örökéletünk, -időnk stb. legyen. Ez az eredeti program néhány sorának átírásával lehetséges. A legegyszerűbb eset, ha már valaki megtalálta az adott programban, mely sorokat kell módosítani (pl. csökkenti az életet számláló memória értékét). Ilyenkor többféle módon is megtehetjük ezeket a változtatásokat. A legegyszerűbb eset, amikor **BASIC**-ből a **POKE** utasítás segítségével átírjuk a megfelelő memóriacímek tartalmát. A **POKE** utasítás után egy kétbyte-os cím (0-65535-ig terjedő), majd egy vessző után egy egybyte-os adat (0-255-ig) következik. Mivel minden gépi kódú utasításnak megvan a saját kódja, ezek ismeretében átírhatjuk a programot.

Megeshet azonban, hogy a **POKE**-ot hexadecimális formában adjuk közre (tizenhatos számrendszerben, nem tízesben), ez arról ismerhető fel, hogy nincs előtte **POKE**, és 4 karakterből áll a cím, 2-ből az adat, valamint betűk is szerepel(het)nek benne A-F-ig, és könyvünkben talán mindenhol \$ jel van előttük. Ilyenkor vagy a már említett monitor programból kell bevinni őket (pl. az előbb tárgyalt **Cartridge**-be építettel), vagy át kell váltani 10-es számrendszerbe a két számot, amiben akár egy nagyobb tudású számológép, vagy szintén a monitor program segíthet. Ha már úgyis beleléptünk, akkor egyszerűbb, ha hexadecimális formában írjuk be a **POKE**-ot, a monitor program úgyis csak ilyen számokkal tud dolgozni (ill. némelyik át tud váltani a három általánosan használt számrendszer (bináris — kettes-, decimális — tízes-, hexadecimális — tizenhatos számrendszer között). A beírás két lépésben történik, először az **M** parancs után írjuk az első (4 jegyű) számot, vagyis a memória címét. Ekkor monitorprogramtól függően megjelenik néhány sor, ha a kurzor eltűnt, nyomjuk meg a **RUN/STOP**-ot! A sorok első száma az adott memóriacím (az első ilyen sorban az általunk megadott címnek kell állnia), ez 4 karakterből áll, és előtte általában van még valami, pl. vessző, kettőspont, M betű stb. Ezután a cím után 8 db különálló, 2 jegyű, hexadecimális szám található. Minket az első érdekel, ez az adott, bal oldalt lévő memóriacím tartalma (a következő a nála eggyel nagyobb címé stb.). Ezt írjuk át a könyvben a vessző után lévő, 2 jegyű számra, és nyomjunk **RETURN**-t. Ezzel el is végeztük a változtatást, folytassuk, ha kell, ill. indítsuk újra a programot (ld. előbb, ill. később).

Ha a **POKE**-okat decimális formában közöljük (tehát van előtte **POKE** szó), akkor simán beírhatjuk BASIC-ben sorban a kettősponttal elválasztott parancsokat, mindegyik után leütve a **RETURN** gombot. Ha pl. az **Action Replay MK7** + -ban írjuk be, akkor nem kell beírni a **POKE** szót, csak a két számot a vesszővel elválasztva. (Még annyit, hogy néha egy megadott memóriaterületet kell feltölteni az adott értékkel, ilyenkor nem írjuk ki az összes **POKE**-ot, csak pl. **POKE 49152-49159,165** — ez ilyen formában természetesen nem használható, nekünk le kell írni sorban a **POKE**-okat: **POKE 49152,165: POKE 49153,165...**), vagy némi programozási tudással rendelkezők használhatnak **FOR** ciklust, persze csak ha van értelme, tehát sok cím tartalmát kell átírni, nem csak 1-2-ét.)

A berhelés (a program, vagy annak adatainak átírogatását hívjuk így) után újra kellene indítani a programot. Ez a régebbi játékoknál egyszerűen a **POKE** után megadott **SYS** utasítás beírásával történik, míg az újabb, a memóriát kissé bátrabban kihasználó programok esetében ez így nem lehetséges, csak ha egy **FREEZE**-cartridge segítségével berheltük. Ebben az esetben a cartridge felelős az újraindításért, amit általában meg is tud tenni. (Megeshet, hogy a floppy memóriájában lévő gyorstöltő rész "elromlik", és a program újraindításkor lefagy, ilyenkor próbáljuk meg a floppy ki-, majd újra bekapcsolásával, ill. ha ez nem elég, akkor lépünk be a disk-paracsokat kiadó részbe, (ahol pl. **N**-el lehet formázni, **S**-el file-t törölni), vegyük ki a lemezt a floppy-ból, és küldjük ki egy sima **I** parancsot, majd tegyük vissza a lemezt, és indítsuk újra a programot. Talán sikerül.)

A berhelésnek van egy másik, könnyebb fajtája is, amikor pl. a játékállásban turkálunk, és ott írjuk át az adatokat, mintha már eljutottunk volna az adott helyre stb. Ehhez kell egy lemezmonitor program, a jobb monitor programok puritán módon ezt is megoldják, (pl. ZR paranccsal lehet az utána megadott sávban lévő megadott szektort olvasni (ZR 18 01 a directory első részét tölti be), amit a memória megadott részébe tölt, és ott az M paranccsal szerkeszthetjük, ZW-vel lehet visszaírni stb. nézzük meg mondjuk a cartridge-hoz adott dokumentációt!) Némileg elegánsabb módszer egy direkt erre a célra kifejlesztett disk-editor program használata, amely ennél azért sokkal többet tud. Pl. a **DISK-DEMON**, **DISK-DOC** (vagy **DISK MAINTENANCE** néven is fut) a legjobbak. Az utóbbi program használati utasítása megtalálható a **CoV Évkönyv'93/94**-ben.

Végül szót ejtünk még az ún. feltört verziókról, amelyek tartalmazhatnak különböző "beépített" kényelmi funkciókat, amelyet a "jótét lelkek" már felfedeztek. Kiválaszthatjuk pl. hogy akarunk-e örökéletet, -időt stb. Ilyenkor a **POKE**-ok használata nem szükséges.

Az utolsó ötlet típus pedig nem igényel külső beavatkozást a programba, egyszerűen csak tippeket közöl, amik segítségével könnyíthetünk életünkön. A pályakódok segítségével pedig átugorhatjuk a számunkra nehéz szinteket. Ezek lehetséges, hogy más géptípusokon is használhatók, csak mi éppen nem tudunk róla biztosat, talán azért érdemes kipróbálni. A programátírások természetesen biztos, hogy nem alkalmazhatók.

Sok sikert a felhasználáshoz!

Amiga

Úgy gondoljuk, mindenki tudja, hogy mik azok a Cheat-ek. Egy-egy játékprogramhoz adják ki (néha) ha a game túl nehézre sikeredett, vagy csak az egyszerű, gondnélküli végigjátszásra próbálnak csábítani minket. A cheat-ek gyűjtőfogalom, így nevezzük mindazokat a dolgokat, amelyekkel örökéletet, végtelen energiát, sérthetlenséget stb. kapunk a játékban, de ehhez az kell, hogy a programírók elrejtsek a programban ezeket a dolgokat, és mi megkapjuk az előhívásához szükséges infókat. Ami azt illeti, a programozók néha nagyon elborulnak, és olyan bonyolult dolgokat találnak ki, hogy az ember szinte megrökönyödik (pl. Alien Breed kódszavak).

Amigán sokfajta lehetősége van annak, hogy kicsit megkönnyítsük egy játék végigjátszását. A legkönnyebb variáció az, hogy vagy eleve egy intromenüből választhatjuk ki, hogy milyen cheat-et, vagy cheat-eket akarunk aktivizálni, vagy a trainer file-t kell az eredeti file-ra rámásolni, ha megtudjuk szerezni.

A következő lehetőség is még a könnyebb variációba tartozik. Ez pedig a játékokban manipulálható kódok. Két beviteli módja az elterjedtebb, az egyik a levelcode-oknál, password-oknál egy olyan kódvariáció beírása, amelyekkel tuning dolgokat kapunk, a másik pedig, hogy a játék folyamán vagy a címképernyőn, vagy a játékban akárhol egy szó, vagy számvariációt vakon begépelünk, amely előcsalogatja az extrákat.

A harmadik variáció a törökártyák segítségével történhet (Action Replay I-III). Itt semmi dolgunk nincs, mint a játék közben a kártyát aktivizáljuk, és automaticæ megkeresi nekünk az életek számának címét. Ide 255-öt, vagy bármely az eredetinel nagyobb számot beírva annyi életünk lesz. Bővebb leírást a kártya használatáról a CoV évkönyv '92-es számában közöltünk.

A negyedik fajta cheat-elés az, amikor csak a tárcímek vannak meg, és még nincs Action Replay-ünk sem. Ez elég nehéz dolog annak, aki még nem látott monitorprogramot működés közben. Itt csak annyi a dolgunk, hogy betöltünk egy monitorprogramot, pl. DiskMon-t, és megkeresvén a megadott tárcímet, átírjuk a cheat tárcímére. Hasonlít egy kicsit az eljárás az Action Replay-éhez, csak annyi a különbség, hogy itt meg van adva a tárcím, az Action-nél meg vagy megtalálja, vagy nem. Lényegében ezek a cheat-elési eljárások vannak Amigán, többről nincs tudomásunk, de mivel a játékok 98%-ánál password-ökkel oldják meg az extra dolgok előcsalogatását, így nem igen hiszem, hogy valakinek gondot okozna a játék tuningolása. Jó cheat-elést kívánunk mindenkinek, de ne feledje senki, a játékok elvesztik az izgalmasságukat, érdekességüket és hangulatukat, ha örökélettel játszuk végig őket.

IBM PC

A mai egyik legkedveltebb házi számítógépen az **IBM PC/AT** stb.-n is egyre több játék jelenik meg, sőt ma már rengeteg valóság-hű, szuper programot csak erre a gépre jelentetnek meg.

A **PC** esetében nem olyan könnyű a keresgélés a memóriában, mint pl. a **C64** esetében, hiszen mérete itt sokszorososa annak, és könnyen "elveszünk" benne. A programok is igen hosszúak, valamint a legfontosabb gond az, hogy **NEM** mindig ugyanarra a fix címre töltődnek, hanem oda, ahol éppen van hely. Emiatt a **C64**-nél használatos **POKE**-olási módszer nem használható.

Mivel **PC**-n általában nem turkálnak bele az eredeti programba, hanem az üzeneteket, introkat külön file-okban küldik a T. cracker-ek, így mindenhol általában ugyanazok az indítható **.EXE** vagy **.COM** file-ok vannak, így általánosságban is megoldható, hogy magukat a lemezen lévő programokat írjuk át nekünk megfelelően. Ehhez szintén egy lemezmonitorra van szükségünk, a legelterjedtebb, és egész jól használható a **Norton Utils** programcsomagban lévő **DISKEDIT.EXE** (lehet, hogy **DE.EXE**). Ennek használatára kissé részletesebben kitérünk, persze csak a számunkra szükséges részekre, teljes leírása magyarul is megjelent más könyvekben.

A programot úgy indítsuk, hogy az átírti kívánt file directory-jába lépünk be, és beírjuk:

DISKEDIT programnév

Fontos, hogy a **DISKEDIT** program olyan alkönyvtárban legyen, amely a **PATH**-ban van, ellenkező esetben nem elég a **DISKEDIT** beírása, kell még előtte az elérési útja is, azaz, hogy hol található. Pl:

C:\SYMANTEC\NU\DISKEDIT filenév

A két név között legyen legalább egy szóköz!

Hamarosan bejelentkezik a program, és egy csomó hexadecimális számot is láthatunk. Ez a megadott file tartalma. A baloldalt általában hosszabb, 6-8 jegyű számok vannak, ezek a file elejétől számított eltolási címek, ún. Offset-ek. Ezeket adjuk meg a tippeknél, valamint azt, hogy mit kell arra az **offsetre** írunk. Az offset után 16 db 2 jegyű hexadecimális szám van. Az első a bal oldali **offseten** lévő byte, a 2. a következőn lévő stb. A jobb alsó sarokban pontosan láthatjuk, hogy melyik offseten állunk a kurzorral decimális és hexadecimális formában is. Ezt figyeljük inkább, így nem tévedhetünk el. (Arra sem árt odafigyelni, hogy könyvünkben néha decimális, néha hexadecimális alakban adjuk meg az Offset-et, ez utóbbi megkülönböztetésében segíthet, hogy (remélhetőleg mindegyiknél) §

jel van előtte. Az átírandó, keresendő byte-okat viszont mindig hexában, tehát rögtön használható formában (a **DISKEDIT** csak hexában tudja a file-okat megjeleníteni, és ez így van jól, de azért nem ártana, ha át lehetne kapcsolni, pl. néha azért jól jön(ne) a bináris és decimális megjelenítés is.) adjuk közre.

PC-n saját magunk is könnyen kereshetünk könnyítéseket, leginkább az állásmentésekben, pl. a pénz mennyiségét. Jegyezzük meg, hogy mennyi pénzünk volt, mentsük ki az állást, és töltsük be a diskeditor-ba. Most át kell váltanunk a felírt számot hexadecimálisba. Ezt az **Utilities** menüpontban a **Calculator** (régebbi verzióknál a **Hex converter**) előhívásával tehetjük meg. A Calculatorban lépünk át dec módba (kírja az aktuálisat) az **ALT+a** világosabb betűk megnyomásával, ill. egérrel válthatunk. Írjuk be a számot pl. a billentyűzetről, és clickeljünk a Hex gombon (ami a képernyőn van), vagy nyomjuk meg a rajta világító betűt. Ekkor átváltottuk hexába a számot. Írjuk fel. Általában 1, 2, vagy 4 byte-os számokat kaphatunk. (hexában két számjegy egy byte). Ha 2 v. 4 byte-os, akkor még fel kell cserélnünk, mert a programok alsó/felső byte sorrendjében tárolják az adatokat. Pl. E056 jött ki, akkor 56 E0, 4 byte-osnál értelemszerűen a felső kettő és az alsó kettő között csere, majd a két pár között is, de egyszerűbb csak valamelyik párt keresztetni, és megnézni, hogy a többi byte is ott van-e. A keresztetés az **Utilities** menü **Search** (vagy **Find**) menüpontjában lehetséges. A HEX részbe írjuk a számokat, és nyomjunk Enter-t. A program elkezd keresni a megfelelő byte-okat, és odaugrik az első megtalált helyre. Ha megtaláltuk a megfelelő helyet, átírhatjuk az értékeket, de általában a legfelső byte (sorban az utolsó) 7. bitje az előjelet szokta tárolni, tehát ha azt is FF-re íránk át, néhány ezer (vagy millió) adósságot termelhetünk magunknak, így inkább csak 8F-re, vagy ami még biztosabb, 0F-re írjuk, a többi mehet FF-re. Ennyit a **DISKEDITOR**-ok kezeléséről.

PC-n az egyik legnagyobb probléma a játszani vágyók körében a programvédelem. Állandóan **kódokat** kérdeznek a programok, melyek az eredeti kézikönyvben megtalálhatók. Könyvünkben közöljük ezeket a kódokat, ha véletlenül elhagytuk volna a gyári kézikönyvet, ill. a berhelés módját, ami szintén egy kis programátírás. Ezt a fent tárgyalt **DISKEDITOR** segítségével elvégezhetjük. Megesik, hogy a DOS-hoz szállított **DEBUG** program segítségével végezzük az átírást, ennek a programnak a használatát nem tárgyaljuk, lévén hogy elavult, és bonyolult a kezelése, de hasonló a **C64**-en lévő monitorprogramokhoz, de ez **PC**-n kevés. Ilyenkor csak írjuk be egymás után a megadott sorokat, mindegyik végén leütve az ENTER billentyűt. Célszerű azonban átírogatás előtt másolatot készíteni az adott file-ról a COPY parancs segítségével (pl. COPY MAIN.EXE MAIN.BAK), így ha nem sikerült jól a berhelés, vissza tudjuk állítani a régi programot.

Nagyon sok **PC**-s játékhoz is közlünk **CHEAT**-eket, azaz valamilyen trükkös módszerrel, a programba előre beépített könnyítéseket hozzuk elő. A pályakódokkal pedig mindenki tud mit kezdeni...

KONZOLOK, JÁTÉKGÉPEK

Könyvünkben elég sokféle játékgéphez közlünk tippeket, úgymint

NINTENDO (NES)

SNES (SUPER NINTENDO)

GAME BOY

MEGADRIVE (SEGA MEGADRIVE)

MASTER SYSTEM (SEGA MASTER SYSTEM)

GAME GEAR (SEGA GAME GEAR)

PC ENGINE

ATARI LYNX

Ezeket egy kalap alatt tárgyaljuk, mert a berhelés szempontjából megegyeznek.

Mivel itt nincs lehetőség a programátírásra, a programozók általában előre beépítettek különböző könnyítéseket, amiket pl. megfelelő billentyűkombinációkkal, vagy kódok beírásával (mivel nincs billentyűzet, szinte minden program tartalmaz egy kódképernyőt — néha ez is rejtett —, ahol néhány gomb segítségével be lehet állítani a kódokat) lehet előhozni. Nincs lehetőség továbbá állások mentésére sem, ezért általánossá váltak a pályakódok, amelyeket az egyes szintek teljesítése után kapunk. Ezek segítségével is kikerülhetjük a számunkra nehéz részeket.

Ennyit a konzolokról, a berhelés itt nem túl bonyolult, talán a könyv szempontjából annyit kellene még megjegyezni, hogy ahol a megfelelő billentyűk között & jel szerepel, azokat egyszerre kell leütni, ahol vessző, ott sorban.

Reméljük, így már könnyebb lesz könyvünk felhasználása, sok sikert hozzá!

1869 (PC)

A játék elején vegyünk fel annyi kölcsönt, amennyit csak lehet, majd mentsünk állást és a \$D34-\$D3C-n levő byte-okat írjuk át 00-ákra, ez ugyanis a tartozásunk (volt).

1942 (C64)

POKE 3237,169: POKE 3239,0: POKE 5765,234: POKE 5766,169: POKE 5767,0: POKE 5806,234: POKE 5807,234: SYS 2640

Milyen jó az, ha állandóan lő a repülő? Próbáljuk ki! RESET, majd POKE 3198,234: POKE 3199,234. Indítsuk újra a játékot a SYS 2640-es paranccsal.

1943 (C64)

POKE 34864,234: POKE 23865,234: POKE 34866,234: POKE 34867,234: POKE 34868,234 — örökélet, POKE 39312,208 — sérthetlenség, POKE 43368,96: POKE 43405,96 — végtelen energia mindkét játékosnak, POKE 32771,x — kezdő szektor (0-31), SYS 32768

1985 (C64)

POKE 24036,0 — örökélet, SYS 20000

3D LEAGUE (C64)

POKE 48213,173: POKE 44058,173: POKE 42801,173 — sérthetlenség

5TH GEAR (C64)

(Csak SAVAGE törésnél!): Az 1. Intro-ban RESET, majd POKE 2513,139: POKE 2514,0: POKE 139,169: POKE 140,143+30: POKE 141,141: POKE 142,67: POKE 143,59: POKE 144,141: POKE 145,222: POKE 146,27: POKE 147,76: POKE 148,219: POKE 149,142 — örökélet + végtelen rakéta, SYS 2070

Vagy POKE 15171,173 — örökélet, POKE 14156,44: POKE 14186,44 — örök damage, POKE 42782,44: POKE 42815,44: POKE 42829,44 — örökidő, POKE 15035,1 — kezdés összes accessory-vel, POKE 7134,44 — örök missile, POKE 14148,44 — örök fuel, POKE 43221,0 — sérthetlenség

688 ATTACK SUB (PC)

A kódok a következők

ALBANY	DIF	EAR
ALBUQUERQUE	COM	CHO
ASHEVILLE	GOI	ATT
ATLANTA	NAV	CRE
AUGUSTA	HIG	BAF
BALTIMORE	BLA	UND
BATON ROUGE	FRO	YOU
BIRMINGHAM	YUG	SIX
BOSTON	REP	DES
BREMERTON	NOR	KEE
BUFFALO	SHI	COU
CHICAGO	INL	SEL
CINCINATTI	ONL	AUT
CORPUS C.	WIL	INI
DALLAS	COM	LET
GROTON	MOD	MAI
HELENA	PHO	STO
HONOLULU	CON	LOA
HOUSTON	PRI	ACT
HYMAN G. R.O.	AER	FIX
INDIANAPOLIS	SHA	DEP
JACKSONVILLE	DEP	TRA SHO
KEY WEST	SUB	GAU
LA JOLLA	IDE	TRY
LOS ANGELES	UND	NOR
LOUISVILLE	BAR	TWI
MEMPHIS	ROL	MES
MIAMI	USE	USE DON
MINNEAPOLIS-ST	PAUL	DOT BLA
NEW YORK CITY	WHI	MAK
NEWPORT NEWS	SET	AUT
NORFOLK	PAR	VER
OKLAHOMA C.	FIL	COM
OLYMPIA	POW	REM
OMAHA	RAT	RUD
PASADENA	SIG	DIF
PHILADELPHIA	OFF	ALE
PHOENIX	REE	ACC
PITTSBURGH	SEA	WAK
PORTSMOUTH	SIX	WEA
PROVIDENCE	ABO	PRE
SAN FRANCISCO	FUN	TOR
SAN JUAN	GUI	UNT
SALT LAKE CITY	WAN	
SCRANTON	END	
TOPEKA	REA	

720 DEGREES (C64)

POKE 2398,173 — örökélet, POKE 11793,96 — végtelen pénz, SYS 2128

A GONOSZ HERCEG (C64)

A karakterünket tuningolhatjuk, ha átírjuk az alábbi memóriacímek tartalmát.

- \$0810 — életerő
- \$0811 — sebzés
- \$0812 — támadás
- \$0813 — mágia
- \$0814 — arany
- \$0815 — gyógyital

Vigyázzunk, egyiket se írjuk \$FF-re, mert elég még egyet szerezni hozzá, és nullázódik (túlcsordul).

A-10 TANK KILLER (PC)

Billentyű	Hatás
F1	Belső nézet: előre
F2	Belső nézet: balra
F3	Belső nézet: jobbra
F4	Külső nézet: előlről
F5	Külső nézet: balról
F6	Külső nézet: jobbról
F7	Külső nézet: hátulról
F8-F10	A rakéta becsapódásának nézetei
1-9	Sebesség állítása
<, >	Oldalkormány vezérlése
+,-	Fegyverek közötti választás
M	Maverick
I	LGB
K	Rockeye
L	Durandal
,	Sidewinder
C	Chaff - Radarzavaró
F	Flare - Infravörös lövedék eltérítő
TAB	Választás a betáplált célpontok közül
SPACE	Gépágyú aktivizálása
S	Státuszképernyő
D	Rádióüzenetek
Q	Küldetés befejezése

ABC'S VGA MONDAY NIGHT FOOTBALL (PC)

A MONDAY.EXE-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 3A 91 80 3E D4 C3 00 74 F1, és cseréljük ki a 74 F1 byte-okat az alábbira: EB 24

ABYSS (C64)

\$BCA7,EA: \$BDDE,EA — örökélet
POKE 48295,165: POKE 48607,165 — örökélet

ACE (C64)

Menjünk fel legalább 55-60000 láb magasságba, majd ugorjunk fejest lefelé padlógázon, és ha elértünk kb. 1750-1800-as sebességet, vegyük le teljesen a gázt. Így a sebességünk felmegy 2000-re és nem fog fogyni az üzemanyag. A manőver után ne felejtsük el kihúzni a gépet (nem a C64-et) a zuhanásból, mert különben hamarosan bombatölcsért fogunk gyártani a földben.

Billentyű	Hatás
`Space`	tolóerő fel
`C=`	tolóerő le
`U`	futómó be/ki
`M`	térkép be/ki
`S`	figyelmeztetés beszéddel be/ki (ezt értse meg valaki!)
`Q`	újraindítás
`RUN/STOP`	szünet (kb. 2 perc után magától kiold)
`E`	lövész katapultálása
`F1`	fegyver kiválasztás
`F3`	tűz
`F5/F7`	célkereszt mozgatása függőlegesen
`CRSR`	célkereszt mozgatása vízszintesen

ACE 2 (C64)

A HIGHSCORE listába írjuk be, hogy 'DUSTY BUG', és örökéletet kapunk.

ACE 2088 (C64)

Végtelen célkövető rakéta: menjünk ki az űrbe és lőjük el az utolsó kivételével az összes célkövető rakétánkat. Azt csak kapcsoljuk be és menjünk vissza az anyahajóra úgy, hogy nem kapcsoljuk ki a célkövető célkeresztjét. A 2. támadásnál ne fegyverezzük fel a repülő célkövetővel, így miután kimegyünk az űrbe, végtelen célkövetőnk lesz. Ha továbbra is élvezni akarjuk ezt az előnyt, akkor sose vegyük ki a célkövető célkeresztjét az anyahajóra visszatérés után. Ugyanez megcsinálható bombával is (ha felszálltunk a bolygóról az űrbe, ne kapcsoljuk le a bombacélkeresztet, mert az űrben nem lehet visszakapcsolni).

ACTION BIKER (C64)

POKE 15489,48 — sérthetetlenség
POKE 19287,47: SYS 13312

Billentyű	Hatás
'T'	torpedók betöltése
'B'	hidrogénbomba
'W'	az 1-es helyére fegyver- visszajelző be/ki
'+'	tolóerő növelés
'_'	tolóerő csökkentés
'L':	célkövető rakéta be/ki
'R'	hátsó rakéták indítása
'M'	vissza az anyahajóra
'N'	ráállás a bolygóra

ACTION FIGHT (AMIGA)

Igazoltatáskor (bemutatkozáskor) írjuk be: 'ZBACKDOOR' és halhatatlanok leszünk.

ACTION FIGHTER (MASTER SYSTEM)

Három extra életet kapunk, ha névnek azt írjuk, hogy SPECIAL. Próbáljuk ki az alábbi kódokat is:
DOKI-PEN, GP-WORLD, HANG-ON.

ACTION FORCE 2 (C64)

A HOTLINE INTRO után RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 52346,255: SYS 22435

ADDAMS FAMILY (AMIGA)

A pályakódok:
1 - &1Y1M 4 - VZÉKÉ
2 - ?1J14 5 - VGJ1Y
3 - ?ZR1K 6 - VLKKV

ADDAMS FAMILY (C64)

POKE 7265,173 — örökélet
\$45BF,00 — sérthetetlenség

ADDAMS FAMILY (PC)

Pályakódok:
1 - VLH1C 4 - ?DY9M
2 - VDJ15 5 - 1ZYKF
3 - ?ZR9R 6 - &ZK98

ADDAMS FAMILY (SNES)

Pályakódok:
1 - &1J1N 4 - V9SK2
2 - &9J14 5 - V?K9&
3 - 69R1L 6 - VL19V

ADVENTURES OF LOLO (NINTENDO)

Néhány pályakód:
1.5 - BHBP 6.5 - CVZB
2.1 - BJBM 7.1 - CYZZ
2.5 - BPBH 7.5 - DDYR
3.1 - BOBG 8.1 - DGYQ
3.5 - BYZZ 8.5 - DLYK
4.1 - BZZY 9.1 - DMYJ
4.5 - CGZO 9.5 - DTYC
5.1 - CHZP 10.1 - DVYB
5.5 - CMZS 10.5 - GDVT
6.1 - CPZH

AFTER THE WAR (AMIGA)

Az örökélethez még az első pályán meg kell nyomnunk egyszerre az 'ALT', 'B' és '1' billentyűket.

AFTER THE WAR (C64)

A 2. szint kódja:7781
POKE 8953,255: SYS 4985

AFTER THE WAR (PC)

A sérthetetlenséghez egyidejűleg nyomjuk meg a következő három billentyűt:
Level 1 - 'ALT', '1', 'B'
Level 2 - 'ALT', '1', 'M'
A password a Level 2-höz: 101069.

AFTER THE WAR 2 (C64)

POKE 9738,255: SYS 5049

AFTERBURNER (AMIGA)

PAUSE után írjuk be: 'THUNDERBLADE'. Ha tovább indítjuk a játékot, az 'N' billentyűvel extra életet, a 'G'-vel pedig extra rakétát kaphatunk.

AFTERBURNER (C64)

Nyomjuk meg a 'CTRL'-t, hogy a következő szintre jussunk.

A

AFTERBURNER (MASTER SYSTEM)

A 6.szinten a repülő erőd után repüljünk a képernyő bal felső részébe. Néhány másodperc múlva a 7.szinten találjuk magunkat. Ez később is alkalmazható.

AFTERBURNER (MEGADRIVE)

Ha a címképernyőn nyomva tartjuk az A, B, C gombokat, és megnyomjuk a START-ot, válogathatunk a pályák között.

AFTERBURNER (PC)

Játék közben pötyögjük be: 'TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS'. Ezután a következőket tehetjük:

- '<' — Szintléptetés lefelé
- '>' — Szintléptetés felfelé
- 'G' — Több rakéta
- 'T' — Kevesebb rakéta
- 'N' — Extra életek

AFTERBURNER 2 (MEGADRIVE)

Ha a második címképernyőn (amikor a nagy repülő feltűnik) nyomva tartjuk az A, B, C gombokat, és megnyomjuk a START-ot, válogathatunk a pályák között.

AGENT-X 2 (C64)

Megszüntethetjük az ellenfelek támadásait: POKE 37321,240: SYS 49152. Próbáljuk ki a POKE 37293,165-öt is!

AGONY (AMIGA)

A játék kezdete előtt üssük be a 'FANTASY' szót. A játék alatt a funkcióbillentyűk közül az 'F1'-'F4' adják a fegyvereket.

AIR DRIVER (MEGADRIVE)

Az alábbi cheat-tel megállíthatatlanok leszünk. A küldetés kiválasztó képernyőn mozgassuk a kersztet olyan helyre, ahol nem lehet semmit kiválasztani a tűzgombokkal, tartsuk lenyomva a START gombot, és sorban nyomjuk le az alábbiakat:
A,B,C,B,A,A,B,C,B,A,B

Most engedjük el a START gombot, és egy hangot kell hallanunk, ha a CHEAT működik.

AIR DRIVER (MEGADRIVE)

Válasszunk ki a térképen valami olyan helyet, amit nem lehet kiválasztani, pl. a tengert, majd a START gomb nyomtatása mellett nyomjuk le sorban az A, B, C, B; A, A, B, C, B, A, B gombokat. Most válasszunk ki valamilyen játszható helyszínt, és sérthetetlenül végigmehetünk rajta, ha a START gombot nyomtatjuk. Az A gombra szuper pilóták leszünk, míg B-re a szint végi főellenséghez ugrunk.

AIR SUPPORT (AMIGA)

Pályakódok:

- 2 - O2P6QBHA819J1
- 3 - OVPHQBHA819J1
- 4 - O6PPQBHA819J9
- 5 - PJOXQBHE819J9
- 6 - PLO6QBHM819JO
- 7 - NFOHQBH3819JO
- 8 - BHOPQBH3819LO
- 9 - BBNXQBF38A9PO
- 10 - BBN6QBF3819HO
- 11 - BHNHQBN3819HO
- 12 - BJNPQBN3816HO
- 13 - BLMXQAN3814HO
- 14 - CFM6QCN381VHO
- 15 - AHMHQCN381VHO
- 16 - EBMPQKN381VHO

AIR SUPPORT (C64)

POKE 13288,0 — nincs ellenség

AIRBORNE RANGER (C64)

Tippek a játékhoz:

1. küldetés: Ha a lőszerraktár ajtajára rá-lövünk, akkor kinyílik, és ha bemegyünk, max-ra töltődik a lőszer készlet. Ezután robbantsuk fel a raktárat, majd a mellette lévő hordókat is.

4. küldetés: A tisztet nem szabad megölni, sőt meg kell védeni. Az elfogása úgy történik, hogy bemegyünk a sátorba, és ha bent volt, megjelenik az ajtóban összekötözve. Jöhet a heli.

10. küldetés: Miután kirobbantottuk a börtön ajtaját, **VIGYÁZZUNK**, mert meg fogják próbálni felrobbantani gránáttal, vagy rakétával.

POKE 2262,173: POKE 2274,173:

POKE 10748,173: POKE 11394,173:
 POKE 11517,173: POKE 11628,173:
 POKE 11634,173: POKE 11715,173:
 POKE 11718,173: POKE 11745,173:
 POKE 11850,173: POKE 16878,173 —
 végtelen energia: POKE 11976,173 —
 végtelen lőszer: POKE 61467,173 —
 végtelen aknavető rakéta: POKE
 61647,173 — végtelen időzített bomba:
 POKE 61828,173 — végtelen idő
 bekapcsolása: POKE 61828,206 —
 végtelen idő kikapcsolása: POKE
 2270,173 — végtelen elsősegély: POKE
 3192,173 — végtelen gránát

AIRWOLF (C64)

POKE 13466,252 — sérthetetlenség
 POKE 45982,0 — örökélet

AIRWOLF II (C64)

POKE 53471,0 — örökélet

ALADDIN (MEGADRIVE)

Állítsuk meg a játékot, és nyomjuk le az
 A, B, B, A, A, B, B, A gombokat!

ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD (NINTENDO)

Az alábbi kóddal átléphetünk az első pá-
 lyán:

01Asg.SCPvd. (vagy 01AdgSCPvd.)
 Miután meghaltunk, nyomjuk le
 egyszerre a FEL és a 2-es tűzgombot.

ALIEN 3 (AMIGA)

A pályákat az 'N' billentyűvel lehet
 váltani.

ALIEN 3 (NINTENDO)

A kódok:

QUESTION	CABINETS
MASTERED	SQUIRREL
MOTORWAY	OVERGAME

ALIEN BREED (AMIGA)

Pályakódok:

XXDFA	UYTTA
LAEEA	PPEAB
ATKAA	

Játék közben írjuk be: ETULEBZ (angol
 billentyűzetten nem Z, hanem Y), és a

következő pályára tesz a gép. Keressük
 meg a számítógépet (a 2.szinten
 található a jobb felső sarokban. Olyan,
 mint egy PC felülről), majd lépünk bele
 és írjuk be: ALIENS ARE FAGGOTS,
 ekkor hallunk egy cuppanást és már
 örök energiánk is van.

Menjünk a második pályán levő lifttől
 lefelé fekvő terminálhoz és aktiválás
 után gépeljük be:

BEN JOHNSON TRAINED
 THESE ALIENS
 SALMAN RUSHDIE PLAYS
 ALIEN BREED
 PISSED AS A FART
 PITBULLS ON THE LOOSE
 THE IRAQIS MADE THE WEAPONS
 GALLUP
 FULL CONTACT
 PINK FLOYD
 LEEDS

NEWCASTLE BROWN

Játékonként csak egyet lehet
 működtetni! Jó próbálgatást!

ALIEN BREED 1 (PC)

Íme a szintkódok:

2 - AAJIHGDDC	10 - CCGDGBBBB
3 - CGGHDGGDG	11 - HHIAAJJIG
4 - HDICICCI	12 - GGDDJJHFD
5 - IDHEHDGCC	13 - JIECBFGFF
6 - IJIIIDIEC	14 - HGGEDDCCB
7 - CFDFEFEFJ	15 - HHHGFGDCC
8 - JIIJIIIC	16 - IHDCHGHFF
9 - AAAABAAAA	

ALIEN BREED 2 (AMIGA)

A pályakódok:

2 - 353828	10 - 193831
3 - 108383	11 - 090921
4 - 370101	12 - 309383
5 - 982822	13 - 101221
6 - 847464	14 - 103992
7 - 737373	15 - 998112
8 - 928112	16 - 125332
9 - 287364	17 - 091233

Néhány speciális kód, a terminálnál kell
 beírni:

378829 — 50 kulcs
 098654 — 10 élet, 50 kulcs
 736353 — 50000 pénz, 10 élet, 50
 kulcs

A

ALIEN BREED 2 (PC)

A pályakódok, amiket a computerbe való belépés után kell beírni:

- | | |
|---------------|----------------|
| 1 - AAJIHGDDC | 9 - CCGDGBBBB |
| 2 - CGGHDGGDG | 10 - HHIAAJJIG |
| 3 - HDICICCI | 11 - GGDDJJHFD |
| 4 - IDHEHDGCC | 12 - JIECBFGFF |
| 5 - IJIIDIHEC | 13 - HGGEDDCCB |
| 6 - CFDFEFEFJ | 14 - HHHGFGDCC |
| 7 - JIJIIIC | 15 - IHDCHGHFF |
| 8 - AAAABAAAA | |

ALIEN BREED SPECIAL EDITION (AMIGA)

Pályakódok:

- | | |
|-----------|-----------|
| 1 - XXDFA | 4 - UXTTS |
| 2 - RTHSS | 5 - PPEAB |
| 3 - LAEEE | |

ALIEN III (AMIGA)

Nyomjuk meg a 'SPACE+N' billentyűket egyszerre, és a következő pályán találjuk emberünket. Nem biztos, hogy minden verziónál működik!

ALIEN STORM (AMIGA)

Az F billentyű lenyomására a következő szintre ugunk.

ALIENS (AMIGA)

Pályakódok:

- | | |
|------------|------------|
| 1 - 7327 G | 4 - 2361 F |
| 2 - 2727 H | 5 - 7150 E |
| 3 - 3506 F | 6 - 7163 H |

ALIENS (C64)

Szintkódok:

- | | |
|------------|------------|
| 1 - 7324 G | 4 - 5761 H |
| 2 - 2727 H | 5 - 0640 C |
| 3 - 1506 E | 6 - 0663 F |

A kezdőkép megjelenése után lehetőségünk van az alábbi kódokkal közvetlen ugrásokra is:

- 7060E — NEWT megmentése
5506F — irányítóterem
9061D — labirintusrendszer

POKE 38408,x — x:1-255 a startszoba kiválasztása, POKE 43287,0 — sérthetlenség, POKE 33542,48: POKE

33543,25: POKE 33458,48: POKE 33459,12 — nincs sötét szoba, SYS 32777

ALIGATHA BLAGGER (C64)

\$1368,EA: \$1369,EA —
sérthetlenség
POKE 3574,44: POKE 3264,126: POKE 3561,234: POKE 3562,234

ALPHA WAWES (PC)

A játék elején egy 4 jegyű számot kell beírni. Minden betű után közöljük a 8 számhoz tartozó kódot (sorban):

- A: 0813 1820 1314 0817 1605 0410 1017
B: 1012 0310 1712 1308 0816 1018 0512 1216
C: 1805 1705 0515 1006 1005 2010 0312 1618
D: 1320 1309 1304 1720 1210 1708 0516 1307
E: 0612 1505 1612 1020 1220 1216 0618 0307
F: 1308 0508 1509 1806 0416 1606 0810 0805
G: 1520 0820 0507 0320 1710 1306 1016 0616
H: 0513 1013 1215 2013 0315 1208 1206 0510
I: 0812 2018 1318 2005 0610 1008 1608 0420
J: 1015 1810 2016 1620 0818 0814 1610 1219

ALTERED BEAST (MASTER SYSTEM)

A címképernyőn nyomjuk le a FEL, JOBBRA gombokat és tartjuk lenyomva a 2-es tűzgombot.

A címképernyőn nyomjuk le a B-t, majd a START-ot.

ALTERED BEAST (MEGADRIVE)

Ha megnyomjuk az A és START gombokat, onnan folytathatjuk a játékot, ahol abbahagytuk.

Ha extra energiát akarunk, a címképernyőn nyomjuk le a BALRA, FEL gombokat, és az ÖSSZES tűzgombot.

Játék közben nyomjuk le egyszerre az A,B,C,LE, BALRA gombokat.

AMAZING PENGUIN (GAME BOY)

Néhány pályakód:

- | | |
|-------------|-------------|
| 5 - 981990 | 17 - 302945 |
| 9 - 235408 | 21 - 153876 |
| 13 - 678163 | 25 - 840492 |

AMBERMOON (PC)

Itt az összes koordináta:

Newlake	348/352
Illien	376/277
Spannenberg	584/478
Burnville	530/594
Spannenbergi munkás	562/483
Burnville-i munkás	522/541
Tisztás	174/679
Gnómbánya	270/559
Mennydörgések bányája	252/712
Boszorkányház	291/519
Oázis	523/159
Tarbo vörös szeme	444/399
Örvény	275/75
Banditák háza	627/412
Alkimisták tornya	521/328
Nagyapa kunyhója	625/462
Orkok	539/438
Sylphen (?) oduja	538/466
Luminor tornya	515/656
Lebab tornya	438/563
Szélvihar	266/635
A szörny oduja	222/541
Gyémántkő	319/759

AMC (C64)

POKE 11639,x — életek száma

AMERICAN FOOTBALL (AMIGA)

A kódok a következők:

1-54	23-71	44-20
2-91	24-59	45-74
3-83	25-81	46-98
4-96	26-57	47-32
5-12	27-69	48-43
6-84	28-58	49-31
7-93	29-99	50-19
8-76	30-67	51-44
9-37	31-11	52-86
10-78	32-62	53-97
11-24	33-51	54-79
12-41	34-21	55-35
13-95	35-87	56-23
14-40	36-94	57-47
15-28	37-63	58-66
16-16	38-88	59-17
17-82	39-61	60-29
18-56	40-73	61-46
19-48	41-72	62-34
20-77	42-85	63-50
21-36	43-68	64-14
22-60		

AMNIOS (PC)

Néhány pályakód:

1 - FRDSNSMNGR	6 - RCHLMCLRHS
2 - PLFRMNLQSN	7 - THBSTSTFTT
3 - LSNBRGNSLQ	8 - THTHJJRSNN
4 - LKMCTKSCDF	9 - MLFNDBTFL
5 - STBNLMRCHL	10 - BTTMNDHRCH

ANARCHY (C64)

\$1964,AD — örök idő: \$4020,x — életek száma

ANARCHY (C64)

A HIGHSCORE táblába írjunk CHEAT-ot!

ANCIPITAL (C64)

POKE 18679,173: SYS 16384

ANDROID II (C64)

POKE 4283,234 — örökélet

ANDY CAPP (C64)

POKE 44318, 173 — végtelen alcometer, POKE 44548, 173 — végtelen kisses, POKE 45484, 173 — végtelen cash

ANNIHILATOR (C64)

POKE 6295,11

ANOTHER WORLD (AMIGA)

Kódjai:

1 - EDJI	8 - KCIJ
2 - HICI	9 - LDI5
3 - FLLD	10 - GABK
4 - LIBC	11 - KCGB
5 - CCAL	12 - LALD
6 - EDIL	13 - LFEK
7 - FADK	

ANOTHER WORLD (NINTENDO)

A pályakódok:

HTDC	KRFK	TFBB
CLLD	KLFB	TXHF
LBKG	DDRX	CKJL
XDDJ	HRTB	LFCK
FXLC	BRTD	

ANOTHER WORLD (PC)

Pályakódok:

HTDC	KLFB	TFBB
CLLD	TTCT	TXHF
XDDJ	KRFK	LFCK
FXLC	BRTD	CKJL

ANTICIPATION (NINTENDO)

Ha megérkezünk a szürke négyszöghöz a 3. ill. 4. pályán, tartsuk lenyomva az *A* gombot, míg a játékos jelzője villogni nem kezd.

ANTICIPITAL (C64)

POKE 18679,173: SYS 16384 — örökélet

ANTIRIAD (C64)

\$AE7F,0 — sérthetlenség, \$A8AC,A5 — örök energia, \$A8B6,A5 — örök energia
POKE 35486,165: POKE 35496,16:
SYS 2080 — örökélet

APB (AMIGA)

Az örökélethez a *HIGHSCORE* táblába írjuk be: ALF.

APOLLO 18 (C64)

POKE 2356,x — 1-11, a kívánt pálya sorszáma, SYS 2335

APYDIA (AMIGA) (PC)

Hogy jobb fegyverzetre tegyünk szert, pauzáljuk a játékot 'P'-vel, majd írjuk be: 'ULRDABBA'. Sajnos a cheat csak egyszer működik.

APYDIA (AMIGA) (C64)

A pályakódokat a címképernyőn kell beírni:

- 1 - SHOWCREDITS
- 2 - MISS HONEYBEE
- 3 - HASTALAVISTA
- 4 - DEPUTYOFLOVE
- 5 - SNEAKPREWIEW

ARABIAN NIGHTS (C64)

POKE 13190,169: POKE 13191,173:
POKE 1392,141: POKE 1393,169:

POKE 1394,96: POKE 1395,96 — sért-hetlenség

ARC OF YESOD (C64)

POKE 33969,234: POKE 33970,234 — örökélet, SYS 2053

ARCADE CLASSICS (C64)

POKE 4136,x — invader életek száma, POKE 19463,x — asteroid életek száma, SYS 31506

ARCANA (C64)

POKE 12933,0: POKE 12934,2 — örök energia, SYS 4096

ARCANA (C64)

POKE 12933,0: POKE 12934,2 — örökélet, POKE 28465,76: POKE 28466,70: POKE 28467,10 — örökidő, SYS 4096

ARCHIPELAGOS (AMIGA)

Archipelago választásakor 8421-et kérjünk, majd 'ENTER', 'ENTER'. Ezután 1-9999-ig azt a szigetet választjuk, amelyiket akarjuk.

ARCUS ODYSSEY (MEGADRIVE)

Kódjai:

<i>Egy játékos:</i>	<i>Két játékos:</i>
2 - F9PBAIACRO	1 - HRMGKEQLLT
3 - H2JCAIII1J	2 - XJOEIAQLBD
4 - HSKHCQIPMU	3 - KMKCEQQQN1
5 - JRKCHWITNA	4 - JJOEIIQRFF
6 - HRKCE5IT3E	
7 - EDXBAIAARI	
8 - EGROBNAE03	

ARKANOID (AMIGA)

Paузáljuk a játékot a *SPACE*-szel, majd írjuk be, hogy *DSIMAGIC*. A játék újraindul. Most próbáljuk ki a *C*, *F*, *L* gombokat.

ARKANOID (C64)

Játsszunk két játékos módban úgy, hogy a második játékosal érijük el a 2000 pontot, az első játékos nem fontos. Ezzel 83 életet kapunk, a játékot így folytassuk az első játékosal.

ARKANOID (NINTENDO)

Végtelen CONTINUE-t kaphatunk, ha miután meghaltunk, és előjön a címképernyő, nyomva tartjuk az *A* & *B* gombokat és megnyomjuk a *SELECT*-et (ötször)

Próbálkozzunk az *A* & *START* egyidejű lenyomásával is!

ARKANOID 2 (AMIGA)

Ha meghalunk, és előjön a címképernyő, írjuk be, hogy 'ROBOCOPPETER', a folytatáshoz.

Próbáljuk ki a 'DALEY' kódszót is!

ARKANOID 2 (AMIGA) (PC)

Az örökélethez *Highscore* táblába írjuk be: 'DEBBIE S'.

Ha meghalunk, próbáljuk meg a *CAPS LOCK* lenyomása után a *MAGENTA*-t beírni, ezután a köv. játékban nyomjuk meg az *S* gombot, mire kinyílnak az ajtók.

ARKANOID 2 (C64)

Gyűjtsünk össze 5000 pontot, majd a *highscore* táblába írjuk be, hogy 'CHEETAH' és halhatatlanság lesz a jutalmunk.

ARKANOID 2 (PC)

Ha meghaltunk, várjunk, amíg megjelenik a címképernyő, majd nyomjuk meg a '*CAPS LOCK*'-ot és gépeljük be: 'DALEY-88'. Ezután mindig azon a szinten folytathatjuk a játékot, amelyiken meghaltunk.

ARMAGEDDON (C64)

Indítás előtt: POKE 4098,1 — örökélet, SYS 2063

ARMALYTE (C64)

POKE 9891, 173 — örökélet
 POKE 18216,173: 18350,173:
 20987,208: 20988,234: SYS 2066
 Két játékos esetén a piros úrhajó lézereit a '?' billentyűvel változtathatjuk.
 LOAD"AR*",8,1: POKE 6607,
 kezdőszint: SYS 2075

ARMY MOVES (AMIGA)

Az örökélet az első pályán:

'ALT' + '1' + 'D'

A második pályán:

'ALT' + '1' + 'J'

A második pálya kódja: 101069.

ARMY MOVES (C64)

POKE 10276,173 — halál után pályalépés

\$0A98,00: \$0ABB,00 — nem kell ugrálni a kocsival, \$280C,X — életek száma

ARMY MOVES 2 (C64)

\$3A10,X — életek száma

ARNIE 2 (C64)

\$82CF,X — életek száma

ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF (MEGADRIVE)

A kódképernyőn felülre F-et, alulra pedig 9-et írjunk, és egy titkos szintre kerülünk.

ASSAULT SIUT LEYNOS (MEGADRIVE)

Ha 9 CONTINUE-t akarunk, haljunk meg, lépünk be az *OPTIONS*-képernyőre, és ha 2 CONTINUE-nk van, nyomjunk *START*-ot. Megjelenik egy nő a képernyő jobb alsó sarkában. Ezután válasszuk az *EXIT*-et!

A kétjátékos módot úgy indíthatjuk el, hogy mikor egy ellenség van tőlünk jobbra, nyomjuk meg a *START* gombot a 2-es joypad-on.

Miután elkezdünk játszani, tartsuk nyomva az *A,B* gombokat, nyomjuk le a *C*-t, majd újra *A* & *B*, és a fegyverképernyőre kerültünk.

ASTERIX & THE MAGIC CAULDRON (C64)

POKE 8540, 173 — örökélet, POKE 16896,173 — végtelen étel

ASTERIX (AMIGA)

Az 'F7'-tel visszaállíthatjuk életeink számát a kezdeti értékre.

A

ASTERIX (C64)

POKE 8540, 173: POKE 17059,173 — örökélet, POKE 16896,173 — örök étel

ASTRO CHASE (C64)

POKE 6385,165 — örökélet

ASTRO MARINE CORPS (AMIGA)

A pályakódok a következők:

NOSTROMO REPLICANT
DISCOVERY KRULL
ENTERPRISE METROPOLIS.
DAGOBAN

ASTRO MARINE CORPS (C64)

6503,X — gránátok száma

ASTRO MARINE CORPS 2 (C64)

6517,X — gránátok száma

ASTYANAX (NINTENDO)

A címképernyőn nyomjuk meg: *FEL*, *LE*, *BALRA*, *JOBBRA*, *B* (négyyszer), és pályát választhatunk.

Megállíthatatlanok leszünk, ha a címképernyőn megnyomjuk a *FEL* (négyyszer), *LE*, *BALRA*, *JOBBRA*, *FEL* gombokat.

ATAC (PC)

A SAVEGAME 04-23. byte-jain a név, az 50-51. byte-okon az ENEMY KILLS (7F), az 52-53. byte-okon a CIVILIAN (00), míg az 54-55 byte-okon a FRIENDLY (00) paramétereit állíthatjuk át. A kommandós tagok neve előtt (ECHO stb.) 2-vel, ha 01, akkor él a pasi. Ha több repülőt, esetleg heli-t akarunk, akkor: repülő esetén a 'HA'-'HH'-ig a 'H' betű előtt 2-vel írjuk át a \$78-at \$73-ra. Így több lesz a repülőnk, de kevesebb a heli-nk. Ha több heli-t szeretnénk, az 'AA'-'AH'-ig az 'A' betű előtt 2-vel írjuk át a \$73-at \$78-ra. Több heli, kevesebb repülő.

A belépőkódok:

Page	Par.	Word	Code
9	1	7	PROBLEM
10	4	3	PACKAGE
11	3	2	MANUAL
14	2	4	GAIN
14	1	9	QUICKSTART
18	2	1	SATISFIED
19	6	2	GIRL
20	4	2	MORNING
22	5	6	TIME
23	5	3	NOTHING
25	5	7	FARMERS
26	7	5	COMPRESINO
27	2	3	CHANNELS
29	8	4	BOSS
30	6	3	HOME
35	1	3	STUFF
39	3	7	BEGIN
41	5	4	POINTER
45	2	2	TARGET
48	3	2	EITHER
48	8	4	FINANCIAL
53	1	6	CAMPAIGN
56	1	1	BUILT
58	3	3	ACTIVITIES
58	6	4	PRIORITY
59	1	3	OPTION
62	2	3	DECIDE
62	3	2	SUMMARY
62	2	3	DECIDE
72	4	2	PROGRESS
74	2	4	DRUG
78	5	3	POSSIBLE
80	1	4	CONTROLLED
81	3	1	SIDEWINDER
84	1	2	GAUGE
85	6	2	MARKER
87	1	1	DECIDE
88	1	5	TAPPING
94	1	1	BLACKOUT
96	1	7	REDUCE
101	6	6	MISSILE
102	2	3	SCALE
103	4	5	RUBBER
107	1	3	BELOW
109	2	6	GROUND
114	3	2	SLICK
115	2	5	BETWEEN
132	1	4	MYTHS
139	5	2	MARCH
140	2	2	FEBRUARY
142	3	1	COCAINE
143	2	2	BRITAIN
143	4	8	HEROIN
145	2	4	MAJOR
145	2	1	CRACK

ATHENA (C64)

§3B69,AD — örök energia

ATOMIC ROBOKID (AMIGA)

Ha a címképernyőn begépeljük: TUESDAY 14TH, majd 'TŰZ', akkor kapunk egy CHEAT menüt.

ATOMINO (AMIGA)

Szintkódok:

10 - IDYLL	60 - INFERNAL
20 - TAURUS	70 - FOSSIL
30 - NEPTUNE	80 - PISON
40 - PHOTON	90 - SOUP
50 - PLANKTON	100- SULPHATE

ATOMINO (C64)

A pályakódok:

10 - MAIL	60 - KISS
20 - MORE	70 - COOL
30 - LEFT	80 - FREE
40 - KISS	90 - WAVE
50 - TIME	100- DOOR

A 'Kiss' mindig a 60. szintre tesz... Átírhatjuk a kódokat: Reset-eljünk, majd monitorból nézzünk bele a programba! 0E11-nél vannak a Password-ök. Írkáljuk át őket tetszés szerint, majd SYS 4096! A főképernyőn üssük be: 'FIESELPIEF'. A játékban 'RETURN'-re pályát ugrunk.

ATOMINO (PC)

A pályakódok:

10 - IDYLL	30 - NEPTUNE
20 - TAURUS	40 - PHOTON

ATOMIX (AMIGA)

Nyomjuk meg a *HELP*-et, hogy jelszó módba kerüljünk. Ezután írjunk be "TIME"-ot az örök időhöz.

ATOMIX (PC)

A *GAME.EXE*-ben 83223-ra kell írni a kezdőpálya számát (1-30), 84627-re EB-t, 84628-ra 02 — végtelen idő

ATTACK OF THE MUTANT CAMELS (C64)

POKE 11639,255 — 255 élet, SYS 4096

ATV SIMULATOR (C64)

POKE 51422,256: POKE 49132,256:
POKE 28132,173 — sérthetlenség

AUF WIEDERSEHEN MONTY (C64)

§405D,C3 — sziget

POKE 21862,76: POKE 21863,123:
POKE 21864,85 — örökélet, SYS 16384

A startpályán vegyük fel a pisztolyt. Ezután a baloldali *SHIFT*-tel repkedhetünk a szintek között.

AURIGA (C64)

POKE 15369,x esetén x-szel az életek számát, míg POKE 15377,z esetén z-vel a hullámok számát (0-15) állíthatjuk be. A játék a SYS 15280-nal indítható.

AUTOMANIA (C64)

POKE 15489,48 — sérthetlenség
POKE 2249,9 — örökélet

AVENGER (C64)

POKE 6418,234: POKE 6419,234:
POKE 6420,234: POKE 6444,234:
POKE 6445,234: POKE 6446,234:
POKE 6476,234: POKE 6477,234:
POKE 6478,234 — örök energia, SYS 11924

§18EB,00 — sérthetlenség, §19E0,x — kulcsok, §19E1,x — shuriken, §29A2,09 — végtelen kulcs

AVENGER (PC ENGINE)

Megállíthatatlanok leszünk, ha az alábbiakat megismételjük kétszer: *FEL, JOBBRA, LE, BALRA, 2, FEL, BALRA, JOBBRA, 1*.

AWESOME (AMIGA)

Az energiabeállítási résznél SHIELD állítás közben a numerikus billentyűzet '+' billentyűjét nyomjuk meg, majd 'TŰZ'. Ezután az 'F1', 'F2', ... billentyűkkel különféle könnyítéseket kérhetünk.

AXIONS (C64)

POKE 17388,173 — örökélet

B

B-17 FLYING FORTRESS (PC)

Billentyű	Hatás
F	Flaps ki/be
G	Kerék ki/be
B	Kerékfék
S	Hang ki/be
[Műszerfal balra tolása
]	Műszerfal jobbra tolása
J	Bombavető
E	Külső nézet
	+/- közelítés/távolodás
+	Sebesség növelése
-	Sebesség csökkentése
CTRL + 1-4	Sebesség változtatása
CTRL + Q	Kilépés (Quit)
ALT + D	Részletesség növelése/csökkentése
ALT + M	Kamera ki/be
PAGE UP	Külső nézetben: a gépet alulról látjuk
PAGE DOWN	Külső nézetben: a gépet felülről látjuk
INSERT/DELETE	Külső nézetben: a gép forgatása
SHIFT + F1	Belső nézet: előre
SHIFT + F2	Belső nézet: hátra
SHIFT + F3	Belső nézet: balra
SHIFT + F4	Belső nézet: jobbra
SHIFT + F5	Belső nézet: fel
SHIFT + F6	Belső nézet: le
SHIFT + F7	Bombanézet
SHIFT + F8	Célpont látképe
SHIFT + F9	Vadászgép nézet
SHIFT + F10	Hátulnézet, csak kívülről
F7	Gömbtorony-nézet
F8	Bal oldali lövész
F9	Jobb oldali lövész
F10	Gépfar lövész

BAAL (AMIGA)

Az örökélethez a *HIGHSCORE* táblába írjuk be: LOVEBUNDLE.

BABY JO (AMIGA) (PC)

Néhány pályakód:
2 - YOUPI
3 - GLOUP
4 - MUMMY

BAC PAC (C64)

POKE 7456,169: POKE 7457,0: POKE 7458,234 — sérthetetlenség

BACK TO REALITY (C64)

POKE 20109,173 — örökélet, SYS 16384

BACK TO THE FUTURE 2 (AMIGA)

PAUSE után írjuk be: THE ONLY NEAT THING TO DO. Ezután a pályaváltáshoz: 'Z'.

BACK TO THE FUTURE 3 (AMIGA)

Az örökélet kódok:

Level 1 - ROTTEN CHEAT

Level 2 - LOUSY CHEAT

Level 3 - LOW DOWN CHEAT

A kódokat a pályák előtt akkor kell megadnunk, amikor a sztori bemutatását végzi a program.

BACK TO THE FUTURE 3 (PC)

Próbálkozzunk az alábbiakkal:

Level

1 - ROTTEN CHEAT, majd SPACE

2 - LOUSY CHEAT, majd SPACE

3 - LOW DOWN CHEAT, ekkor a

képernyő villan egyet, majd 'CAPS LOCK', és 'DECAFFEINATED', végül 'ENTER'.

BAD BLOOD (PC)

A *GAME.EXE*-ben \$6AC5-re 0A-t, \$6AC6-re E8-t írva nem kér kódot.

BAD DUDES (NINTENDO)

Az alábbi CHEAT segítségével 64 életünk lesz: a címképernyőn nyomjuk le a 2. joypad-on az alábbiakat: B, A, LE, FEL, LE, FEL, és START az 1-es joypad-en.

BADLANDS (C64)

A boltban a következőket vegyük:

1.szint: rakéta, turbo

2.szint: gyorsító, turbo

3.szint: pajzs, rakéta

4.szint: gyorsító, turbo

5.szint: kerék

6.szint: gyorsító, turbo

7.szint: rakéta, kerék

8.szint: pajzs, kerék

BAGITMAN (C64)

POKE 19013,189: POKE 22235,5:
POKE 22236,235 — örökélet

BALL 2 (C64)

POKE 45392,0 — örökélet, POKE
43618,0 — örökidő

BALL BLASTER (C64)

§00AB,01 — sok credit

BALL BLASTER (C64)

POKE 6108,173: SYS 2560 — örökélet

BANDITS (C64)

POKE 4971,177
POKE 4759,169 — sérthetlenség

BARBARIAN (AMIGA) (PC)

A sérthetlenséghez gépeljük be sorban: '0', '4', '-', '0', '8', '-', '5', '9'. Mindkét minusz a bal oldali minusz billentyű.

BARBARIAN (PC)

A BARB.EXE-ben 19943-ra 9090 írva örökéletet kapunk.

BARBARIAN 2 (C64)

POKE 3869,45: SYS 2443 — örök energia, POKE 3886,32: SYS 3392 — örökélet

A C= (Commodore) billentyűvel megölünk minden ellenfelet, illetve a 'RUN/STOP'-al átléphetünk a következő szintre.

BARBARIAN COMBAT (C64)

POKE 34366,0 — sérthetlenség

BARBARIAN COMBAT 2 (C64)

POKE 34058,44: POKE 34730,0 — sérthetlenség

BARD'S TALE I (C64)

A karakter lemezen a 17.track, 0.sectorban kezdődnek a karakterek adatai. Lemezmonitorral átríhatunk

néhány dolgot. Vegyük a karakter nevének első betűjét kiindulásnak, ehhez képest adjuk meg az eltolásokat:

2x-ig tart a karakter neve és alaptulajdonságai

31-en az XP egyesei, 30-on a tizesei, stb.

33-on a kar. szintje (2 byte), majd az aktuális szintje (szintén 2 byte), ez szintelszívás után más lehet.

45-ön az arany egyesei vannak mellette a max és aktuális SpellPoint

Ezután jön a karakter osztálya és a faj.

A végén a karakter felszerelése. Néhány fontosabb tárgy hexában:

Tárgy	cím	Tárgy	cím
Lich fg	76	Dragon fg	6C
Spectre snare	7F	Mage fg	6D
Old man fg	7C	Troll ring	6E
Thor fg	7D	Troll staff	6F
Stoneblade	72	Onyx key	70
Travelhelm	73	Crystal sword	71
Death Dagger	74	Wizwand	79
Mango fg	75	Mthur axe	23
Spirithelm	6B	Master key	78

A három ezüstalak: 7A, 7B, 7C

BARD'S TALE I (PC)

A karakterfejlesztő helyen szintlépéskor megjelenő kérdésre a válaszok:

"What street lies between ..." - Tempest

"What is the name..." - Gran plaz

"Nema the street..." - Hawk Scabbard

"Identify the street that snakes..." - Serpent

"What street cuts into..." - Grey Knife

BARD'S TALE II (C64)

Ha belépünk a boltba, fordítsuk meg a lemezt, és minden tárgyat megvehetünk, ami csak a játékban létezik. Ne felejtjük el a lemezt visszafordítani!

BARD'S TALE III (C64)

Egy pénz- és tárgysokszorozó módszert mutatunk be. Ezzel egy fordulóban annyiszorosára növelhetjük az előbbi dolgokat, ahány karakter a karakterlemezen elfér. Ehhez kell egy másolat ez utóbbiról, ennek hiányában "csak" hétszerezni tudunk. A teendők: Menjünk a kezdőhelyszínre. Pakoljuk az egyik karakterhez a sokszorosítandó

cuccokat. Removoljuk, majd addoljuk a karaktert. Pakoljuk át a következő karakterhez a cuccokat, s vele is ugyanezt csináljuk. Ha mind a hét karakterrel végeztünk, és folytatni akarjuk, akkor szükség lesz a karakterlemez másolatára. Tegyük be, majd removoljuk az egyik fickót. (Lehetőleg ne azt, amelyiknél a cuccok vannak) Tegyük vissza az eredeti lemezt, és az üres helyre rakjunk be egy olyan karaktert, akivel az előbb említett eljárást nem végeztük el. Ezt addig ismételtethetjük, amíg meg nem unjuk. Ezután kapcsoljuk ki a gépet(!). Visszatöltve a programot az összes karakternél ott van a rakás...

A játék két pontján rengeteg időt spórolhatunk meg a berheléssel (az elején a varázslók fejlesztése, valamint a vége felé a Geomancer(-ek) fejlesztése). Tapasztalataink szerint a program néha kissé furcsán reagál a berhelt adatokra, az XP berhelése viszont mindig problémamentes (úgy tűnt, a berhelt tárgyakra is furcsán reagál, így ha a tárgyleírásban van valami hiba, az valószínűleg ennek tudható be — berhelés nélkül ugyanis nem tudtuk volna minden különleges tárgyat jellemezni). Így célszerű csak a karakterek tapasztalatát módosítani (vigyázat, ha a varázsló osztályt vált, XP-je 0 lesz!). Az XP tárolása 4 byte-on történik:

■ A memóriában (cartridge ajánlott):

1. karakter: \$3e15-\$3e18
2. karakter: \$3e95-\$3e98
3. karakter: \$3f15-\$3f18
4. karakter: \$3f95-\$3f98
5. karakter: \$bf15-\$bf18
6. karakter: \$bf95-\$bf98
7. karakter: \$1f95-\$1f98

■ Lemezen:

- 1.: Track 28, Sector 09, Pos \$15-\$18
- 2.: Track 28, Sector 09, Pos \$95-\$98
- 3.: Track 28, Sector 02, Pos \$15-\$18
- 4.: Track 28, Sector 02, Pos \$95-\$98
- 5.: Track 28, Sector 13, Pos \$15-\$18
- 6.: Track 28, Sector 13, Pos \$95-\$98
- 7.: Track 28, Sector 06, Pos \$15-\$18

Ha valakinek pechje van, és nem itt tárolódnak az adatok, az megkeresheti őket a védelemnél ismertetett módon.

Mondjuk célszerű csak az éppen szükséges értéket beírni, hogy ne legyen

a parti túl erős, maradjon izgalom is a játékban. Másrészt a játék elején mindenképpen kell valamennyit harcolni, hogy normális tárgyakat találjunk.

A legtöbb játékos odáig eljut a játékban, hogy kinyírja Brillhasti-t, csinál egy Chronomancer-t, és menne Arboria-ba. Twilight Copse nevű hely ugyan nincs, de van egy csendes kis liget egy helyen a fák között, ahol viszont néhány fogalom fontossági sorrendje iránt érdeklődik a program. Ez lenne a védelem. Eltávolítása a következő:

■ Ha valakinek ugyanaz a verzió van meg, mint nekünk, akkor fog egy lemezmonitort (akármilyen megteszi, csak szerkeszteni lehessen benne), betölti a 9. track 14. sector-át, és a következő pozíciókba 234-et (\$ea) ír: 230,231,235, 236,241 (\$e6,\$e7,\$eb,\$ec,\$f1), és már kész is. A verzió ellenőrzéséhez itt van pár sor adat:

```
e0: 7d e8 00 20 1a 73 b0 0a
e8: 20 f2 a9 b0 05 38 6e e8
f0: 7a 60 20 07 74 f5 df 40
```

Bonyolultabb a helyzet, ha valamilyen oknál fogva a lemez másképp van szervezve, ekkor meg kell keresni az illető pozíciót. Legegyszerűbb a következő módon:

■ Betöltünk egy egész oldalas másolót (nem kell nibbler), és elkezdünk másolni. Az első menet (csak olvasás!) után freeze (akinek nincs cartridge-e, annak lesz egy segédprogram), monitor és h0000ffff43424d

majd:

```
hxxxxffffb00a20
```

(xxxx az elsőre megtalált cím). A kapott címből vonjuk ki az elsőre talált címet (xxxx), a kapott szám yyyy, ezt osszuk 256-tal. A kapott szám törtrészének 256-szorosa a szektoron belüli pozíció. Az előző hányados egészrészét osszuk el 21-gyel, az így kapott szám egészrészéhez adjuk hozzá az adott menet kezdőtrack-jének számát, ez a track száma. Mivel a legtöbb másoló nem sorban olvassa be a szektorokat, a sávon belül egy lemezmonitorral meg kell keresni a szektort (segít a fenti táblázat). Nehéz lesz...

■ Ha az első menet után nem találunk semmit, akkor folytassuk a másolást (lehet, hogy előlről kell kezdeni...), és próbálkozzunk a 2., majd a 3. olvasás

után is. Itt azonban figyelniük kell a sávonkénti szektorszámra is (1-17: 21, 18-24: 19, 25-30: 18, 31-41: 17), valamint célszerű tudni, hogy a 2. és a 3. menet melyik track-től kezdődik (jobb híján számoljuk meg az első menetben a track-váltást jelző kattánásokat, adjunk a számhoz kettőt, ettől a track-től kezdődik a második menet. Hasonló elven számítható a 3. menet kezdősávja is). Ha a keresés során egyik esetben sem találtuk meg a keresett számhármast, az nagy pech, mert akkor az valami extra verzió lehet.

Mivel a fenti leírás kissé nehezen követhető, itt egy konkrét példa: Az első menet után h0000ffff43424d —> 1800 (ez a három keresendő byte ugyanis az 1. track 0. sectorának első 3 pozíciója). h1800ffffb00a20 —> nincs eredmény. A második menet a 12. track-kel indul, utána h1800ffffb00a20 —> e867. $\$e867 = 59495$, $\$1800 = 6144$, $59495 - 6144 = 53351$.

$53351/256 = 208.40234$, a törtrész 256-szorosa $0.40234 * 256 = 103$, tehát a sávon belüli pozíció 103 ($\$67$) (mellesleg a legtöbb másolónál a kezdőcím alsó byte-ja 0, ilyenkor a pozíció a talált cím — itt $\$e867$ — alsó byte-ja). Az egészrész 208, ez már a 17. track után van ($6 * 21 = 126$, ha ennél kisebb lenne, akkor lenne 12-17 között), $208 - 126 = 82$, $82/19 = 4.3157895$, az egészrész 4, így a track száma $6 + 4 + 12 = 22$. Tehát a keresett adat ebben a példában a 22. sáv egyik szektorának a 103-as ($\$67$) pozícióján van (ellenőrizhető az előző táblázattal, amely adatai ez esetben $\$61$ -nél kezdődnek).

Akinek nincs cartridge-e, annak hasznos lehet a következő program:

```
10 fora = 0to84:readb:poke828 + a,b:c = c + b:nexta
20 ifc = 11559thenprint"ok":goto32
30 print"hiba!":end
32 open1,8,1,"@:seeker":print#1,chr$(60);chr$(3);
35 fora = 0to84:o$ = chr$(peek(828 + a)):print#1,o$;
38 nexta:close1:end
40 data120,173,17,208,141,255,3,169
50 data0,141,17,208,169,52,133,1
60 data169,8,133,173,160,0,133,172
70 data177,172,201,176,208,20,230,172
80 data177,172,201,10,208,8,230,172
90 data177,172,201,32,240,16,169,0
```

```
100 data133,172,200,208,227,230,173,165
110 data173,208,221,76,125,3,238,32
120 data208,169,55,133,1,173,255,3
130 data141,17,208,88,165,173,141,254
140 data3,140,253,3,96
```

Ez a program egy 'seeker' nevű rutint ment ki a lemezre. Használata: Kezdjük másolni, az első menet után reset, be kell tölteni a rutint, majd:

```
poke855,67:poke863,66:
poke871,77:sys828
```

Ezután printpeek(1022), az eredmény a másoló által használt terület kezdőcímének felső byte-ja (nézzük meg az 1021-es címen az alsó byte-ot is, ha nem 0, akkor később ezt is le kell vonni). Ezután vissza kell tölteni a rutint, poke845,(az előző felső byte), majd sys828 (ha a felső byte 0, akkor vagy $\$0800$ a kezdőcím, akkor nem kell poke845,8; vagy keressünk másik másolót).

Ezután printpeek(1021) + peek(1022) * 256, ebből le kell vonni a kezdőcímet (felső byte * 256 + az esetleges alsó byte). Az így kapott címmel (yyyy) végzendő teendőket lásd feljebb. Ha a 2. vagy a 3. menetben van csak eredmény, akkor mindig reset és az előbb leírtak (természetesen a kezdőcím-megállapítás nem kell), a másolást persze mindig előlről kell kezdeni.

(Ha valaki esetleg másra is akarná használni a keresőt, annak itt van pár cím:

- poke845,(hi) — a keresés kezdőcímének felső byte-ja
- poke855,(a1):poke863,(a2):
poke871,(a3) — a keresendő adatok
- sys828 — indítási cím

A program a memória utolsó byte-jáig vizsgálódik.)

Nos, ez az "útmutató" kissé bőbeszédű lett, de igyekeztünk úgy leírni mindent, hogy a gépi kódban teljesen járhatlanok is el tudják távolítani a védelmet.

BAT (C64)

Ha nem tetszenek a tulajdonságaink, a memóriában átírhatjuk. $\$20D9$ -et és az azt követő 11 byte-ot töltjük fel $\$14$ -gyel.

B

BAT '90 (64)

Fegyver	Credit	Power	Ammo
Vaktaseft	150	4	LP12
L15 Beckman	390	5	LP57
Macker 30	410	6	1080
Maas 10	568	5-7	N29
Canon	812	7-8	E10
Lance Nova	995	9	Nova

BAT ATTACK (C64)

POKE 11061,234 — örökélet

BATALYX (C64)

POKE 19567,234: POKE 19568,234:
POKE 19569,234 — örökélet, SYS
16384

BATMAN (NINTENDO)

Akárhányszor folytathatjuk a játékot, ha a címképernyőn megnyomjuk sorban a FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, A & B gombokat.

BATMAN — THE JOKER (C64)

A játékban ál-Joker-ek is előfordulnak (néha egyszerre kettő is), ezeknél viszont nincs kötel. Ne szórakozzunk velük (csak az energiánkat pocsékoljuk). Ha az igazi Joker-től elvettük a kötelet, az bárhol, bármelyik szobában használható.

POKE 2304,0: POKE 32334,0 — játék begyorsítása, POKE 32466,181 — örök energia

BATMAN - THE MOVIE (AMIGA)

A második címképernyőn gépeljük be azt, hogy JAMMMMMMM.... Ha sikerrel jártunk, akkor a képernyő eltűnik, és fejtetőn jön vissza. Ezzel a cheat-tel örökéletet kapunk, meg ha nem akarjuk végigszenvedni magunkat a pályákon, akkor az 'F10'-es billentyűvel ugorhatunk tovább.

BATMAN - THE MOVIE (MEGADRIVE)

Sok életünk lehet, ha a múzeumban (3.szint) jobbra távol lévő életet felvesszük. Ezután ugráljunk fel 3 szintet, majd essünk le ugyanide, az élet

újra megjelent. Ezt ismételhetjük.

BATMAN - THE MOVIE (C64)

POKE 4866,44 — örökélet, POKE 4806,44 — végtelen energia, POKE 5053,96 — végtelen idő

BATMAN - THE MOVIE (GAME BOY)

Nyomjuk meg a FEL, JOBBRA, START gombokat!

BATMAN - THE MOVIE (PC)

Ha a címképernyő megjelent, gépeljük be: 'JAMMMMM'. A 'CHEAT MODE ON' betűk megjelennek a képernyő felső részén. Örökéletünk lesz, és 'F10' segítségével szintet léphetünk.

BATTLE CHESS I (PC)

A CHESS.EXE-ben 32215-re EB-t, 32216-ra 01-t írva nem kér kódot, vagy ha ez nem jó, akkor 29322-ra 02-t írjunk.

BATTLE CHESS II (PC)

A SETUP.EXE -ben 2613-ra EB37-t írva nem kér kódot. A CHESS2.EXE-ben 55312-re EB-t írjunk a kódkérés megszüntetéséhez.

BATTLE COMMAND (C64)

A fegyverválasztásnál FREEZE!
(Zárójelben az ajánlott érték)
POKE 4999,x — ágyúlövedékek száma (255)
POKE 5011,x — a Slamlaser mennyisége (255)
POKE 5001,x — IR Phoenix mennyisége (255)
POKE 5003,x — IR Banshee mennyisége (255)
POKE 5009,x — a Phantasm mennyisége (255)
POKE 5008,x — a Spectre mennyisége (255)
POKE 5007,x — a Dragonfly mennyisége (255)
POKE 5004,x — a Mortar mennyisége (255)
POKE 5000,x — Rad. Phoenix mennyisége (255)
POKE 5002,x — Rad. Banshee mennyisége (255)
POKE 4997,x — a Slamlaser tömege (0)
POKE 4995,x — a Phantasm tömege (0)
POKE 4994,x — a Spectre tömege (0)
POKE 4993,x — a Dragonfly tömege (0)
POKE 4986,x — a Radaros Phoenix tömege (0)
POKE 4987,x — az IR Phoenix tömege (0)

POKE 4985,x — az ágyú tömege (0)
 POKE 4988,x — a Radaros Banshee tömege (0)
 POKE 4989,x — az IR Banshee tömege (0)
 POKE 4990,x — a Mortar tömege (0)

Játék közben FREEZE!

POKE 1443,x — üzemanyag menny. (max: 48)

POKE 1405,x — 1-es fegyver mennyisége (255)
 POKE 1406,x — 2-es fegyver mennyisége (255)
 POKE 1407,x — 3-as fegyver mennyisége (255)
 POKE 1408,x — 4-es fegyver mennyisége (255)

Játék közben időnként illik FREEZE-elni, és átírni ezeket max.-ra. Ha vettünk Slamlaser-t, írjuk át 255-re, és kapcsoljuk be. Amíg el nem fogy, védve vagyunk a lövedékektől. Ezután pedig megint átírhatjuk 255-re. Ezenkívül:

POKE 10719,48: POKE 10720,141 — végtelen üzemanyag

A LOAD GAME opciónál pályakód helyett állítsuk be: GINGERBEER. Megjelennek a hiányolt küldetések (mégiscsak átkonvertálták őket, csak cselesen), s a játékban sérthetlenséget kapunk.

Néhány küldetés kódja:

O1O78G1GT0 SPGEDO5IT8
 U3069G4Q80 QPG5DQ1RP8
 E12C9Q1258 ORISC253PC
 O9218O5Q88

BATTLE COMMAND (PC)

A kimentett állást (*.BSG) valamilyen szövegszerkesztőbe töltve láthatjuk, hogy a vége előtt pár byte-al egy 'P' betű található. Ezt módosítsuk FF értékre, s 255 lézerünk lesz. Mindez persze csak akkor megy, ha már szereztünk lézert.

Egyéb átírási lehetőségek:

Fegyver	Eng.	Tömeg	DB	Kap.
Pulveriser	150	74-75	76	72
Phoenix Rad	151	80-81	82	78
Phoenix IR	152	86-87	88	84
Banshee Rad	153	92-93	94	90
Banshee IR	154	98-99	100	96
K-40 Mort.	155	104-105	106	102
Sleeper	156	110-111	112	108
K-90 Clust.	157	116-117	118	114
Dragonfly	158	122-123	124	120
Decoy flare	159	128-129	130	126
Chaff disp	160	134-135	136	132
Skeet	161	140-141	142	138
Slam laser	162	146-147	148	144

Ajánlott ért. \$FF \$00 \$00 \$FF \$04

A küldetések: a 9. byte-tól kezdve 4 byte-onként vannak, ha ezekre FF-et írunk, a program úgy veszi, hogy teljesítettük. Tehát az első küldetés a 9. byte-on, a második a 13-on, a köv. a 17-en van stb.

Tippek:

— Ha az összes küldetés teljesítve van, akkor kapunk még egyet.

— A lézerkapus küldetéseknel meg kell semmisíteni a generátorokat. Ezek kerítéssel vannak körülvéve.

— Néhány fegyvernél '+','-'-szal (nem a numerikus billentyűzeten!) lehet állítani pár dolgot.

BATTLE ISLAND (C64)

POKE 50228,173 — örökélet, SYS 24064

BATTLE ISLAND (C64)

POKE 64090,173 — örök bomba, SYS 24064

BATTLE ISLE — MOON OF CHROMOS (AMIGA)

A pályakódok:

Egy játékos mód:

LUMIT	EBENE
LUNAR	EBSYL
LUTOF	EBONY
SONIX	EBTAR
SOWYN	KARST
SOSOO	KANTO
SONAF	KAROT
RACHE	KAISR
RAMPE	SYBIL
RANGG	SFINX
FILMO	SYNOM
FIEST	DIONE
FINXT	

Két játékos mód:

LUPOS	EBTON
SONNE	KABEL
SOTEX	SYTAX
RASEN	NAIAD
FISCH	

BATTLE ISLE (AMIGA)

A pályakódok:

00 - FIRST	16 - CONRA
01 - GHOST	17 - PHASE
02 - GAMMA	18 - EXOTY
03 - MARSS	19 - MOUNT
04 - EAGLE	20 - FIGHT
05 - METAN	21 - RUSTY
06 - FOTON	22 - FIFTH
07 - POLAR	23 - VESUV
08 - TIGER	24 - MAGIC
09 - SNAKE	25 - SPACE
10 - ZENIT	26 - VALEY
11 - DONNN	27 - TESTY
12 - VESTA	28 - TERRA
13 - OXXID	29 - SLAVE
14 - DEMON	30 - NEVER
15 - GIANT	31 - RIVER

BATTLE ISLE (PC)

Írjuk az OPTIONS almenüben a pályakódot CONRA-ra, és csodák csodája, immár a gép is beállítható, mint játékos. A játéknak egyébként 3 verziója forog közkézen.

Eredeti verzió — 2 játékos pályák

FIRST	FOTON	DONNN
GHOST	POLAR	VESTA
GAMMA	TIGER	OXXID
MARSS	SNAKE	DEMON
EAGLE	ZENIT	GIANT
METAN		

Eredeti verzió — computer pályák:

CONRA	FIFTH	TESTY
PHASE	VESUV	TERRA
EXOTY	MAGIC	SLAVE
MOUNT	SPACE	NEVER
FIGHT	VALEY	RIVER
RUSTY		

Eredeti verzió — bonus pályák:
STORM EUROP

DATA lemez #1 — 2 játékos pályák:
FIRST GHOST
pályák módosítva.

DATA lemez #2 — computer pályák:

CONRA	MOUNT	FIFTH
PHASE	FIGHT	VESUV
EXOTY	RUSTY	

pályák módosítva

DATA lemez #2 — 2 játékos pályák:

CLOCK	COMET	ROMEL
LOSAG	PEARL	MAGMA
BOMBS	MIROR	

DATA lemez #2 — computer pályák:

BLOCK	FROGS	ARROW
WATCH	ITALY	KORSO
LAGUN	LINES	NOUTH
BIRMA	VARUS	FJORD
SERPT	SOUND	DONOR
RAMBO	TWEAK	LEYES
YUKON	NIPON	JUMPY
POINT	FLAIR	WERFT

BATTLE OF BRITIAN (PC)

A bob.exe-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 36 24 75 08 B8 01 00, és cseréljük ki a 75-t 74-re.

BATTLE OF OLYMPUS (NINTENDO)

Próbáljuk ki az alábbi négy kódot:
WPTX1y1UfExE5 ldObDyLGVjGEM
?wat5c9y7mPm7 GfopxE3YDxwe0
9ln2GQOs3qKd? vG1aCzKHUIHFd
JiMecCYm1sl60 t!cExMFmMNL3

BATTLE PING PONG (GAME BOY)

A pályakódok:

2 - 7822	5 - 0781	7 - 8731
3 - 6524	6 - 5802	8 - 0511
4 - 1604		

BATTLE SHIPS (C64)

A gép mindig rak egy hajót középre.

BATTLE SQUADRON (AMIGA)

Ha a játék közben beírjuk: CASTOR, akkor ezt követően az 'F1-F10' billentyűkkel könnyítéseket kapunk.

BATTLE SQUADRON (PC)

A címképernyőn gépeljük be: 'ELECTRONIC' és egy opcionális táblát kapunk. A játék alatt 'CASTOR' begépelése sérthetlenséget eredményez.

BATTLE THROUGH TIME (C64)

POKE 25214,173: POKE 30078,173
POKE 22045,255 — örökélet

BATTLE VALLEY (AMIGA)

Az örökélethez be kell gépelnünk:
ROGER MELLIE THE MAN ON THE
TELE.

BATTLE ZONE (C64)

POKE 8909,100 — örökélet

BATTLETECH (C64)

A memóriában 1956-1959-on van a
pénz

BAZOOKA BILL (C64)

POKE 27727,234: POKE 27728,234 —
örök energia

BC BILL (C64)

POKE 42936,162 — örökélet

BEACH HAWK (C64)

POKE 8289,99 — örökélet

BEACH HEAD (C64)

POKE 8567,173: POKE 28486,173:
POKE 29768,173: POKE 34074,173 —
sérthetetlenség

BEACH VOLLEY (AMIGA) (PC)

Indítsuk el a játékot és játék közben
gépeljük be valahogy a következőt:
DADDYBRACEY, és ha sikerrel jártunk,
akkor a képernyő kerete megvillan.
Ezután az 'F1' nyomogatásával
léphetünk pályát.

BEDLAM (AMIGA)

A játék gyorsításához nyomjuk meg a
'CTRL'-t.

BEDLAM (C64)

POKE 16532,173: POKE 16641,189:
POKE 16849,173 — örökélet

BEHATOLÁS A BÁZISRA (C64)

Tippek a végigjátszáshoz:

A drótot vágjuk el a fogóval; A dinamit
az autó alá kell; A kést előbb húzzuk
meg, s csak azután lehet megfogni; A
kampót kössük a kötélhez; A laborban a
szekrényt ne feszítsük ki; A bázisra a
jelvényrel mehetünk be; Az üzenetet
dobjuk el; Mielőtt bemegyünk a primitív
záras ajtón, nézzünk be az abla-kon; A
csavarhúzóval ajtót nyithatunk...; A
'monitoros tisztet' üssük le, majd
húzzuk a székébe; A titkárnő szobájából
nyílik a titkos szoba; A titkos szobában
lévő tisztet üssük le, de előbb csukjuk
be az ajtót. Ja, a kód, amit a játék az
elején kérdez — '3888'.

BETRAYAL AT KRONDOR (PC)

A mentett állás \$E3, és \$E8 byte-ján
kezdődő 3 byte-ban van Locklear, az
\$1A1, \$1A6-on Gorath, a \$2BE \$2C3
byte-okon Patrus, és a \$142, \$147-en a
Owyn karakterünk HP+
Stamina+Max.St.-ja (a három, a fenti
címen kezdődő byte-ba lehetőleg
ugyanazt írjuk be!). Nagyon kellemes,
nem kell kúrálgatnunk etc... A skillek:
Owyn: \$1b5-\$1ee; Gorath: \$156-\$18f;
James: \$273-\$2ac, Petrus: \$2d2-\$309,
ez is a fenti hárombyte-os módszerrel (3
byte a hasznos infó (max. skillpont,
jelenlegi skillpont 3 byte-on, majd 2
byte-nyi NEM ÁTIRANDÓ infó, utána
újabb skill 3 byte-ja stb...)). Természe-
sen egy skill lehet nagyobb 100 száza-
léknál, ekkor fordulhat elő, hogy pl.
Armor-javításnál 100% felett lesz a
javított állapot... Érdekesség, hogy a
spellcastingba nem nullát írva, Gorath és
James is varázslóvá lép elő, persze neki
külön meg kell tanulnia még a skilleket
stb... Figyelem! Ez veszélyes, mert nem
tud nyílpuskával löni, és az életben nem
lehet új kardja! (A Spellcasting skillt
ezért (\$162-től és \$27f-től 5 byte)
nullázzuk).

James HP/ST-ja \$25F-től található
(3+2 byte), de ennek átírásával sokszor
bajok történtek, pl. Patrus összes skillje
nullra csökkent stb... Az erő és a
gyorsaság is átírható: Patrus:
\$2c8/\$2cd; James: \$269/\$26e stb... A
pénz \$66-től \$69-ig található, ajánlott
pl. \$FFFFFF60.

Owyn varázslatai: \$199-\$19e, illetve ha
\$19f-re még írkalunk, valamilyen

rendszer szerint megdob még egy-két bónusz varázslattal.

§315: hány karakter van jelenleg a csapatban (max. 5). §316-tól 6 byte-ban, hogy kik (a két varázsló külön).

A fejezetszámot §5a tartalmazza (1-9, illetve §0a: finálé)

BETTER DEAD THAN ALIEN

(AMIGA)

A szintkódok:

ELEKTRA	ACOUSTIC
SYZYGY	TRIPTYCH
DRAMBUIE	JABBERWOKKY
PLUG	WHIMSICAL
SOPRANO	PUNJABI
MAYONNAISE	TIDDLY POM
FAUCET	KEWPIE DOLL
POTATO	SEPULCHRE
WOOMERA	EUPHEMISM
NARCISSUS	GRAMMARIAN
DEBUTANTE	CROSSCORD
FIRKIN	QUARANTINE

A főképernyőn üssük be, hogy CHAMP, és F1-el a Scatterbolts-ot, F2-vel Multiple Fire-t, F3-ai Auto Repeat-ot, F4-el Armour Missiles-t, F5-tel Stun-t, F6-tal Neutron Bomb-ot, F7-tel Clone Ship-et, F8-al Shield-et kapunk. F9-cel átugorhatunk a következő szintre. F10-zel segéd energiát szerezhetünk.

BETTER DEAD THAN ALIEN (PC)

A password az utolsó szinthez: QUARANTINE.

BEVERLY HILLS COP (AMIGA)

Az örökélethez írjuk be: MELLIE, amikor a nehézséget kell beállítanunk.

BEYOND THE ICE PALACE (C64)

POKE 42687,255: POKE 42688,255:
SYS 26487 — örökélet

BIG MAC (C64)

POKE 4170,250: SYS 19072 — örökélet

BIGFOOT (C64)

POKE 4170,255: SYS 19072

BIGGLES (C64)

A háztetős pályán néhány helyen csak nekifutásból lehet felugrani a másik tetőre.

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE (C64)

Először néhány általános dolog. A tárgyakról: *tűzgomb*: felvétel; *space*: be/kilépés a tárgyakhoz; *kurzornyílak*: megfelelő tárgy kiválasztása; *'RETURN'*: tárgy használata. Az időgéppel való utazás esetén évszámokat kell beírunk. Ezek a következők:

0000 — Ice Age
0010 — I Million B.C.
0064 — Nero
1209 — Genghis Khan
1429 — Joan of Arc
1509 — Michelangelo
1632 — Desert
1793 — Antoinette Mare
1805 — Napoleon Bonaparte
1810 — Ludwig Beethoven
1863 — Abraham Lincoln
1878 — Billy the Kid
1901 — Sigmund Froyd
1915 — Albert Einstein
1989 — Cirole K
1998 — San Dimas Wall
9410 — Socrates

Még valami: ha ebédelni, vagy esetleg sürgősen vécézni kell mennünk, álljunk csak be az időgépbe, itt nem telik az idő. Egyébként itt tudunk Savelni ('S') Loadolni ('L'), vagy kilépni játékból ('Q'). Az időgépből az 'E' billentyűvel távozzhatunk.

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE (GAME BOY)

Íme a pályakódok:

2 - 555 4234	7 - 555 2989
3 - 555 6767	8 - 555 6737
4 - 555 8942	9 - 555 6429
5 - 555 4118	10- 555 1881
6 - 555 8471	

BILL'S TOMATO GAME (PC)

A kódok:

Téma 1

- | | |
|--------------|--------------|
| 1 - nincs | 6 - BOKAL |
| 2 - BEGIN | 7 - MIENNAN |
| 3 - CLOACKON | 8 - PLEEGGUN |
| 4 - TOITTAR | 9 - ZAIKET |
| 5 - MOINON | 10 - ZIOCKEN |

Téma 2

- | | |
|-------------|-------------|
| 1 - SALLAR | 6 - TOACKIN |
| 2 - TAIGGEN | 7 - VOODDUM |
| 3 - PLOUMUG | 8 - BEAPET |
| 4 - PLADDAT | 9 - CLYVIT |
| 5 - GEELLET | 10 - SIMAL |

Téma 3

- | | |
|--------------|-------------|
| 1 - BOOKUG | 6 - SLOGGET |
| 2 - BIGGAT | 7 - BIELLIN |
| 3 - SAISSIT | 8 - PLIEMON |
| 4 - CLEEGOM | 9 - CLOIFIT |
| 5 - DROUTTER | 10 - FLEPUG |

Téma 4

- | | |
|--------------|--------------|
| 1 - BYMAN | 6 - POLLAN |
| 2 - SLOONNON | 7 - WOOSSOM |
| 3 - PIOMER | 8 - SONNER |
| 4 - GOOTTOG | 9 - WYNAL |
| 5 - GLOUTTAN | 10 - SLYSSAR |

Téma 5

- | | |
|-------------|---------------|
| 1 - DROAMEL | 6 - GAPIT |
| 2 - BOUVOM | 7 - GLOIVUG |
| 3 - DREDDUN | 8 - MOLLAT |
| 4 - NAIGGON | 9 - SLAIVAN |
| 5 - WINNUN | 10 - PLEAPPIT |

Téma 6

- | | |
|-------------|--------------|
| 1 - WOIDDAR | 6 - PASSUN |
| 2 - TETTOL | 7 - MOOVAL |
| 3 - GOUCKAT | 8 - FLIONNOG |
| 4 - VOUPPET | 9 - CLANUN |
| 5 - CLOAVUN | 10 - PLUMIN |

Téma 7

- | | |
|--------------|-------------|
| 1 - FLEASSAN | 6 - GEGIT |
| 2 - NYMIT | 7 - FLAIVAT |
| 3 - PLIOFOL | 8 - FLAGGOG |
| 4 - DREDDIN | 9 - DRINNOL |
| 5 - PLIPAR | 10 - POIGOL |

Téma 8

- | | |
|--------------|-------------|
| 1 - GLUTTAT | 6 - SLEDDON |
| 2 - FLUVON | 7 - SLOIPOL |
| 3 - FLOOGGAR | 8 - TOOLLEL |
| 4 - NOUPPEL | 9 - MYPER |
| 5 - VEA KAR | 10 - BUMET |

Téma 9

- | | |
|--------------|--------------|
| 1 - GLEEGGAN | 2 - DRAIBBEN |
|--------------|--------------|

BIO CHALLENGE (C64)

Egy hátraszaltóval mindent megsemmisíthetünk a képernyőn.

BIO CHALLENGE (AMIGA)

Játék közben 'ESC' után 'G'-vel a pálya végére kerülünk.

BIONIC COMMANDO (C64)

Játék közben nyomjuk meg az 'I' billentyűt, és örökidő + örökélet lesz a jutalmunk. Egyébként ez mindhárom résznél működik.

BIONIC NINJA (C64)

POKE 16299,173

BIRDS OF PREY (AMIGA)

Billentyű	Hatás
Q	Felfelé
A	Lefelé
O	Dőlés balra
P	Dőlés jobbra
DEL	Fordulás balra
HELP	Fordulás jobbra
J	Motor ki/be
U	Futómű ki/be
'béta'	Motor teljesítmény le
/	Motor teljesítmény fel
G	Fékszárny ki/be
Ü	Féklapszög növelése
*	Féklapszög csökkentése
B	Kerékfék, ha van a gépen
H	Fékezőkampó, csak Carrier Base gépeknél
Bal SHIFT	Fegyver kiválasztása
SPACE	Tűzelés az aktuális fegyverből
C	Chaff
F	Flare
ENTER	Térkép
Y	Automata pilóta
T	Célpont adatai
W	Csak HUD vagy műszerfallal lássuk a képet
/	Légi tankológép hívása (KC-10 Extender) A térképen válasszuk ki a TNKR WP funkciót, majd jelöljük kirajta egy helyet egy zászlóval (bal oldali egérgomb). Itt fogunk találkozni a KC-10-el.

B

Billentyű	Hatás
<i>Bal ALT</i>	Szárnyszög nyitása, csapatszálítóknál
<i>Bal Amiga</i>	Szárnyszög zárása, hátsó rámpa
<i>ESC</i>	Katapultálás
<i>E</i>	Reális/könnyű repülés
<i>CURSOR</i>	Nézelődés körbe, föl-le
<i>NUM.KEYPAD</i>	Különböző nézetek
<i>X</i>	Rakéta követése
<i>;</i>	A légtérben levő gépekbe lehet átülni, használható a T billentyű, ha csak a HUD-ot használjuk
<i>R</i>	Radar távolság változtatása
<i>I</i>	Fedélzeti computer üzem-módjának változtatása
<i>V</i>	Jelentés a bevetésről
<i>F10</i>	Vissza a saját gépbe

BIZY HAWK (C64)

POKE 5889,255 — sérthetlenség

BLACK BELT (MEGADRIVE) (MASTER SYSTEM)

Örökéletet kapunk, ha az introképernyők után, mikor a képernyő kéken villan, megnyomjuk a *RESET*-et. Ezután az 1.pálya háttere kicsit furcsa lesz, de ez minket ne zavarjon.

BLACK HAWK (C64)

POKE 8289,99: POKE 8290,255

BLACK HAWK (C64)

POKE 8290,255: SYS 8192 - 255 élet

BLACK LAMP (C64)

POKE 24465,234: POKE 24466,234:
SYS 16384

BLACKWYCHE (C64)

POKE 27186, 96 — örökélet

BLADE EAGLE 3D (MASTER SYSTEM)

A címképernyőn mozgassuk az irányítót az óra járásával megegyező irányba, így a pályaválasztó képernyőre kerülünk.

BLADES OF STEEL (PC)

A *play.exe*-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 3B 46 F6 74 14, és cseréljük ki a 74-t 75-re!

BLAGGER (C64)

POKE 3560,8 — örökélet

BLASTER MASTER (NINTENDO)

A pályavégi szörnyeket eltüntethetjük, ha felvesszünk egy gránátot, előbbre megyünk, eldobjuk, és mikor felrobban, nyomjuk meg a *START*-ot, hogy lepauszáljuk a játékot. Ezután várjunk min. 60 másodpercet, és indítsuk újra a játékot.

BLASTER MASTER BOY (GAME BOY)

A címképernyőn nyomjuk meg egyszerre az *A* & *START* gombokat, mire a pályaválasztó menüben találjuk magunkat.

BLASTERIODS (C64)

POKE 11572,173 — örökélet

BLAZING THUNDER (C64)

A játék a *C=* (Commodore) gombra pályát vált.

BLAZING THUNDER (C64)

POKE 26917,173 — örökélet

BLINKY'S SCARY SCHOOL (C64)

A tárgyakat a következő sorrendben kell összeszedni:

- 1.feladat — mozsár, hal, szörp, korsó.
- 2.feladat — szem, spray, szaloncukor, zsemle + valami

BLOBBER (C64)

A '*RUN/STOP*' és a '*balranyíl*' együttes lenyomásával átlépünk egy következő szintre.

BLOOD BROTHERS (C64)

A 'RUN/STOP' és 'RESTORE' lenyomásával választhatjuk ki, hogy melyik módszert kérjük.

BLOOD MONEY (AMIGA)

Az örökéletet a 'HELP' billentyű megnyomására érhetjük el. Ezután, ha nyomkodjuk a numerikus billentyűzeten az '1' billentyűt, akkor százasaival meg felfelé a pénzünk.

BLOODWYCH (C64)

§81EC-től sorban az értékek: Level, Str, Agility, Int, Chr, HP, HPmax, Vital, Vitalmax, Spell, Spellmax.

BLUE ANGELS (PC)

Kód: 1995. Olyan változat is forgalomban van, amelynél nem működik!

BLUE LIGHTNING (ATARI LYNX)

Ha onnan akarjuk folytatni, ahol meghaltunk, mikor újakezdjük nyomjuk meg a FEL & A gombokat.

Ezenkívül néhány pályakód:

AAAA	BELL	HAND
PLAN	NINE	FLEA
ALFA	LOCK	LIFE

BLUE MAX (C64)

POKE 17925,173 — örök fuel, POKE 25584,173 — örök bomba, POKE 17438,0 — nem sérülünk meg, SYS 32768

BLUE MOON (C64)

POKE 7316,x — az életek száma

BLUES BROTHERS (C64)

POKE 11350,189 — örökélet

BMX EXPERT VERSION (C64)

POKE 13937,0

BMX KIDZ (C64)

Amikor megjelenik a főképernyő a zenével, írjuk be: 'VIVALDI', ezután az

első szinthez nyomjuk meg az 'A'-t. A magasabb szintek a 'B'-től 'F'-ig terjedő billentyűk lenyomásával indíthatók.

POKE 9004,234: POKE 9005,234: POKE 9006,234 — idő nem telik, POKE 10723,0 — a gép versenyzői nem nyernek, SYS 24568

BMX RACERS (C64)

Indítás előtt POKE 11617,138: POKE 11618,2: SYS 11770

BMX SIMULATOR (C64)

POKE 13937,0: SYS 4096 — örökélet

BOB (SNES)

Pályakódok:

<u>PályaKód</u>	<u>PályaKód</u>
1.2 171058	2.5 462893
1.3 950745	2.6 583172
1.4 472149	3.1 743690
2.1 672451	3.2 103928
2.2 272578	3.3 144895
2.3 652074	3.4 775092
2.4 265648	3.5 481376

BOB'S BAD DAY (AMIGA)

Itt látható mind a 100 pályakód:

1- ZAABCZQD	27- TDPGGWOH
2- ZBFBCYPD	28- TEAGGVNH
3- ZBFBCYOD	29- SDPGGWQH
4- ZCKBCXND	30- SEAGGVPH
5- YBFBCYQD	31- SEAHHVOI
6- YCKCCXPD	32- SFFGGUNI
7- YCKCDXOE	33- RBFHHYQI
8- YDPCDWNE	34- RCKHHXPI
9- XBFCDYQE	35- RCKHHCOI
10- XCKCDXPE	36- RDPIHWNI
11- XGKDDXOE	37- QCKIIXQJ
12- XDPDDWNE	38- QDPIIWPJ
13- WCKDEXQF	39- QDPIIWOJ
14- WDPDEWPF	40- QEAIIVNJ
15- WDPDEWOF	41- PCKJIXQJ
16- WEAEVNF	42- PDPJIWPJ
17- VBFEEYQF	43- PDPJJWOK
18- VCKEEXPf	51- NDPLKWOL
19- VCKEFXOG	52- NEALKVNL
20- VDPEFWNG	53- MDPLKWQL
21- UCKFFXQG	54- MEALKVPL
22- UDPFFWPG	55- MEALLVOM
23- UDPFFWOG	56- MFFMLUNM
24- UEAFFUNG	57- LDPMLWQM
25- TCKFGXQH	58- LEAMLVPM
26- TDPGGWPH	59- LEAMLVOM

B

60- LFFMLUNM 84- FEARPVNG
61- KEANMUQN 85- EDPRQWQR
62- KFFNMUPN 86- EEASQVPR
63- KFFNMUON 87- EEASQVOR
64- KGKNMTNN 88- EFFSQUNR
65- JBFNMYQN 89- DDPSQWQR
66- JCKOMXPN 90- DEASQVPR
67- JCKONXOO 91- DEATRVOS
68- JDPONWNO 92- DFFTRUNS
69- ICKONWQO 93- CEATRVQS
70- IDPONWPO 44- PEAJJVNK
71- IDPPNWO 45- ODPJJWQK
72- IEAPNVNO 46- OEAAKJPK
73- HCKPOXQP 47- OEAKJVOK
74- HDPPOWPP 48- OFFKJUNK
75- HDPPOWOP 49- NCKKKXQL
76- HEAQOVNP 50- NDPKKWPL
77- GDPQOWQB 94- CFFTRUPS
78- GEAQOVPP 95- CFFTRUOS
79- GEAQPVOQ 96- CGKURTNS
80- GFFQPUNQ 97- BCKUSXQT
81- FCKRPXQO 98- BDPUAWPT
82- FDP RPWPQ 99- BDPUSWOT
83- FDP RPWOO 100-BEAUSVNT

BOMB JACK (C64)

POKE 9387,4: POKE 7564,46: SYS 2128

BOMB JACK 2 (C64)

POKE 7053,200: SYS 39712

BOMB JACK 3 (C64)

§3EDA,00 — sérthetelenség

BOMBER BOY (GAME BOY)

Pályakódok:

1. MNJDIHABAH IHIHIHIF
2. IHOLBFHIHC PCPCPCPN
3. IHFEMFHIHG CPCPPCPCL
4. NMFEMOMNMC EFEBFEFEG
5. ABPCOABABH ABOLKEFEFL
6. NMCPIJNMNN NMIHKLOLON
7. HIFEMNIHIN BAHIDJDJH
8. HIFEMNIHIN IHABPLOLOA
9. HIKGDAJNMG EFLODOLOLC
10. OLMNDOMIHL PCGKMGKGGKH
11. OLJDIJAMNF DLNMPGKGGKH
12. IHMNDFHOLJ PCGKIKGGKGL
13. OLNMKLCLOA FEKGDABABF
14. BAEFFPEDEFA FEKGDOLLOL
15. OLABEPEGKA FEKGDABABH
16. DJDJOHKKHC NMIHBLOBAF
17. DJNMKNIIHA FEKGDNMIHF
18. NMABEFMKGJ GKEFODJNML

19. IHFEMCBGKG JDDJECPPCN
20. IHKGDINMNF AHABMGKEFL
21. MNABELPPCA FLFEDJDDJL
22. MNOLBOJNMC NJNMBKGCPC
23. DJCPIADNMH LFLOKMNJDG
24. MNKGDFMABJ GCGKOABOLJ
25. OLHIMEGEFL HAHIPBAHIH
26. DJEFPLPLOC NJNMBEFLOH

BOMBERMAN'93 (PC ENGINE)

Pályakódok:

D1 EAEDHGDB	E1 KOFDPGMB
D2 EBEDHFDB	E2 LEGDPGOB
D3 FDEDHFEB	E3 LFGDPGPB
D4 FEEDHFFB	E4 EDFDPCAC
D5 GFEDHGHB	E5 EEFDPBCB
D6 HFDHGIB	E6 FFFDPCCC
D7 HIFDHGJB	E7 GHFEPCEL
D8 IJFDHGKB	E8 HIGEPCGC

BOMBERMAN (NINTENDO)

Meglepetésben lesz részünk, ha beírjuk ezt a kódot: FECPIANNMJGGKGIDJABA

BOMBERMAN (PC ENGINE)

Próbáljuk ki az alábbi kódot:

RWOOHVVV	RUNANMPS
MUCCLEVN	ROCCNNZV
RAHNQHZC	

BOMBUZAL (AMIGA) (PC)

Néhány pályakód csak úgy ömlesztve:

ROSS	GOLD	SINK
TREE	PALM	BIKE
RATT	OPAL	BIRD
LISA	LOCK	TAPE
SINK	SONG	VASE
DAVE	SAFE	PILL
BIKE	FIRE	SPOT
IRON	RATT	PALM
BIRD	DAVE	LOCK
LEAD	ROFF	SAFE
TAPE	LISA	WORM
WEED	GOLD	NOSE
VASE	TREE	EYES
RING	OPAL	HAIR
PILL	LAMP	SIGN
GIRL	TREE	MYTH
SPOT		

BOMBUZAL (C64)

RUN/STOP + RESTORE, majd POKE 38462,0 — örökélet, indítás: SYS 2793

BONE CRUNCHER (C64)

POKE 15954,174 — örök kulcs.
 A 2. pálya kódja: GOLEMSTENCH
 \$3845,A0 — örökélet, \$3026,X:
 \$7C69,X — carried a játékban

BONK'S ADVENTURE (PC ENGINE)

Először kapcsoljuk be a RAPID FIRE-t a turbo joystick-on, majd a 3.1-es szinten ugorjunk egy nagyot át a hídon, szedjük fel az életet, és a 3.5-ös pályán találjuk magunkat.

BONK'S REVENGE (PC ENGINE)

A főmenüben nyomjuk le egyszerre a 2 & RUN gombokat, és a bónusz menübe kerülünk.

BONZE ADVENTURE (PC ENGINE)

A címképernyőn tartjuk lenyomva a LE & BALRA gombokat, és ezalatt nyomjuk meg 16-szot a SELECT gombot. Erre felcsendül egy pár hang. Most kezdjük el játszani, és teljesen fel leszünk fegyverkezve, maximális energián.

BOOM (AMIGA)

Nyomjuk le az 'F' és 'P' billentyűket. A hatás nem marad el.

BOOMER'S ADVENTURE (GAME BOY)

A kódok:
 8. AXOLOTL 17. DEWLAP
 9. BLUTEM 24. ELYTRON
 16. CHIMERA 25. GILA

BOOMER'S ADVENTURE (PC ENGINE)

Néhány érdekes kód:
 AXOLOTL IBEX
 BLUTEN HYDRA
 CHIMERA

BOOTY (C64)

POKE 21003,165 — sérthetetlenség

BOP'N RUNBLE (C64)

POKE 2452,165: POKE 59868,165 — örökélet

BOSSZÚ (C64)

A BAM szócska beírásával törölhetjük utolsó lépésünket. Ezzel néha még a halálból is visszajöhetünk, ha a kezdő képnél írjuk be. (Néha bejön, néha viszont csak a halálunkat nézhetjük újra végig.

BOULDER COMP. 16 (C64)

POKE 34670,165 — örökélet

BOULDER DASH (C64)

POKE 16494,169 — örökélet

BOULDER DASH (NINTENDO)

Néhány kód:
 225378 840137
 635870 840967
 752053

BOULDER DASH AFL (C64)

POKE 22222,173: POKE 54106,173

BOULDER DASH II (C64)

POKE 25088,250 — örökélet

BOULDER DASH III (C64)

POKE 15334,250 — örökélet

BOULDER DASH IV (C64)

POKE 9281,234: POKE 9282,234:
 POKE 9283,234 — végtelen idő, POKE
 9203,234: POKE 9204,234: POKE
 9205,234 — végtelen élet

BOULDER DASH IX (C64)

POKE 35589,165

BOULDER DASH PROF (C64)

POKE 34670,165

BOULDER FINAL 13 (C64)

POKE 16382,165: POKE 34670,165:
 POKE 43903,165

BOULDER FINAL 6 (C64)

POKE 16382,165: POKE 34670,165

B

BOUNTY BOB (C64)

POKE 14817,0: POKE 12156,12: POKE 12239, 12 — örökélet

BRAINSTORM (C64)

POKE 18281,173 vagy POKE 14500,173 — nem fogy a pontunk, SYS 16384

BRAT (AMIGA)

Szintkódok:

1 - BISHIGMO	9 - HOZITOMO
2 - MIHEMOTO	10 - MOKITEMO
3 - SASUTOZO	11 - ZUMOHATO
4 - SUMATZEE	12 - CHANASTU
5 - NOKITAGO	13 - NAGAITSU
7 - ITSANONO	KILLING
8 - MOZIMATO	CLOUD

A küldetések kódjai:

2 - AOOTRDEX	5 - 3VHGRCC6
3 - 2KKFR7EG	6 - XVHGRCCA
4 - QHJ8RCEJ	7 - 4ET3RGCF

BRAVESTARR (C64)

POKE 14500,173: SYS 7236

BREAKER (C64)

POKE 12943,173

BREAKTHRU (C64)

POKE 6604,234: POKE 6605,234:
POKE 6606,234 — örökélet, SYS 12616

BREW BIZI (C64)

§BCB0,AD — örökélet

BRIAN BLOODAXE (C64)

POKE 38270,165: POKE 39079,165 — örökélet, energia: SYS 39145

BRIDGE OF FRANKENSTEIN (C64)

§139A,EA: §1027,00 — örökélet

BRIX (PC)

A **BRIX.EXE**-ben 14667-re EB02-t — végtelen idő

BRUCE LEE (C64)

POKE 6182,165 — örökélet, POKE 8566,0: POKE 11633,0 — sérthetlenség

BSS JANE SEYMOUR (AMIGA)

A kódok a következők:

SLUMBER	SHOWROOM
INTEREST	MUSHBASH
BULKHEAD	

BUBBA'N'STIX (AMIGA)

Szintkódok:

Pálya	Kód
Space port	P8V!4J!VP5
Power Plant	?3G4XRJHK?
Underwater zone	5MP!TPYXQN
Alien zoo	QZZJFJW1BT

BUBBLE BOBBLE (C64)

Próbáljuk ki az alábbi három "pókot":
POKE 4148,96, vagy POKE 7076,70,
ill. POKE 8975,70

Az örökéletet pedig a POKE 1240,189-cel érhetjük el.

BUBBLE BOBBLE (GAME BOY)

Nyomjuk meg a *BAL*, *JOBB* gombokat és kódnak írjuk be: KGJB

Pályakódok:

1. VLL1	24. DGL1	47. GLLF
2. VGL1	25. 4LL1	48. GGLF
3. KLL1	26. 4GL1	49. 1LLF
4. KGL1	27. CLL1	50. 1GLF
5. WLL1	28. CGL1	51. FLLF
6. WGL1	29. 5LL1	52. FGLF
7. JLL1	30. 5GL1	53. 3LLF
8. JGL1	31. BLL1	54. 3GLF
9. XLL1	32. BGL1	55. DLLF
10. XGL1	33. VLLF	56. DGLF
11. HLL1	34. VGLF	57. 4LLF
12. BGL1	35. KLLF	58. 4GLF
13. ZLL1	36. KGLF	59. CLLF
14. ZGL1	37. WLLF	60. CGLF
15. GLL1	38. WGLF	61. 5LLF
16. GGL1	39. JLLF	62. 5GLF
17. 1LL1	40. JGLF	63. BLLF
18. 1GL1	41. XLLF	64. BGLF
19. FLL1	42. XGLF	65. VLL3
20. FGL1	43. HLLF	66. VGL3
21. 3LL1	44. HGLF	67. KLL3
22. 2GL1	45. ZLLF	68. KGL3
23. DLL1	46. ZGLF	69. VLL3

70. WGL3	80. GGL3	90. 4GL3
71. JLL3	81. 1LL3	91. CLL3
72. JGL3	82. 1GL3	92. CGL3
73. XLL3	83. FLL3	93. 5LL3
74. XGL3	84. FGL3	94. 5GL3
75. HLL3	85. 3LL3	95. BLL3
76. HGL3	86. 3GL3	96. BGL3
77. ZLL3	87. DLL3	97. VLLD
78. ZGL3	88. DGL3	98. VGLD
79. GLL3	89. 4LL3	99. KLLD
		100. KGLD

BUBBLE BOBBLE (NINTENDO)

Nyomjuk meg az *A* & *B*-t, hogy kiválasszuk, melyik szintre akarunk ugrani, majd *START*, és kódunk írjuk be: EECJJ

Bármelyik állomásra mehetünk, ha passwordnek beírjuk: DDDFI

BUCK ROGERS (C64)

POKE 8825,36 — örökélet

POKE 33186,x — hány ajtón mentünk át

BUCK ROGERS (PC)

A kimentett állásban (*.WHO) az alábbi adatokat írhatjuk át:

<u>Offset</u>	<u>adat</u>	<u>Offset</u>	<u>adat</u>
16/23:	str	43-46:	credit
17/24:	dex	47-50:	exp.point
18/25:	con	56:	age (életkor)
19/26:	int	227-8:	HP most
20/27:	wis	69-70:	HP max
21/28:	cha	54:	movem. p.
22/29:	tch	41:	level
01-15:	név	184:	ikon (00-23)

Skills:

<u>Tulajdonság</u>	<u>offset</u>
— <i>Technical</i> :	
repair electrical:	77
r.mechanical:	78
r.nuclear engine:	79

<u>Tulajdonság</u>	<u>offset</u>
r.life support:	80 (1E-re!)
r.rocket hull:	81
jury rig:	82
bypass security:	83
open lock:	84
commo oper.:	85
sensor oper.:	86
demolitions:	87
first aid:	89
repair weapon:	90

Tulajdonság offset

— *Intelligence*:

mathematic:	103
planetology:	106
battle tactics:	107
astronomy:	112
library search:	121
disguise:	126
programming:	119
astrogation:	122
navigation:	123

— *Dextery*:

hide in shadows:	137
move silently:	138
pick pockets:	139
acrobatics:	140
climb:	141

— *Charisma*:

act:	147
intimadate:	148
leadership:	149
befriend animal:	150
fast talk, convince:	152
singing:	153
distract:	154
etiquette:	155

— *Wisdom*:

tracking:	156
shadowing:	157
planetary survival:	160

— *Egyéb*:

drive ground car:	129
maneuver in OG:	143
notice:	159
use jetpack:	132
treat critical wounds:	95 (1E-re!)
treat serius wounds:	94 (ezt is)
treat light wounds:	93
pilot rocket:	127
life suspension tech:	92
pilot fixed wing:	128
diagnose:	99
pilot rotar wing:	130
drive jet car:	135
treat stun, paralysis:	97 (1E-re!)
treat discase:	98
treat poison:	96 (ezeket is)

A *START.EXE*-ben 963-ra *EBOC*-t, 1000-re *EB*-t írva nem kér kódot. További infók a *BUCK*.TXT* és a *BCKSTORY.TXT*-ben

BUDLING DAY (C64)

POKE 47465,170

B

BUG BLASTER (C64)

POKE 18760,234: SYS 18360 —
örökélet

BUG BLASTER (C64)

POKE 18464,0 — csak a százlábú tud
megölni minket, SYS 18360

BUG BOMBER (C64) (AMIGA) (PC)

A kódok:

Level	1.	2.	3.	4.
0-11	KKCJDD	OLCLDH	LKKJLD	PLKLLH
0-21	KKDNDL	OLDPDP	LKLNLL	PLLPLP
0-31	KOGJHD	OPGLHH	LOOJPD	PPOLPH
0-41	KOHNHL	OPHPHP	LOPNPL	PPPPPP
1-11	KCCBBB	ODCDBF	LCKBJB	PDKDJF
1-21	KCDFBJ	ODDHBH	LCLFJJ	PDLHJN
1-31	KGGBFB	OHGDFD	LGOBNB	PHODNF
1-41	KGHFFJ	OHFFFN	LGPFNJ	PHPHNN
2-11	KICICD	OJCKCH	LIKIKD	PJKKKH
2-21	KIDMCL	OJDOCP	LILMKL	PJLOKP
2-31	KMGIGD	ONGKGH	LMOIOD	PNOKOH
2-41	KMHMGL	ONHOGP	LMPMOL	PNPOOP
3-11	KACAAB	OBCCAF	LAKAIB	PBKCIF
3-21	KADEAJ	OBDGAN	LALEIJ	PBLGIN
3-31	KEGAEB	OFGCEF	LEOAMB	PFOCMF
3-41	KEHEEJ	OFHGEN	LEPEMJ	PFPGMN
4-11	IKAJDC	MLALDG	JKIJLC	NLILLG
4-21	IKBNDK	MLBPDO	JKJNLK	NLJPLO
4-31	IOEJHC	MPELHG	JOMJPC	NPMLPG
4-41	IOFNHK	MPFPHO	JONNPK	NPNNPO
5-11	ICABBA	MDADBE	JCIBJA	NDIDJE
5-21	ICBFBI	MDBHBM	JCJFJI	NDJHJM
5-31	IGEBFA	MHEDFE	JGMBNA	NHMDNE
5-41	IGFFFI	MHFHFM	JGNFNI	NHNHNM
6-11	ITAICC	MJAKCG	JIIKIC	NJIKKG
6-21	IIBMCK	MJBOCO	JIJMCK	NJJOKO
6-31	IMEIGC	MNEKGG	JMMIOC	NNMKOG
6-41	IMFMGK	MNFOGO	JMNMOK	NNNOOO
7-11	IAAAAA	MBACAE	JAIAIA	NBICIE
7-21	IABEAI	MBBGAM	JAJEII	NBJGIM
7-31	IEEAEA	MFECEE	JEMAMA	NFMCME
7-41	IEFEEI	NFFGEM	JENEMI	NFNGMM

BUGGY BOY (C64)

POKE 28032,193: POKE 41020,193:
POKE 42101,44: POKE 24031,44 —
végtelen idő

BUGS BUNNY (GAME BOY)

Íme az összes pályakód:

SZWS	WPMZ	TP4X
ZS2S	WYCZ	TY9X
ZZPS	XPAZ	P2RX
SW3S	XYOZ	PTFX
SXES	2SSW	Y2JX
ZW4S	2ZWW	YTKX
ZX9S	TS2W	PPMX
WSRS	TZPW	PYCX
WZFS	2W3W	YPAX
XSJS	2XEW	YYAX
XZKS	TW4W	S3S2
WWMS	TX9W	S1W2
WXCS	PSRW	Z322
XWAS	PZFW	Z1P2
XXOS	YSJW	SE32
S2SZ	YZKW	SHE2
STWZ	PWMW	ZE42
Z22Z	PCXW	ZH92
ZTPZ	YWAW	W3R2
SP3Z	YXOW	W1F2
SYEZ	22SX	X3J2
ZP4Z	2TWX	X1K2
ZY9Z	T22X	WEM2
W2RZ	TTPX	WHC2
WTFZ	2P3X	XEA2
X2JZ	2YEX	XHO2
XTKZ		

BUGS BUNNY (NINTENDO)

Néhány pályakód:

20 - ZTPZ 40 - TX9W 60 - YTKX

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE (GAME BOY)

Néhány pálya kódja:

WZFS	TX9W	SHE2
ZTPZ	2TWX	XHO2
WYCZ	YTKX	

BUILDERLAND (PC)

A kódok:

1 - BUILDI 3 - BEARBY 5 - DIABLO
2 - YOTTHA 4 - OCTOPY 6 - GOTIUS

BULLS VS LAKERS (MEGADRIVE)

A játékban lévő összes kód:
A játékos mindig a Los Angeles Lakers-el van.

Ellenfél	Végeredmény	Pálya	Kód
Phoenix	164: 124	hazai	TLBBBCBD
	123: 119	hazai	TLBBBBVC
	156: 121	idegen	TLBBBCVD
	144: 130	idegen	TLG BBBBC
Golden S.	153: 135	hazai	TLG BBGBC
	140: 132	hazai	TLG BBDBB
	166: 117	idegen	TLG BBJBB
Houston	134: 125	idegen	TLDBBBBC
	173: 132	hazai	TLDBBVBC
	179: 129	hazai	TLDBBLBC
Atalanta	209: 138	idegen	TLDBB2BC
	179: 105	idegen	TLJBBBBC
	198: 109	hazai	TLJBDBBC
	194: 134	hazai	TLJBCBBB
	189: 144	idegen	TLJBFBBB
	199: 149	idegen	TLCBBBBB

BUMPING BUGGIES (C64)

POKE 10705,173 — sérthetetlenség

BUNGLING BAY (C64)

POKE 47465,176 — örökélet

BURAI FIGHTER (GAME BOY)

Szintkódok:

Level	Stage	Code
Eagle	2	HGKM
	3	CPFG
	4	JJCM
	5	DKLF
	Albatros	2
Albatros	3	BMHB
	4	DGBF
	5	JGJH
Ace	2	GBHL
	3	MHCB
	4	CDMN
	5	KDPG
Ultima	1	GDCP
	2	LMCJ
	3	CCHL
	4	HFKP
	5	BNGN

BURAI FIGHTER (NINTENDO)

Kilenc életet kapunk, ha beírjuk az alábbi kódot: LOBB. De próbáljuk ki ezeket is:
BALL DOLL GOAL
JOKE PAIL GAME

BURNING FORCE (MEGADRIVE)

Az alábbi CHEAT-tel tíz életünk lesz CONTINUE-nként. Indítsuk el a játékot START-tal, majd a címképernyőn nyomjuk le sorban: B,A,B,A,A,C,A,A & START.

BURNING RUBBER (C64)

POKE 18432,173

BUTCHER HILL (C64)

Írjuk be az egyes pályákon a megfelelő kódokat, és a CHEAT módba jutunk. A MAP kód minden pályán a pályaszerkesztőbe visz.

A pályakódok:

1. RATTLEANDHUM
2. WIDEAWAKEAMERICA
3. JOSHUATREE

BUVÁR(C64)

Reset a főképernyőn, POKE 21256,234:
POKE 21257,234 — örök levegő, SYS 16384

BY FAIR MEANS OR FOUL (C64)

A játékban az egyes BOX partnerek a következő kód-szavakkal érhetők el:

Játékos	Kód
Dirty Larry	TALON
Steady Eddie	PARTY
Fast Freddie	SWORD.

CABAL (AMIGA)

Az örökélethez írjuk be játék közben: SCHLIKA, majd 'F2'.

CABAL (C64)

A 'RUN/STOP' a következő szintre visz bennünket.

Játék közben írjuk be: "SCHLIKA"
POKE 9905,189 — örökélet

CALIFORNIA DRIVING (C64)

POKE 45562,96 — végtelen idő, POKE 47404,169: POKE 47405,0: POKE 47406, 234 — sprite-ütközések tiltása. Indítási cím: SYS 34816.

CALIFORNIA GAMES (ATARI LYNX)

A szörfözésnél vesszük el két életünket, majd harmadszorra próbáljunk meg megállni a deszkán, és mikor a számláló három körül jár, vezessük a szörfdeszkát a képernyő alja felé amennyire lehet, és veszítünk el a harmadik életünket is.

CALIFORNIA GAMES (PC)

BMX: A legnagyobb ugratóknál (domb) oldalra forgást (le), a kisebb domboknál megdőlést (fel), a pöntörített ugratóknál hátraszaltót (balra) csináljunk. A jobbra húzásnál előreszaltót csinál.

CAMELOT WARRIORS (C64)

A játék örökélettel lényegesen egyszerűbb. Ehhez először is RESET, majd POKE 23730,234: POKE 23731,234: POKE 23732,234, végül SYS 16384-gyel indíthatjuk a játékot.

CAMPAIGN (PC)

A kimentett állásban (*.MAP) átírhatunk néhány dolgot:

év: 112
hónap: 111
nap: 110
óra: 109
perc: 108
táj: 113, Értékei:

00 — temperature
01 — tropical
02 — desert

nagyítás: 107, Értékei:

00 — 25x25
01 — 50x50
02 — 100x100
03 — 200x200
06 — 1600x1600
07 — 3200x3200

CAPTAIN KELLY (C64)

\$279E,EA: \$279F,EA — végtelen muníció: \$289A,EA: \$289B,EA: \$289C,EA — végtelen energia: \$0C00,EA: \$0C01,EA — végtelen oxigén

CAPTAIN SILVER (MASTER SYSTEM)

Ha a GAME OVER felirat megjelenése után még folytatni akarjuk a játékot onnan, ahol meghaltunk, nyomjuk le a FEL, BALRA, FEL & BALRA (egyszerre) gombokat, vagy ha ez nem működne, akkor a FEL, BALRA, és mindkét tűzgombot.

CAPTAIN STARLIGHT (C64)

POKE 13368,173 — örökélet

CAPTURED (C64)

Az örökélet létrehozásához először is RESET-elnünk kell a gépet, majd POKE 17831,234: POKE 17832,234: POKE 17833,234, végül pedig a játék újraindítható a SYS 13562 utasítással.

CAR-VUP (AMIGA)

A HIGHSCORE táblába írjuk be: R.J.TOONE
A BUMPER kódszóra sérthetlenséget kapunk.

CARGO (C64)

POKE 3324,234 — örökélet, SYS 4096

CARRIER COMMAND (AMIGA)

PAUSE után írjuk be: GROW OLD ALONG WITH ME. Ezt követően a '+' és '-' billentyűkkel állíthatjuk az energiát.

CARRIER COMMAND (AMIGA) (PC)

Írjuk be, hogy "THE BEST IS YET TO BE" és amikor a játék alatt megnyomjuk a *SPACE*-t, megjelenik a következő felirat: "Cheat Mode Active" A '+' lenyomásával imunitást nyerünk az ellenséges rakétákkal szemben.

CARRIER COMMAND (C64)

Raktárképernyőn freeze!
Mi hol található a memóriában:
\$99D8 — assasin rakéta
\$99D9 — warbringer rakéta
\$99DA — hammerhead rakéta
\$99DB — quasar lézer
\$99DC — avatar lézer
\$99DE — drone
\$99DF — manta aircraft
\$99E0 — walrus AAV
\$99E1 — anyahajó üzemanyag
\$99E2 — manta üzemanyag
\$99E3 — walrus üzemanyag

A védelem kódjai:

Page	par.	word	code
7	1	7	BEING
7	3	6	ONLY
14	1	11	MAP
14	2	1	NEXT
16	1	2	BASE
17	2	5	LOSES
17	4	10	VIA
20	2	7	CORE
21	3	7	HIGH
22	4	13	YOUR
28	1	4	TOP
28	2	2	TURRET
29	3	3	FAR
32	2	3	EVENT
33	3	2	MAIN
33	3	19	DRONES
33	5	14	SITE
35	2	18	TIME
35	4	7	SELECT
36	4	2	STOP
39	3	7	WILL
41	2	7	WITH
43	2	3	EITHER
44	1	21	WEAPONRY
44	6	13	CYCLE
51	2	7	LIMIT
53	2	2	LAND
55	1	2	MAIN
60	2	6	ABLE

CARRIER COMMAND (PC)

Egy kis ügyességgel végtelen számú fegyvert lehet felhalmozni az anyahajón (van néhány kivétel). Vegyük példának a Quasar lézert. Tegyük fel egyet a Mantára, és töltsük tele a lézerhez tartozó raktárakat. Most tegyük vissza a Mantán lévő Quasart a raktárakba. Így a raktárban eggyel több ilyen lézer lesz a megengedettnél. Ezután már akármennyi lézert hozhatunk fel a hajóra. Csak a következő fegyvereket lehet így felhalmozni: Assassin rakéta, Harbinger rakéta, Quaker bomba, Quasar lézer, Avatar lézer, Passive defence drone, Communication pod, Command Centre Virus Bomb, Fuel transfer pod, Manta, Warlus. Van még egy jótanács: nem muszáj "HIGH" prioritásra állítani a fegyvereket, csak az anyahajó üzemanyag-ellátásának szintjét tegyük magasba. A stockpile szigetnek mindig a bázisunkat nevezzük ki, és csak akkor nevezzük át a stockpile-t, ha tankolni akarunk (a fegyvereknek és az üzemanyagoknak idő kell, hogy elérjen a stockpile-hoz): így lehet gyorsan üzemanyagot szerezni (a bányászszigeteink valamilyen oknál fogva gyorsabban termelik az üzemanyagot).

CARTHAGE (Amiga)

Javasolt stratégia:

A játék elején indítsuk meg a Karthágónál álló légiókat a partra szálló római felé és a hőssel hordjuk át a Karthágóban lévő pénzt a rómaival szomszédos városba. Itt csináljunk egy hadsereget és indítsuk meg ezt is a római felé, de úgy hogy csak kevéssel az erősebb légiónk előtt haladjon. Így majd egyszerre tudják a rómaid megtámadni, amelyik a gyenge hadseregünket esetleg megveri, de maga is meggyengülve könnyű préda lesz az erős légióknak. Miután az első rómaid levertük, erőgyűjtés következik: küldjük át a hőst kb. a térkép közepén fekvő valamelyik városba és ott csináljunk vele 2-3 hadsereget, amelyeket elküldünk a déli és nyugati részen fekvő városainkban lévő katonák begyűjtésére — még mielőtt a rómaid elfoglalnák őket. Közben az erős légióval körbejárhatjuk a Karthágó környékén fekvő városokat és "giga-légióvá" fejleszthetjük — ő lesz majd az

ítéletvégrehajtó, aki lemészárolja a "gyűjtögető"-seregek által már megtépázott római légiókat. Ha a hősnek közben nincs semmi dolga, akkor vigyük vissza Karthágóba és a hajó befutásai után azonnal vegyük fel a pénzt (ott úgylis csak eldözsölnék...). A pénzt vigyük át valamelyik szomszédos városba, ahol majd szépen kamatozik nekünk és újabb lovasszázadokat jelent vagy szükség esetén vésztartalékként szolgálhat. Persze ezt így leírni könnyű — a dolgok úgylis előttek fognak eldőlni a monitoron, aszerint, hogy hogyan dolgoztunk...

CASH'N'GRAB (C64)

POKE 5851,165: POKE 49328,165 — nem fogy a NUDGE

CASINO GAMES (MASTER SYSTEM)

Próbáljuk ki az alábbi kódot:
MR SEGA 8314853112

CASTLE (MEGADRIVE)

Plusz életet kaphatunk, ha egy szint teljesítése után, amikor a plusz pontokat számolja a gép, megnyomjuk a *START* gombot. Nem mindig sikerül.

CASTLES (AMIGA)

Ha Fantasy World-re kapcsoljuk, akkor van néhány jellemző személy a Fantasy világából. Pl.: varázsló, asztrológus, tolvajok, sárkányok stb. Velük is kapcsolatos az alábbi néhány történet:

1. Egy nap ilyen és olyan embereink jelentik, hogy gond van a Nemtudommilyen vármegyében a varázslóval, mert apró huncutságokat kotyvaszt össze, mint pl., hogy egy fekete felhő ereszkedett egy falura, madarakat reptet át a csatornán (talán kém?). ha megpróbáljuk színünk elé idézni, kiderül, hogy majd jön, ha ráér, ami nem éppen a közeljövőben lesz. Katonákat ne küldjünk, mert úgylis oda-vesznek. A madarakat lelőhetjük, de majd bejön reklamálni. Egyszer aztán váratlanul megjelenik, és arról ad hírt, hogy ott a környéke felé valami nemtudomhányezeréves szekta tartja klubgyűléseit és jó lenne tenni valamit ellene, mert

nem tud tőle aludni a macskája. Ezzel már meg is oldódott a gondunk a rakoncátlan varázslóval, csináljunk bármit (kivéve a figyelmen kívül hagyást).

2. Történhet az is, hogy jön hozzánk egy asztrológus, akit felfoghatunk, és kikérhetjük tanácsait különböző ügyekben. Más hasznát nem láttam.

3. Még mindig Fantasy World-ban, jöhet egy pofa, egy csúnya képződmény, valami sárkány-nak nevezte, állandóan megijeszti a madárijesztőjét. Ezt a sárkányt kéne valahogy likvidálnunk. Nekem a következőképpen sikerült: addig küldözgettem oda a derék harcosokat (el is pusztultak mind egy szálíg), mígnem jött egy másik pofa, állítólag szakember a szakmában, azt mondta, hogy Süsü-éket akkor lehet a legjobban kinyúvasztani, ha nem figyelnek oda (pl.: esznek). Hát ettől nem lettünk sokkal okosabbak, viszont, ha legközelebb jön egy pali a sárkány működéséről beszámolva, úgy már megjelenik egy olyan lehetőség, hogy akkor kapjuk el, mikor eszik. Így már hamarosan elkapják embereink.

4. Szintén Fantasy World, hogy emberevő óriások bandukolnak, fel-alá Európában, és a Franciák (ellenségeink) teljesen be vannak rezelve tőlük. Én nem léptem szövetségre velük (lehet, hogy nem is lehettek, már olyan régen volt!), küldhetünk kémeket, nem biztos, hogy vissza is jönnek. Mindenesetre, ha már közel vannak, riadt katonáink fognak befutni a trónterembe, akkor semmiképpen se próbáljunk egyezkedni velük, mert annál kevesebb emberünk tudja majd a várat védeni.

5. Ez már nem Fantasy World, hanem a mi kedves kisfiúnk. Ő most a nagy kicsapongások korát éli. Ezért olyan híreket kaphatunk felőle, hogy az egyik ör nővérével látták egy nap éppen jó hírű kocsmában. Érdekes dolgokat válaszolhatunk az örnek, hogy a nővérét ismerve nem történhet semmi olyan. Viszont, ha legközelebb jön, akkor engedjük meg örünknek, hogy ha még egyszer ilyet lát, kicsit "beszélgessen el" a mi kedves kis bogaracsánkval. Egy éjszaka aztán a bogaracska véres fejvel jött haza. Sose kérdeztük meg, mi történt vele. A bogaracska egyik ügye ezzel le van zárva.

6. A bogaracska másik ügye az, hogy a nagy dorbézolásait nem nézi jó szemmel az ország, ezért gyorsan bízzuk

őt az egyházra, akik majd elviszik kirándulni a szentföldre Mulató kedvű gyermekünket még a Szentföldről is kidobták (most mondjam, hogy miért?), és most hazahozta szaracén barátait. Egyszer aztán ezek a kedves szaracén bácsik és nénik "találkoztak valamelyik várurunkkal". Várurunkra bizonyára nagy hatással lehetett a találkozás, mivel eddig még csak 13 fogát sikerült megtalálnia az Albion különböző tartományaiban, ezért küldött egy ideges természetű követet, hogy ő most éppen fogat keres, és a király addig nyifantsa ki ezeket a sz*racénokat. Ebben a pillanatban fut be a terembe egy másik várúr, és mondja, hogy ő majd jó katonává neveli a sz*racénokat. Bízunk rá őket, mire az ideges természetű minden udvarias formulát mellékelve elbattyog a teremből. Viszont a sz*racénok többet már nem zavarják nyugalmunkat. A mi kedves kis aranyos stb. férg... bogarunk még igen.

7. A bogár, ugye, valahogy Franciaországba került, ahol összehalászott valami nagy fejessel. Ennek persze párbaj lett a vége, amit a fiúnk természetesen megnyert, és most nagyon vadásznak rá a gallok, tehát jó lenne védelmet biztosítani számára.

8. Mikor Fantasy World-ben játszottam, jöttek különféle figurák, zavarosan dumáltak össze-vissza valami gonoszról, aki most akar felkelni, erre az ügyre már nem volt energiám, de azt hiszem, ez sokkal nehezebb lesz, mint az eddigiek... Egy jótanács: a tolvajokkal lépünk szövetségre!

Ha a pointert túl lassúnak találjuk, vegyük fel az 1. lemezre a SYSTEM.CONFIGURATION nevű file-t egy DOS-lemezről (DEVS könyvtár). A nevet csak akkor felejtje el a gép, ha PEASANT fokozatban játszunk. Lányok, figyelem! A KING-et átkapcsolhatjuk QUEEN-re, de a képek megmaradnak, sajnos.

CASTLES (PC)

A szintkódok:

01-1295	16-EDWIN
02-1287	17-EDITH
03-1322	18-GWINEDD
04-1259	19-OGRES
05-MONTGOMERY	20-CANTREF
06-SAVOY	21-POWIS

07-CAERNARVON	22-BEAN SIDHE
08-1300	23-FAERIE
09-1158	24-SEELIE
10-1173	25-ANDRE
11-1186	26-125,000
12-1194	27-EXCELLENT
13-1215	28-1215
14-1200	29-ABERFFRAW
15-BARNABAS	30-ROGER

A kimentett állás boncolása:

Mi	Hol
év:	165/166
hónap:	163
nap:	161
pénz:	167/168
levy taxes:	173/174 (8000-nél kisebbet kell beírni!)
food:	185/186
military wages:	201

CASTLES OF TERROR (C64)

Tippek: A kapun való átjutáshoz öljük meg az öröket. Az alagút elején úgy juthatunk túl, hogy a bunkóval leverjük a pókhálót. Az alagút végétől már ne menjünk tovább északra! A vermet nem tudjuk átugrani, nehéz cuccokkal megrakodva. Drakulához csak akkor mehetünk fel, ha már megöltük a pókot; Ha a könyvtárban megnyomjuk a koponyát és felvesszünk egy könyvet, átmehetünk a kincseskamrába. Ha nem nyomtuk meg a koponyát, egy csapóajtón át a kízókamrába esünk. A kízókamrából nem nagyon sikerül kijutnunk, úgyhogy inkább kerüljük el.

CASTLEVANIA (NINTENDO)

Tíz életre tehetünk szert az alábbi kód segítségével: HELP ME

CASTLEVANIA (NINTENDO)

Ebben a verzióban háromféleképpen lehet végigvinni a játékot, ezeket megnézhetjük az alábbi kódokkal:

QYZY UQAU R12S SMIA
CTMV W26K R5KN SIBK
C1DF O26D L1KN SWJK

CASTLEVANIA (PC)

A cega.exe, ctgy.exe, ill. ccga.exe-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 3B 46 E2 75 0B, és cseréljük ki a 75-t 74-re!

CASTLEVANIA 2 (GAME BOY)

Lépünk be a kódképernyőre, és próbáljuk ki az alábbi kódokat:

4Xszív — meghallgathatjuk a zenéket gyertya, 2Xszív, kristály — a 2.szint kihagyása

3Xszív, üres — a 3.szint kihagyása

2Xszív, gömb, üres — a felhős szint szív, gömb, gyertya, üres — utolsó szint

CASTLEVANIA 2 (NINTENDO)

Néhány kód ehhez is:

£T1K 83K1

9a97 6JPa

CATABALL (C64)

POKE 24990,234: POKE 24991,234 — örökélet, SYS 4096

CATABALL (C64)

POKE 25132,96 — örök idő

CATACOMBS 3D (PC)

A kimentett állásban átírhatunk néhány adatot:

Hol Mit

76-79: pontszám

50-51: heals

46-47: bolts

48-49: nukes

50: energy (40)

68: level

42: nehézség (00-easy /01-normal /02-hard)

CAULDRON (C64)

POKE 30757,5 — örökélet

POKE 34660,234: POKE 34661,169:

POKE 34662,131 — átjárás az ellenfeleken

Ha a röpdösés után lemegyünk a pincébe, elég nehézkes a köveken az ugrálás, de ha a pincében kifagyasztjuk a játékot, és a képernyő szerkesztőbe lépünk (Action Replay: freeze, majd 'T'), akkor további padlókat rakhatunk a képernyőre az inverz 'SHIFT 7,8,9'-cel. Örökéletet kaphatunk, ha a játék indítása előtt 30757-re 5-öt POKE-olunk.

CAULDRON 2 (C64)

Nyomjuk le a 'CTRL' billentyűt. Már is örökéletünk és energiánk van.

POKE 40315,221: POKE 40316,248:

POKE 36152 — tőkök száma: SYS 32777

CAUNT DUCKULA (C64)

POKE 22534,44: POKE 22550,44:

POKE 48467,0 — végtelen idő: POKE

15671,165: POKE 15832,165 —

végtelen kulcs, majd SYS 9344

CAVELON (C64)

POKE 23789,255 — örökélet

CAVELON (C64)

POKE 25728,96: SYS 11480 —

örökélet

CAVERNS OF ERIBAN (C64)

POKE 48291,221: POKE 48292,248 —

örökélet, SYS 50333

CAVERNS OF SILLAHC (C64)

POKE 16805,169: POKE 16806,0:

POKE 16807,234 — örökélet, SYS

5000

CENTROPODS (C64)

POKE 4742,173 — örökélet

CENTURION (PC)

Válaszok a védelem kérdéseire:

What is the capital...Dacia? — SARMIZEGETUSA

What is the ...Hispania? — CARTHAGO NOVA

What is the City...Dalmatia? — SALONAE

What is the Southern town...Hispania? — GADES

What is the noval ...Macedonia? — ACTIUM

What is the dand ... Macedonia? — PHARSALUS

Az **OVL0.OVL**-ben 1302-re EB-r írva nem kér kódot. *.CSV 1530-31-en pénz mennyisége (PI. FFFF)

CHALLENGE OF THE GOBOTS

(C64)

POKE 28798,80 — örökélet, SYS

16384

CHAMPIONS OF KRYNN (PC)

A CHRDATA??.-ben 16-27-byte a tulajdonságok, 98-ra FF-t (HP max), 232-249-en a pénz mennyisége van, 251-en a szint, 253-on a movement, 267,269,271 a damage, 408-ra FF (HP jelenlegi)

CHAN AND CHAN (PC ENGINE)

Az első világ utolsó szintjén keressük meg a repülő madarakat. Ehhez közel van egy híd. Menjünk át rajta, és üssük szét. Ha már minden téglát szétütöttünk, essünk bele a lyukba! Nemsokára válogathatunk a pályák között.

CHAOS ENGINE (AMIGA)**Pályakódok:**

Gentleman + Preacher:

2.szint 8MFN2KSWWBT

3.szint 8HPMVV95Q37B

4.szint LZ0X9#JLR4TR

Mercenary + Preacher:

2.szint OWBHLN59ZLK9

3.szint YP22MPNFT8HV

4.szint KP3MF75HXCLD

Navvie + Thug:

2.szint OWDP8CJH837Y

3.szint M8GG6TTW2NB7

4.szint Z3L0612F2MCV

Akinek nincs trainere, próbálja ki ezt a kis kódot: 7WN24Z17MON7. Aki innen sem tud végigmenni, az meg is érdemli!

2.világ: SN40HDN4836D

3.világ: 8HBF9P98R3JO

4.világ: Z3R30TSWOL67

Endseq.: SX#BKH3WBQLM

Password: GWWH8Q5C87VZ. Csak két játékos számára. Hatására töménytelen pénzünk lesz.

CHARLY (PC)**Kódok:**

02 - ROOM	10 - RICH	18 - PACT
03 - CLAW	11 - HAIR	19 - FIRE
04 - NEST	12 - SPOT	20 - STAG
05 - WORD	13 - NAME	21 - LEAP
06 - FISH	14 - EDGE	22 - WORK
07 - AUNT	15 - DEEP	23 - GLAS
08 - RUSH	16 - CASH	24 - LOOP
09 - TUBE	17 - SALT	25 - DARK

26 - ATOM	51 - NEWS	76 - MAIN
27 - TALK	52 - TIME	77 - PARK
28 - COAT	53 - STUN	78 - HILL
29 - LOAD	54 - TUNE	79 - GOLD
30 - LIFE	55 - WALK	80 - PULL
31 - PICK	56 - WAIT	81 - DEAL
32 - POST	57 - EVEN	82 - FEED
33 - RING	58 - SHIP	83 - SPIN
34 - GREY	59 - MEAT	84 - GEAR
35 - BEST	60 - AUTO	85 - HOUR
36 - DEAD	61 - FAST	86 - CAKE
37 - KNOB	62 - SOUL	87 - NAIL
38 - TASK	63 - ARMS	88 - CURE
39 - BOSS	64 - SOLE	89 - WOOD
40 - LAND	65 - AREA	90 - SIGN
41 - FREE	66 - CHIP	91 - LOST
42 - BANK	67 - ARMY	92 - BILL
43 - BABY	68 - CITY	93 - BONE
44 - STAR	69 - KING	94 - WAVE
45 - HINT	70 - RAIN	95 - STOP
46 - CHAT	71 - HEAD	96 - MIND
47 - FOUL	72 - IRON	97 - GAME
48 - CALL	73 - FACE	98 - PEAK
49 - LINE	74 - WEST	99 - GOOD
50 - BEER	75 - KICK	100 - IDEA

CHASE HQ (AMIGA)

A címképernyőn nyomogassuk meg egy párszor a 'SPACE'-t és majd játék közben a kocsink elérheti a 2000 km/h-t is.

CHASE HQ (AMIGA)

A Z, X billentyűkkel könnyebb lesz megmaradni az úton.

Tartsuk nyomva a joy tűzgombot és az egér bal gombját, és írjuk be: GROWLER - a rossz fiúk nem bántanak, F - ezután a játékban F-re az óra előlről kezd az időmérést.

CHASE HQ (PC)

Játék alatt tartsuk lenyomva a bal egérgombot és a joystick tűzgombját, majd gépeljük be: 'GROWLER'. Ettől kezdve 'T' lenyomása az időt max.-ra állítja.

CHASE HQ 2 (AMIGA)

A játék elindítása után írjuk be: INAGARDENIN, ezután T az órát állítja vissza, N pályát vált.

C

CHEAP SKATE (C64)

POKE 7616,0: POKE 7628,185: —
örökélet, SYS 4096

CHEAP SKATE (C64)

POKE 6339,0 — örökidő

CHILLER (C64)

POKE 22501,189 — örökélet

CHIMERA (C64)

POKE 13315,0: POKE 13864,165:
POKE 13870,165 — örök water: POKE
13371,165 — örök food

CHINA MINER (C64)

POKE 32776,0 — örökélet, SYS 33127

CHIP'S CHALLENGE (AMIGA) (C64) (ATARI LYNX)

A pályakódok:

01 - BDHP	31 - RYMS	61 - RMOW
02 - VXMV	32 - PEFS	62 - TIGW
03 - ECBQ	33 - BQSN	63 - GOHX
04 - YMCJ	34 - NQFI	64 - IJPQ
05 - TQKB	35 - VDTM	65 - UPUN
06 - WNLP	36 - NXIS	66 - ZIKZ
07 - FXQO	37 - VQNK	67 - GGJA
08 - NMAG	38 - BIFA	68 - RTDI
09 - KLRE	39 - ICXY	69 - NLLY
10 - VUWS	40 - YWFH	70 - GCCG
11 - CNPE	41 - CKWD	71 - LAJM
12 - WVHI	42 - LMFU	72 - EKFT
13 - OCKS	43 - USDP	73 - QCCR
14 - BTDY	44 - TXHL	74 - MKNH
15 - COZQ	45 - OVPZ	75 - MJDV
16 - SKKK	46 - HOQS	76 - NMRH
17 - AJMG	47 - LXPP	77 - FHIC
18 - HMJL	48 - JYSF	78 - GRMD
19 - MRKR	49 - PPXI	79 - JINC
20 - KGFP	50 - QBDH	80 - EVUG
21 - VGRW	51 - IGGS	81 - SCWF
22 - WZIN	52 - PPHT	82 - LCLO
23 - UUVE	53 - CGNX	83 - OUPJ
24 - UNIZ	54 - ZMGC	84 - UVEO
25 - PQGV	55 - SJES	85 - LEBX
26 - YUYJ	56 - FCJE	86 - FLHH
27 - IGGZ	57 - VBXV	87 - YJYS
28 - UJDO	58 - YBLT	88 - WZYZ
29 - QGOL	59 - BLDM	89 - VCZD
30 - BQZP	60 - ZYVI	90 - OLLM

91 - JPQG	109 - KZOR	127 - JMWZ
92 - DTMI	110 - XBAO	128 - FTLA
93 - REKF	111 - KRQJ	129 - HEAN
94 - EWLS	112 - NJLA	130 - XHIZ
95 - BIFQ	113 - PTAS	131 - FIRD
96 - WVHY	114 - JWNL	132 - ZYFA
97 - IOCS	115 - EGRW	133 - TIGG
98 - TKWO	116 - HXMF	134 - XPPH
99 - XUVU	117 - FPZT	135 - LYWO
100 - QJXR	118 - OSCW	136 - LUZL
101 - RPIR	119 - PHTY	137 - HPPX
102 - VDDV	120 - FLXP	138 - LUJT
103 - PTAL	121 - BPYS	139 - VLHH
104 - XWNL	122 - SJUM	140 - SJUK
105 - YNEG	123 - YKZE	141 - MCJE
106 - NXYB	124 - TASX	142 - UCRY
107 - ECRE	125 - MYRT	143 - OKOR
108 - LIOC	126 - QRLD	144 - GVXQ

CHOCK'IN (C64)

POKE 12142,173 — örökélet

CHOPLIFTER (C64)

POKE 8011,173 — örökélet

CHOPLIFTER (MASTER SYSTEM)

Ha meghalunk, gyorsan nyomjuk meg a tűzgombokat, és megmentettük az összes túszt.

CHOPLIFTER (NINTENDO)

Más pályákra is ellátogathatunk, ha kipróbáljuk az alábbi CHEAT-et: a címképernyőn nyomjuk meg a FEL, LE, BALRA, JOBBRA, 1.tűzgombokat. Ezt ismétljük meg a játékoskiválasztásnál is.

CHOPLIFTER II (GAME BOY)

A szintkódok:

1.2 SKYHPPR	3.3 SPRYSKS
1.3 LKYBYSS	4.1 CMPTRWZ
2.1 CHPLFTR	4.2 CHPYBYS
2.2 BYMSFWR	4.3 VRYHPPY
2.3 RGHTHND	5.1 GMBYQZD
3.1 GDGMPLY	5.2 LVLYTYZ
3.2 TRYHRDR	5.3 GDDYGMZ

CHOPPER (C64)

POKE 22892,173 — örökélet

CHRILLER (C64)

POKE 22501,42 — örökélet

CHRISIS (C64)

POKE 2665,23: vagy POKE 3144,238

CHROME (AMIGA)

Pályakódok:

1-START	11-SPACE
2-TRUTH	12-GENAM
3-YELLY	13-APPLE
4-STORY	14-JUICE
5-CLOUD	15-CHESS
6-MOUSE	16-WORLD
7-HUMAN	17-AUDIO
8-FLOOR	18-LOGIC
39-PAPER	19-TITLE
10-EARTH	20-VENUS

CHUBBY CHESTER (C64)

Az első 10 pálya kódja (a kód változhat!):

1 - nem kell	6 - ACDLDN
2 - CMGBIN	7 - JMNOGK
3 - DIGOKG	8 - LAOLJL
4 - BBGGJH	9 - GAJMPP
5 - APDFEP	10 - HMKJCF

CHUBBY GRISTLE (AMIGA)

Az örökélethez a címképernyőn írjuk be: BUUURRP.

CHUBBY GRISTLE (C64)

POKE 3613,173 — örökélet, SYS 2994

CHUCK ROCK (AMIGA)

Nyomjuk meg az egéren a jobb oldali gombot, érdekes dolgot fedezhetünk fel...

Írjuk be a címképernyőn valamelyik kódot:

'Estrano'	repülés (bal <i>Shift</i> -tel)
'Mortimer'	zóna választás ('F billentyűk')
'Turn Frame'	pálya választás (számbillentyűk)
'Uncle Sams'	örökélet

CHUCK ROCK (C64)

2.pálya: TRICERATOPUS, POKE 11114,173 — örökélet, POKE 11053,173 — sérthetlenség

CHUCK ROCK (MEGADRIVE)Amikor a fantasztikus együttes játszik, nyomjuk le az *A* & *B* & *C* gombokat, és a *jobbra*, ill. *le* gombok használatával írjuk be: ABRACADABRA. A gitáros ránk mosolyog. Nyomjuk meg újra az *A* & *B* & *C* gombokat, mire újabb vigyor után aktiváltuk a cheat-et. Játék közben:

<i>A</i> & <i>FEL</i>	szintugrás
<i>A</i> & <i>JOBBRA</i>	alszintugrás

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT (PC)

Billentyű	Hatás
'G'	futómű ki/be
'F'	féklap ki/be
'B'	kerékfék ki/be
'R'	radar ki/be
'T'	időgyorsítás ki/be (2 fokozat)
'W'	navigációs segítség
'D'	sérülés mértéke %-ban
'CTRL + E'	katapultálás
'1'-től '5'-ig	tolóerő
'6'	utánégető
'I' és 'J'	fegyverválasztás
'SPACE'	aktuális fegyverrel tüzel
'ENTER'	célpont befogás
'9'	chaffs
'O'	flares
'-' és '+'	zoom (-39-ig)
'ALT + A'	legközelebbi barátságos repülőgép iránya
'ALT + Z'	legközelebbi ellenséges repülőgép iránya

Könnyítések:

'TAB'	sérthetlenség
'CTRL + U'	végtelen lövedék be/ki
'CTRL + E'	könnyített találatok be/ki
'CTRL + L'	földnek ütközve nem halunk meg
'CTRL + B'	akcelerációs vakság be/ki
'CTRL + T'	géptípus a repülőgép mellett be/ki
'CTRL + F'	ablakon a legfontosabb adatok be/ki

Külső belső nézetek:

'F1'	Pilótafülkében előre
'F2'	Pilótafülkében hátra
'F3'	Pilótafülkében balra
'F4'	Pilótafülkében jobbra

Billentyű	Hatás
'F5'	Pilótafülkében föl
'F6'	Pilótafülkében le
'SHIFT + F1'	repülőgépünk hátulról
'SHIFT + F2'	repülőgépünk előlről
'SHIFT + F3'	repülőgépünk balról
'SHIFT + F4'	repülőgépünk jobbról
'SHIFT + F5'	repülőgépünk alulról
'SHIFT + F6'	repülőgépünk fölülről
'F10'	repülőgépünk kívülről
'F9'	repülőgépünk körül körözés
'F7'	célpont
'SHIFT + F7'	célpont hátulról

Bekapcsolható segédablakok:

'SHIFT + 1'	térkép ablak
'SHIFT + 2'	(az az igazság, hogy ezt mi sem tudjuk mire jó)
'SHIFT + 3'	célpont ablak a célpont közelképét mutatja, és az irányát.
'SHIFT + 4'	Yeager ablak. Chuck Yeager barátunk különböző segítő szándékú üzenettel szórakoztatja a fejét amúgy is ide-oda kapkodó pilótát...

Betöltéskor egy védelem fogad minket, különböző műszaki adatokat kérdez a program tőlünk. Ehhez segítségül egy táblázat:

	F-4E	F105-D	Mig-21	Mig-17B-52	
Wing.	38.4	34.9	23.5	32.0	185.0
Lenght	62.8	67.0	48.0	36.0	157.6
Height	16.5	19.8	14.8	11.0	40.7
Weight	28000	27500	11464	9040	480000
Max.S..	1386	1226	1285	711	665
Climb.	61400	34500	36090	12795	?
Ceiling	71000	48500	59460	54460	55000
Range	786	800	683	870	9000

CHUCKIE EGG (C64)

POKE 16851,x — életek száma, SYS 14848

CHUCKIE EGG 2 (C64)

POKE 24577,1 — örökélet, SYS 18698

CIRCUIT (C64)

A kódok:

06 — sopa	41 — duke	71 — raap
11 — disc	46 — shit	76 — zzap
16 — bugg	51 — lame	81 — burk
21 — brud	56 — burp	86 — beer
26 — supa	61 — full	91 — dope
31 — borg	66 — coke	96 — rsi!
36 — hawk		

CISCO HEAT (PC)

A CISCO.EXE-ben (92295 byte hosszú) 55572 -re:EB 04 — örökidő, 32172 -re: FF — 1.rendőrautó seb., 32179-re: FF — 2.rendőrautó seb.

CIVILIZATION (PC)

A kimentett állásban (*.SVA) \$0317-től írjunk FF 0F-et háromszor egymás után.

CJ IN THE USA (C64)

Az örökélethez a címképernyőn írjuk be: I HAVE A LOVELY BUNCH OF COCONUTS

CJ'S ELEPHANT ANTICS (C64)

Miután a címképernyő negatív lett, írjuk be: SELOHESRAYRIAH

CLASSIC CONCENTRATION (C64)

A képrejtvények megfejtései:

A HOUSE IS NOT A HOME
 A PENNY FOR YOUR THOUGHTS
 ALL IN FAVOR SAY AYE
 BARBRA STREISAND
 BELIEVE IT OR NOT
 LORD OF THE RINGS
 BORN TO BE WILD
 BREAKING UP IS HARD TO DO
 BULLET PROOF VEST
 BY HOOK OR BY CROOK
 DON'T BLOW YOUR TOP
 MISTER GOODWRENCH
 HIGHER THAN A KITE
 SHAKING LIKE A LEAF
 HOW DO YOU LIKE THAT
 HUCKLEBERRY FINN
 I BEG YOUR PARDON
 I BELIEVE IN YOU
 GREAT BALLS OF FIRE
 SHAPE UP OR SHIP OUT
 ALL IN THE FAMILY -
 WILLIAM SHAKESPEARE

GOOD NIGHT, SWEET PRINCE
 LOVE AT FIRST SIGHT
 MONDAY NIGHT FOOTBALL
 MY LIPS ARE SEALED
 NO HOLDS BARRED
 NOT ON YOUR LIFE
 PERSON TO PERSON
 SATURDAY NIGHT FEVER
 SPRING HAS SPRUNG
 STAND BY ME
 STAND ON YOUR OWN TWO FEET
 STRICK IT IN YOUR EAR
 SUIT YOURSELF
 SAFE AND SOUND
 KEYSTONE KOPS
 IT'S NOW OR NEVER
 ONE TWO BUCKLE MY SHOE
 CAPE OF GOOD HOPE
 HAPPY BIRTHDAY TO YOU
 HARPO MARX
 HORSING AROUND
 GOOD GOLLY MISS MOLLY
 TOUR OF DUTY
 STAR WARS DEFENSE
 FRENCH CONTECTION
 FRANK SINATRA
 FORTY WINKS
 FOR CRYING OUT LOUD
 EAT YOUR HEART OUT
 DRESSED TO KILL
 MONTY PHYTON
 LIKE FATHER LIKE SON
 THE BELLS OF THE BALL
 THE BALLS IN YOUR COURT
 QUICK ON THE DRAW
 POPEYE THE SAILOR MAN
 HAVE A NICE DAY
 TURN ON THE CHARM
 THE WRIGHT BROTHERS
 HAND TO HAND COMBAT
 THE SEAL OF APPROVAL
 I WOULDN'T MISS IT FOR THE WORLD
 BITE THE BULLET
 AAPPLE DUMPLING
 A KISS IN THE DARK
 FOLLOW THE LEADER
 I'M IN THE MOOD FOR LOVE
 IT MAKES YOUR MOUTH WATER
 JACK AND THE BEAUSTALK
 TIME TO PAY THE PIPER
 OUT OF THIS WORLD
 THERE'S SAFETY IN NUMBERS
 THE EMPIRE STRIKES BACK
 BIRDS OF FEATHER FLOCK TOGETHER
 STRIKE UP THE BAND
 STAND AND DELIVER
 MONKEY WRENCH
 JUST IN THE NICK OF TIME
 FLASH GORDON

DOUGLAS MACARTHUR
 COME TO YOUR SENSES
 LO AND BEHOLD
 ONE ARMED BANDIT
 FIVE WILL GET YOU TEN
 COOKIE MONSTER
 A MAN'S HOUSE IS HIS CASTLE
 CLEAR AS A BELL
 COFFE TABLE
 TO ERR IS HUMAN
 TILL THE END OF TIME
 PARTY POOPER
 A STAR IS BORN
 THE EARLY BIRD CATHES THE WORM
 KEEP YOUR FINGERS CROSSED

CLIK-CLAK (AMIGA)

Pályakódok:

2- 3518	6- 5924
3- 6382	7- 1267
4- 8427	8- 7208
5- 2385	9- 6532

CLIK-CLAK (C64)

Pályakódok:

2 - PESCHI	8 - SUFEIS
3 - MASTRO	9 - IMANID
4 - URIOLO	10 - NIRIDN
5 - NATALU	11 - IDREPE
6 - CIUPET	12 - QUAQUA
7 - MORALA	

CLOWN 'O MANIA (AMIGA)

A játék alatt nyomjuk meg: 'HELP', az ugrások és lövések száma megnő.

CLOWNS (C64)

POKE 3566,255 — örökélet

COBRA (C64)

POKE 19322,173 — örökélet, SYS 4378

COBRATH (NINTENDO)

Névnek írjuk be: Help Me, és plusz tíz életet kapunk.

COBRA TRIANGLE (NINTENDO)

Ezer bonus pontot kapunk, ha a célvonalban megpörgetjük a hajót.

CODE HUNTER (C64)

POKE 8759,173 — örökélet, SYS 4700

COLOR BUSTER (PC)

Szintkódok:

5-EASY LAMER	30-SUPERTRAMP
10-HUGYO SUBS	35-GOTO 35
15-ELSZALLAS	40-LOVE KATI
20-GY = BEST	45-CSONKA KATI
25-DEKAS GECI	50-INVICIBLE

COMBAT (C64)

POKE 32765,42

COMBAT AIR PATROL (AMIGA)

<u>Billentyű</u>	<u>Hatás</u>
'F1'	kabin
'F2-F9'	külső nézetek
'F10'	fegyvertől függően infra vagy lézer célzókészülék monitorok váltója (fegyverzet, radar stb.)
'1-2'	pislogás körbe
'+'/'/—'	tolóerő fel/le
'DEL'	utánégető fokozatok lefelé
'HELP'	utánégető fokozatok felfelé
'W'	ellenőrző pont előre
'W + b.SHIFT'	ellenőrző pont vissza
'R'	radar hatótávolság (csak F-18!)
'T'	légicél váltás
'I'	műszerfal világítás be/ki
'[,']'	távcső
'A'	horog ki/be
'D'	chaff
'F'	flare
'G'	kerék ki/be
'J'	joystick
'K'	billentyűzet
'L'	gőzkatapult
'Y'	időgyorsítás
'Y + b.SHIFT'	idő vissza
'C'	térkép
'V'	infra kamera
'B'	törzsféklap ki/be
'N'	a tankert keresi
'M'	egér
',';',''	oldalkormányok
'ALT'	hajtóművek indítása
'AMIGA'	hajtóművek ki
'SPACE'	földi cél befogása, vagy lézer célzókészülék rögzítése

Billentyű Hatás

'X'	lézer feloldása
'BACKSPACE'	elsődleges célpont képe
'CTRL'	légiharc fegyverzet váltó
'TAB, CTRL'	felszíni célok elleni fegyverzet váltó
'TAB még1**'	ILS be
'TAB még1**'	HUD ki
'TAB még1**'	vissza a légiharc fegyverzetre
'R + b.SHIFT'	harciradar be/ki
'ESC + b.SHIFT'	a menübe
'két SHIFT'	katapult
'Num. DEL'	kilőtt rakéta által látott kép
'Num. többi'	ide-oda pislogás

COMIC BAKERY (C64)

POKE 59582,173 — örökélet, SYS 2304

COMMANDER KEEN I (PC)

A kimentett állásban (*.CK1) a \$32-re és a \$34-re írjunk 63-at, így mindenből 99 db-unk lesz.

COMMANDER KEEN I-II (PC)

Ha játék közben lenyomjuk a 'C' és 'T' billentyűket egyszerre, kapunk egy csomó spéci cuccot, amit csak nagy nehézségek árán tudtunk volna megszerezni. Minden verzióban van a 'B', 'A', 'T' gomboknak valamilyen funkciója (pl. kapunk +1 életet, és 99 golyónk lesz).

COMMANDER KEEN IV,V (PC)

Ha a 'B', 'T', 'A' billentyűket egyszerre lenyomjuk, kapunk +1 életet, és 99 golyónk lesz.

COMMANDER KEEN VI (PC)

Az F10 lenyomása után a következő lehetőségeink vannak:

'E'	Pálya vége
'G'	Sérthetetlenség
'I'	Kulcsok, minden cucc, stb.
'J'	A CTRL + kurzorgombokkal tudunk repülni.
'N'	???
'W'	pályaválasztás
'Z'	Háttér változtatása
'D'	A játékunkat felveszi a gép, és az lesz a DEMO.

COMMANDO (C64)

POKE 2180,255 — örökélet
 POKE 2409,173: POKE 4854,173 —
 sérthetetlenség

CONFLICT EUROPE (PC)

Rakétaindító kódok
 NATO/VSZ: <célpont>
 *: a célpontot mi adjuk meg
 (): több robbanófej
 atom/neutron/vegyi töltet

Harcászati (csak harcoló csapat ellen!)

*SHARP STICK/MAY THE FIRST: 1 csapat
 *SWITCHBLADE/BEAR PAW: 1 csapat
 *DIRTY HARRY/SMOG BIRD: 1 csapat
 *(KNUCKLE DUSTER/RED STAR): 1 csapat
 *(HIGH LIGHT/SHARK BITE): 1 csapat
 *(HEADBUTT/THUNDER CLOUD): 1 csapat

Rövidhatótávolságú

*LITTLE JOE/STAR BURST: 1 csapat/város
 *WHITE SPOT/GLASS: 1 csapat/város
 *JULY 14/HELLFIRE: 1 csapat/város
 (FIRE WALL/IRON CURTAIN): 4 csapat
 (BLISTER/STEEL BOX): 4 utánpótlási terület
 (GAROTTE/SPEARHEAD): 8 rakétaindító állás
 GUILLOTINE/WARHAMMER: 1
 parancsnokság
 (IRON FIST/STEAM ROLLER): 8 erős csapat

Középhatótávolságú

(VAMPIRE/ROAD BLOCK): 8 utánpótlási vonal
 (CORVUS/BROKEN WING): 16 reptér
 (AQUILA/SNOWDRIFT): 16 reptér
 (LEECH/BROADSWORD): 8 utánpótlási terület
 (WRAITH/SMOKE SCREEN): 8 utánpótlási terület
 (CHARM/WHITE TIGER): 8 laktanya
 (KEYSTONE/SWAN FLIGHT): 8 rakétasiló

Stratégiai

* (KARMA/SKY ROCKET): 1 csapat
 * (MITIGATION/MOTHBALL): 1 csapat
 FUMBLE WINTER/FIRESTORM: Teljes csapás

Cirkáló

(PAPER BAG/TIN TACKS): 16 reptér
 (FIRE CRACKER/WHEATSHEAF): 16 reptér
 (GROUNDED/AUTUMN MIST): 16 reptér
 (PLAGUE/WHIPLASH): 8 utánpótlás
 (FAMINE/FOG BANK): 8 város
 (BRAINWASH/NIGHTMARE): 8 parancsnokság

CONGO BONGO (C64)

POKE 3655,5
 POKE 3442,234: POKE 3444,234

CONQUEST OF CAMELOT*(AMIGA, PC)*

Néhány válasz a kőbálványok által feltett találos kérdésekre Glastonbury Torban:

At the sound of me... — MUSIC
 Bright as diamonds... — OCEAN
 Each morning I appear... — SHADOW
 I am seen in the water... — BLUE
 I drive man mad... — Gold
 I turn around once... — KEY
 If a man carried my burden... — SNAIL
 If you break me... — HEART
 Lighter than what... — ICEBERG
 Lonely and round... — WHEEL
 Three lives have I... — WATER
 To unravel me... — RIDDLE
 Weight in my belly... — BOAT
 You here me before... — ECHO
 When young, I am sweet... — WINE

Válaszok Ot Moorban, a rózsabokor előtt:

It alleviates all pain... DAFFODIL
 When light is dim... ALMOND BLOSSOM
 Known to the priest... CORNFLOWER
 For its sweet sake... FORGET ME NOT
 In tme of grief... POPPY
 It can be as sweet... YELLOW LILY
 Surrounded by giants... BUTTERCUP
 Wise are they... CRYSANthemum
 Oh, it is splendid... SUNFLOWER
 (A maradék meg az ANEMONE.)

A válaszok Fatima kérdéseire (az istennőknek megfelelő ábrákat Al-Sirat mondja el nekünk):

According to Greek legends... — Aphrodite
 Among her other names were... —
 Astarte
 Another title for her is Giver of Life... — Isis
 Another title for her is the One... — Isis
 Her hearth fire is thought to be... — Vesta
 Her major festival was celebrated... —
 Ceres
 Her priestess were famous for skill... —
 Astarte
 Her priests and servants were knowns... — Isis
 Her sacred day is Friday... — Venus

Her sacred element is copper... — Venus
 Her sacred women titled Matronae... — Ceres
 Here sacred fire was tended by six women... — Vesta
 In Greek her name was Kore or Demeter... — Ceres
 In the ancient language of sanscrit... — Vesta
 King Solomon built a sanctuary... — Astarte
 Mirrors are considered her sacred... — Venus
 One of her most important shrines... — Venus
 She gave birth to the Sun... — Isis
 She had a great shrine of Aphaca... — Astarte
 She is guardian of home and hearth... — Vesta
 She is the guardian of Innermost Things... — Vesta
 She was earlier known as a Lybian God... — Aphrodite
 She was guardian of grains and fields... — Ceres
 She was known to romans as Hestia... — Vesta
 She was renowned as the Lawgiver... — Ceres
 She was renowned for her wisdom... — Aphrodite
 She was the Goddess of Byblos... — Astarte
 She was the patron of architects... — Aphrodite
 The element of brimstone was... — Aphrodite
 The Israelites burned incense... — Astarte
 The Morning Star and Evening Star... — Venus
 The name of her major temple... — Aphrodite
 The romans knew her by name Aphrodite... — Venus
 The yearly flood of the Nile... — Isis
 To the Egyptians she was known Hathor... — Isis
 To the Romans she was known Mother of... — Ceres

Néhány válasz a szobor által feltett kérdésekre a jeruzsálemi katakombában:

In the kingdom of fauna... — DOVE
 In the kingdom of flora... — APPLE
 Of what was the statue... — IVORY
 To what people was the Goddess... — GREEK
 Upon what did Hippolytus ride... — CHARIOT
 What did Aphrodite give to the statue... — LIFE
 What is Aphrodite's sacred number... — SIX
 Who ended the dispute between... — ZEUS
 Who fell in love with Adonis... — PERSEPHONE
 Who transformed into a boar... — ARES
 Who was dragged to death... — Hippolytus
 Whom did Aphrodite meke to fall in love... — ADONIS
 Whom did Pygmalion worship... — APHRODITE

CONTACT (AMIGA)

Pályakódok:

SHORTCIRCUIT	JUSTPASSWORD
ROLLINGSTONE	BRONTOSAURUS
NORTHAMERICA	MIDNIGHTSTAR
FRANCISDRAKE	POWERMACHINE
BLACKWOODELK	PINKYPANTHER
PENNSYLVANIA	DAGOBERTDUCK
BELLABAMBINI	SCOTLANDYARD
DONTUSEATARI	SESAMSTRASSE
EARLYMORNING	AMIGAFOR EVER
GHOSTBUSTERS	

CONTRA (GAME BOY)

Kilenc életet kapunk CONTINUE-nként, ha megnyomjuk sorban a *FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, A, B, A, B, SELECT, START* gombokat.

COOL SPOT (MEGADRIVE)

Az options képernyőnél nyomjuk meg sorban az *A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, B, B, C* gombokat. A megjelenő menük között kedvünkre csemegézhetünk.

CORE (C64)

\$1718,EA: \$1719,EA — örök energia

CORRIDOR (PC)

A folyosók különböző részein kódokat olvashatunk. Ezek a következők:

Stage	Code	Stage	Code
1 -	0000	5 -	2602
2 -	5400	6 -	9902
3 -	0101	7 -	4303
4 -	3901	8 -	9003

COSMIC CAUSEWAY (C64)

POKE 53260,256: POKE 49203,256:
 POKE 41381,0 — sérthetlenség

COUNTDOWN (PC)

A SAVEGAME FILE-ban (*.GAM) érdekes adatokra bukkanhatunk: 09/08. byte: pontszám. BCD alakban kell beírni (pl.239, akkor 08:39, 09:02) 414.byte: a riasztó bekapcsolásának ideje (FF a legtöbb idő).

CRACKDOWN (AMIGA)

PAUSE után írjuk be: SMURF, majd 'F1/F2'-vel állíthatjuk magunknak az energiát.

CRACKDOWN (C64)

POKE 18539,173: POKE 18540,173:
 SYS 11066

CRACKER'S REVENGE (C64)

POKE 32170,234: POKE 32171,234:
 POKE 32172,234 — örökélet

CRAZY CARS (C64)

POKE 7795,173

CRAZY CARS III (C64)

POKE 9367, 173 — örök turbó, minden verseny előtt meg kell csinálni.

CRAZY CAVEMAN (C64)

POKE 3332,255 — sérthetlenség

CRAZY COMETS (C64)POKE 37002,169: POKE 37003,0:
POKE 37004,234 — örökélet, SYS
24881**CRAZY KONG (C64)**

POKE 30624,173

CREATURES (C64)

Azok a kis villogó bigyók, amiket fel kell venni (a lövések vételéhez), mindig eltűnnek a felszedésük után, tehát nem lehet meghalás után újra felvenni őket. Ez azonban nem igaz az első pálya egy helyén — valószínűleg programhiba folytán. A teendő: szedjük fel a "bigyót" (egy kis víz után, ott ahol az alsó szinten van egy nagy vigyorgó kukac, mászkál, valamint van víz is, és alul-felül van "kincs"), majd menjünk le a kukac melletti vízhez, és essünk bele (a vízbe), majd miután megfulladtunk, újra a víztől indulva ismét felvehetjük a kukac feletti nyavalyát... (azután le a kukachoz, bele a vízbe stb.). Ezt eljátszozgathatjuk, amíg meg nem únjuk!... Vagy húsz-harmincszor érdemes felvenni! (persze csak örökéletes verziónál)...

CREATURES II (C64)

A bonus pályákra úgy lehet átmenni, hogy megnyomjuk a 'C=' gombot. Vegyük például a Snow Problem c. pályát. Induljunk el jobbra, ugorjuk át a medence fölötti szakadékot és menjünk a hógolyócsináló gép tölcséréhez. Nyomjuk meg a 'C=' gombot, és villámgyorsan beugrunk a tölcsérbe, majd a joy-t jobbra húzzuk. Egy olyan pályán találjuk magunkat, ami tele van vigyorgó és szomorú pofákkal. Ha az összes vigyorit összeszedtük,

lepottyanhatunk a pálya alján. Ha lejár az időnk, visszakerülünk a normál játékba. Bonus pályák találhatóak tehát: It's Snow Problem, Acid Antics (jobb oldalt a ketrec mellett), Crebby Chaos (a baltás manus mellett balra 'C=' gomb). Lehet, hogy van még, de én nem találtam.

CRIME TIME (C64)

Mr.Fuji kijátszásának a módja: Lent TAKE CABLE, majd ACTIVATE ROPE. Ezután go az ebédlőbe és a már itt lévő Fujinak adjuk oda a bort. Erre ad egy cuccot a poloskához (BUILDING KIT). Ja, a portást csak akkor tudjuk kicselezni, ha az emeleti lépcső melletti szobájában megvizsgáljuk a telefont. És a vége: A BUILDING KIT-et használjuk a MANUAL-on, így lesz egy poloskánk meg egy lehallgatónk. A poloskát szereljük be GWENÉK telefonjába (USE TOOLKIT ON PHONE, USE SENDER ON PHONE) és egy semleges helyen hallgassuk le őket (USE RECORDER ON RECEIVER), kész! Illetve egyetlen egy lépés...

CRIME WAVE (PC)

A CC02.EXE-ben 61131-re 00, 60915-re 00 — örökélet, 60562-re 00 — végtelen rakéta, 60722-re 00 — végtelen töltény

CRISIS MOUNTAIN (C64)

POKE 2665,238: POKE 3144,238 — örökélet

CROSSFIRE (C64)

POKE 27625,173: POKE 5358,44

CRYSTAL CASTLES (C64)

Az első szinten menjünk a fal mögötti sarokba, ahol nem látszunk, és nyomjuk meg a 'tűzgombot'. Ezzel 140000 pontot és 4 életet kapunk. És egy ismeretlen szintre kerülünk.

CRYSTAL CAVES 1 (PC)

A kimentett állásban (cc1-x.sav) a \$04-re írjunk FF-et!

CRYSTAL KINGDOM DIZZY (C64)

Pályakódok:

2. 1969 3. 2000 4. 2010

CRYSTAL MINES (ATARI LYNX)

Pályakódok:

1- TSLA	51- LPHD	101- WNON
2- UEPT	52- NEBX	102- IVLC
3- MTFQ	53- JVNL	103- PJOL
4- IRTX	54- CAQS	104- RGEI
5- ZCXP	55- KEHL	105- WCEF
6- DPRX	56- EMSE	106- DSGY
7- OIGT	57- ZLAE	107- PHVF
8- YHYR	58- MSXV	108- NCDS
9- VYHK	59- JXTD	109- KOMZ
10- ITCU	60- SOVS	110- LFXQ
11- QCFK	61- GHGV	111- WAET
12- BXNG	62- QVOZ	112- YJNV
13- MOXA	63- ZCEL	113- TAUJ
14- IDWJ	64- COYH	114- IMOZ
15- RFVC	65- HJHT	115- Nbfd
16- GHSI	66- DONQ	116- ZAPR
17- SKHU	67- VBHF	117- BXFT
18- TRFN	68- JSMJ	118- GEFA
19- LQRE	69- HTRA	119- QIKD
20- AURV	70- WBHD	120- GMWJ
21- TYGU	71- MVJX	121- MKIH
22- FUIX	72- ANZI	122- ULEL
23- QFXV	73- EDLA	123- KBDW
24- XVXU	74- PCMN	124- QEFP
25- KYPO	75- YJKJ	125- SFJX
26- HBTR	76- RAIQ	126- LQXW
27- SFEB	77- ZRWH	127- INMO
28- HXRE	78- ECMO	128- MNAD
29- TRVJ	79- AOTP	129- RHEM
30- FQCS	80- SVWK	130- YHVR
31- ZOIH	81- VRBD	131- FSHF
32- LHJV	82- SVYA	132- EIKJ
33- GVVU	83- KRFB	133- CQCR
34- EMTV	84- CNQR	134- AIYA
35- OHXY	85- YNXR	135- SXOE
36- GSTB	86- XWQU	136- EKDR
37- UXRC	87- YXFJ	137- DRVY
38- PWYH	88- SRDW	138- RGUM
39- XWCE	89- PDSQ	139- FEDC
40- PNGU	90- QKOA	140- PRKL
41- DZDI	91- CKLQ	141- ONKO
42- PIPH	92- KHBA	142- QXPL
43- PKAV	93- MZKM	143- JRXP
44- TBUM	94- DYDO	144- PADJ
45- CXRI	95- IDIC	145- KGLI
46- QIPZ	96- WVOM	146- FDXR
47- HBJP	97- NJCU	147- BLKS
48- NXKU	98- WUQR	148- TJGB
49- IGPY	99- BSZB	149- QKBT
50- INUG	100- RERF	150- AUUC

CUBE-X (AMIGA)

150 szintkód a játszani vágyóknak:

0 - EAGLE	56 - RAZOR
1 - HARD	57 - SOAP
2 - TIME	58 - SNOW
3 - LIBERTY	59 - PEOPLE
4 - FIGURE	60 - WONDERLAND
5 - GOLEM	61 - ALICE
6 - SWORD	62 - EDISON
7 - MIRROR	63 - EINSTEIN
8 - DRAGON	64 - BISMARCK
9 - SUCCESS	65 - BIRD
10 - STONED	66 - PENGUIN
11 - LIGHTING	67 - SHIRT
12 - FLAME	68 - MILK
13 - PEANUT	69 - MAIL
14 - FOOD	70 - WATER
15 - TABLE	71 - KITCHEN
16 - MONKEY	72 - RADIO
17 - DISK	73 - CIGARETTE
18 - KNEE	74 - NEWSPAPER
19 - UNKNOWN	75 - WAR
20 - HOT DOG	76 - TWILIGHT
21 - AMERICA	77 - ZONE
22 - ZEUS	78 - OIL
23 - LEADER	79 - EGGS
24 - PEACE	80 - CHICKEN
25 - GO HOME	81 - HUNTER
26 - CODEING	82 - LINE
27 - STRANGE	83 - PROGRAMME
28 - SILENCE	84 - BOX
29 - VOICE	85 - HIT
30 - ATTACK	86 - SONG
31 - SHIELD	87 - ELEPHANT
32 - APPLE	88 - LION
33 - MANHATTAN	89 - CROCODILE
34 - BLACK	90 - KILLER
35 - PINK	91 - MURDER
36 - SWEET	92 - MISSISSIPPI
37 - COLD	93 - NEW YORK
38 - ICE	94 - DOWNTOWN
39 - ARMED	95 - RAT
40 - RETRY	96 - MAD
41 - ROTTLE	97 - CRAZY
42 - MONEY	98 - LICENSE
43 - GOLD	99 - PLANE
44 - FOREVER	100 - ZERO
45 - EVERGREEN	101 - FIRE
46 - OLD	102 - WOOD
47 - POWER	103 - BURIED
48 - NOSE	104 - EIRE
49 - MARK	105 - GERMANY
50 - PEN	106 - TANK
51 - INK	107 - WEAPON
52 - DUNGEON	108 - CAKE
53 - MASTER	109 - POTATOE
54 - KING	110 - PERISCOPE
55 - LASER	111 - CUBE

112 - FIELD	131 - KNIFE
113 - BATTLECRY	132 - CHAIR
114 - HIDDEN	133 - SAIL
115 - OFF	134 - BREAKFAST
116 - MISTAKE	135 - LUNCH
117 - TURN	136 - DINDER
118 - HIERARCHY	137 - CHIP
119 - ALLIANCE	138 - GAME
120 - DOS	139 - JOYSTICK
121 - MEGABYTE	140 - MOUSE
122 - PERCENT	141 - YUNK YARD
123 - BIKE	142 - CABLE
124 - TEMPLE	143 - CALL
125 - ORACLE	144 - BALL
126 - MYSTERIOUS	145 - BOOK
127 - SIGN	146 - CAR
128 - CANDLE	147 - ISLAND
129 - DREAM	148 - SPOON
130 - NIGHTMARE	149 - HAMMER

CURSE (MEGADRIVE)

Beléphetünk a rejtett OPTIONS képernyőre, ha a címképernyőn lenyomva tartjuk az A, B, C gombokat és megnyomjuk a START-ot.

CURSE OF RA (C64)

Kódtáblázat:

00 — LAMA	34 — NEAT	67 — KALE
01 — COIN	35 — MEAT	68 — BASS
02 — RAIN	36 — MEET	69 — HIKE
03 — BEST	37 — BASE	70 — HILT
04 — DISK	38 — HEAD	71 — GRUB
05 — FEAR	39 — HEAT	72 — GLEN
06 — LOCK	40 — NEON	73 — ENVY
07 — LUCK	41 — NOSE	74 — DRIP
08 — KNOW	42 — MOON	75 — DRUB
09 — SONY	43 — DUST	76 — CLOG
10 — FROG	44 — STAR	77 — BARK
11 — FULL	45 — DATH	78 — ARMY
12 — BULL	46 — BACK	79 — LAST
13 — FLOW	47 — SEEN	80 — LAZY
14 — EVEN	48 — YEAH	81 — SKIT
15 — CUBE	49 — COLD	82 — SLAT
16 — NEXT	50 — KULT	83 — TALE
17 — YEAR	51 — HIGH	84 — TIRE
18 — ANTI	52 — DEEP	85 — YOGA
19 — ARTS	53 — COPY	86 — ZEBU
20 — DATE	54 — TURN	87 — UNDO
21 — ONLY	55 — MODE	88 — TUNE
22 — MUCH	56 — NOTE	89 — TICK
23 — PLAY	57 — HATE	90 — ARAB
24 — RAIN	58 — LOVE	91 — TACT
25 — LATE	59 — PURE	92 — SWAT

26 — WORK	60 — BLUE	93 — RUIN
27 — WELL	61 — LAMA	94 — RULE
28 — COME	62 — MARK	95 — ROTA
29 — DEAN	63 — OPEC	96 — RELY
30 — DEBT	64 — PROD	97 — PLAY
31 — EDAM	65 — RAID	98 — PEAT
32 — ELAN	66 — LOLL	99 — MOPE
33 — NEED		

Jó tanács: az elmosódott mezőre csak egyszer lehet rálépni, utána eltűnik. A 8. szinten, amikor a fent v. lent megjelenő sok mezőt irtjuk, vigyázzunk, ne lépjünk arra a mezőre, amin nem lehet megállni, vagy ha mégis, a kiindulási pont felé húzzuk a joystick-ot, ugyanis ha a másik irányba tesszük ezt, eltűnik a mező.

CURSE OF SHERWOOD (C64)

POKE 6404,0 — örökélet, SYS 17423

CURSE OF THE AZURE BONDS (C64)

REMOVE-oljuk a karaktereinket. A program "B név" nevezetű file-ban tárolja a karakter adatait. Ez a memóriában a \$7C00-\$7E44 címen helyezkedik el. Monitorral, vagy cartridgezsel mindenki kedve szerint beleírható. Pénzéhéseknek: \$7CBD-\$7CBE — silver; \$7CBF-\$7CC0 — electrum; \$7CC1-\$7CC2 — gold; \$7CC3-\$7CC4 — platinum; \$7CC5-\$7CC6 — gems; \$7CC7-\$7CC8 — jewelry. A tulajdonságok (erő, stb.) két helyen is megtalálhatóak: \$7C14-től és \$7C65-től kezdve. Ezeket a megváltoztatáshoz mind a két helyen át kell írni. Lehet velük kísérletezni, de ne essünk túlzásokba! Végül a legfontosabb: \$7CE8-\$7CEA: experience points. Jó nagy számot (néhány millió) beírva nyugodtan mehetünk szintet ugrani. Sajnos egyszerre csak egyet lehet. A módszernek egy hibája van: kevert tulajdonságú karakternél nem nagyon (azaz sehogy sem) akar összejönni a dolog.

A DUST OF DISAPPEARANCE és sok más személyre illetve területre ható trükk sokkal több csapattagon lép működésbe, ha harc előtt, még mázskálás közben használjuk. A szentelt víz elég durván sebzi az élőholtakat. Ezenkívül ha valakihez olajat vágunk, sokkal jobban fog égni egy X tűzcsapás

után. Pool of Radiance: Az első romnegyedben az ÉK-i sarokban egy titkos ajtóval elzárt kincseskamra van. A térkép ÉK-i részén az erdőben van egy romvár. A térkép csak azután jelzi, hogyha már jártunk ott.

CURSE OF THE AZURE BONDS (PC)

A **game.ovr**-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 3A 46 FD 74 1C 8D 7E D0, és cseréljük ki a 74-t 75-re!

CUTHBERT IN JUNGLE (C64)

POKE 2659,5 — örökélet

CUTHBERT IN SPACE (C64)

POKE 2726,255 — sérthetetlenség

CYBERNATOR (SNES)

Level	P-chips	E-chips
1.	1	3
2.	2	2
3.	2	2
4.	0	0
5.	3	1
6.	1	2
7.	5	2

CYBERNOID (AMIGA) (PC)

A főképernyőnél írjuk be: 'RAISTLIN', utána nyomjuk meg a *SPACE*-t -ezzel halhatatlanok lettünk. A szinteket úgy válthatjuk, hogy lepauszáljuk a játékot, és megnyomjuk az "N" billentyűt.

CYBERNOID (C64)

A főképernyőn válasszuk a billentyűk megadása (REDEFINE KEYS) opciót, és az alábbi sorrendben adjuk meg a billentyűket: YXES. Örökélet a jutalmunk.

CYBERNOID 2 (AMIGA) (PC)

Az örökélethez a címképernyőn be kell gépelnünk: NECRONOMICON. 'N' szintet lép.

CYBERNOID 2 (C64)

POKE 27783,0: POKE 27784,0: POKE 27785,0 — örökélet, SYS 10846

CYBERTRON (C64)

POKE 6888,234: POKE 6889,234: POKE 6890,234: POKE 6891,234 — örökélet, SYS 2128

CYCLONE BOMB (C64)

POKE 39449,234: POKE 39450,234: POKE 39451,234: SYS 6259

CYLOGIC (AMIGA)

A pályakódok:

- | | |
|----------------|-----------------|
| 2. CYBERSTYLE | 12. SCREWDRIVER |
| 3. KECTSET | 13. 3M & 2F |
| 4. WOBLER | 14. PLAYHOUSE |
| 5. ELSDORF | 15. DUBLINDER |
| 6. FISH & EGGS | 16. 23 MILLIONS |
| 7. PORZ-KOELN | 17. SNAP-TOOLS |
| 8. SUB-RALLY | 18. OZONE HOLE |
| 9. AMIGA! | 19. BRAIN WORKS |
| 10. SAFARI | 20. SEFER |
| 11. F10 KEY | |

CYLU (C64)

POKE 39409,173 — örökélet, SYS 49152

D/GENERATION (PC)

Az 'ALT/S'-sel kimentett játékállás
6.byte-ja: életek száma.

Billentyűzetkiosztás:

Billentyű funkció

S status
U használni egy tárgyat
Enter beszélni
Esc pause
Ctrl+Q kilépés
Ctrl+R új játék
Ctrl+A öngyilkosság, ha beragadnánk
Ctrl+V verzió
Ctrl+S hangok
Alt+R kimentett játékállás betöltése
Alt+S játékállás kimentése
Alt+K kurzorgombok váltása

DALLAS STAR (C64)

POKE 3271,0

DAN DARE I (C64)

POKE 5960,30: POKE 5961,30 —
örökidő

DAN DARE II (C64)

Kétszer nyomjuk meg a *RUN/STOP*-ot.
Az idő leáll. A szint végén nyomjuk meg
ismét kétszer a *RUN/STOP*-ot, hogy
elinduljon. Így minden szintet könnyen
befejezhetjük. \$3130—\$315A,EA — örökélet

DAN DARE III (C64)

POKE 27333,173 — örökélet

DANGER FORCE (C64)

POKE 56457,155: POKE 56458,255: POKE 56459,255
— örökélet, POKE 3566,128 — örök muníció, POKE
67986,56 — örök idő

DANGER FREAK (C64)

Az idő megadásánál írjuk be: 17.04.70.
Ezért örökidő, sérthetlenség jár.

DARE DEVIL DENNIS (C64)

POKE29173,255 —örökélet,POKE17958,5 —tempó

DARE DEVIL DENNIS II (C64)

POKE 24683,138: POKE 24684,138 —
örökélet, SYS 39700

DARIUS 2 (MEGADRIVE)

A címképernyőn üssük be az alábbi
kódokat (nyomjuk meg a megfelelő
gombokat!)

C,A,C,B,C,A,B,A,B,C,A,C
A,B,C,A,B,C,A,B,C,A,B,C
C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C

DARK CASTLE (C64)

POKE 43956,165 — örökélet

DARK DIMENS (C64)

A védelem kódjai:

Oldal	Sor	Szó	Kód
1	1	5	UNIVERSUM
2	2	4	STRUDEL
2	3	4	MAHLSTRON
3	1	2	SAURIER
3	2	4	SCHILD
3	2	2	WELT
5	2	5	WAFFEN
6	2	3	ERFAHRUNG
7	1	3	RECHNER
11	2	5	MAGIE
11	3	2	KRANKHEIT
12	2	5	BOOTE
13	1	2	STADT
14	1	2	MENSCHEN
16	1	5	GLUECK
18	4	1	MORAST
21	2	4	GRAS
21	3	4	WILD
22	2	3	INSEL
22	3	5	GRENZEN
25	4	2	KAEMPFER
25	2	3	WESEN
25	2	3	WESSEN
38	1	6	OPFER
50	2	4	ZYKLOPEN
59	2	3	SCHILD
59	4	1	WAFFE
59	4	1	WAFFE
65	1	3	SCHLAG
65	4	3	PARADE
66	1	2	FEIND
68	1	6	WEISHEIT
69	2	1	NATUR
69	1	1	KNOBAAUCH
74	1	1	GIFT
74	2	5	WIRKUNG
78	2	2	EINGABE
78	1	1	WAFFE
82	1	1	WAFFE

D

DARK SIDE (C64)

POKE 26272,173: POKE 29005,173
 — örök idő, POKE 24891,173: POKE
 24671,173 — örök fuel, POKE
 26193,173: POKE 29337,173 — örök
 energia, POKE 19013,173: POKE
 29328,173 — örök pajzs, SYS 36096

DARK TOWER (C64)

§7254,A9 — örökélet, játék előtt:
 §251F,x — életek száma, játékból

DARKMAN (AMIGA)

Gépeljük be a címképernyőnél: MEA
 CULPA. 'F1'-'F6' pályát vált, 'F8' end-
 sequence.

DARKSEED (PC)

A kimentett állásban a tárgyak:
 1791.byte a tárgyak száma
 1792.byte-tól helyezkednek el a
 tárgyak. Kódjaik:

Tárgy	Angol	kód
Könyvtárjegy	LIBRARY CARD	0A
Alaprajz	BLUEPRINT	22
Feszítővas	CROWBAR	05
Kesztyű	GLOVES	0E
Kötél	ROPE	17
Napló	JOURNAL	06
Pénz	MONEY	08
Whisky	SCOTCH	07
Névjegykártya	BUSINESS CARD	12
Hajtű	BOBBY PIN	0B
Papírcetli	JOURNAL SCRAP	0C
	GRAVE JOURNAL S	10
Órakupcs	CLOCK KEY	0D
Tükördarab	MIRROR SHARD	0F
Távcső	BINOCULARS	10
Ásó	SHOVEL	11
Bádogpohár	TIN CUP	29
Kutya botja	STICK	13
Láthatatlanság	HEADBAND	15
Mikrofilm	MICROF. CARD	18
Kő	LOOSE ROCK	19
Slusszkulcs	CAR KEYS	1A
Baltanyél	AXE HANDLE	14
Kalapács	HAMMER	1B
3 lemez ikon		04

DAVY CROCKET (C64)

POKE 4976,173 — sérthetetlenség

DAYS OF THUNDER (AMIGA)

PAUSE után írjuk be:
 COMEFLYWITHME. A képernyő
 villanása után húzzuk hátra a joy-t! Jó
 repülést!

DE GROTTEN VAN OBERON (C64)

POKE 38090,0 — sérthetetlenség

DEAD DANCE (SNES)

Pályakódok:

Pálya	EASY	NORMAL	HARD
Zazi	526/562	526/142	437/231
Kotono	556/742	427/011	730/140
Vortz	537/611	537/071	400/120
Beans	527/671	430/700	701/077
Dolf	500/500	500/760	411/057
Rei	530/560	401/637	712/766
Gajet	511/437	511/617	462/746
Sirou	501/417	412/526	763/615
Ks	562/326	562/506	473/675
Jado	512/306	463/455	774/504

DEATH KNIGHTS OF KRYNN (C64)

Ha remove-oljuk a karaktereket, és
 visszatöltjük az összeset egyszerre,
 akkor a holdak visszaállnak telire. Egy
 kis bonus spell nem jön rosszul.

DEATH KNIGHTS OF KRYNN (PC)

A játék elején lévő védelmet fel lehet
 oldani a 902-es offsetre írt EB-vel (a
 START.EXE-ben), de akinek ez nem
 működne, néhány válasz:

Word	Entry	Page	Code
1	18	37	SAGE
1	35	42	READING
2	3	33	EXPLOSION
2	20	38	DWARF
3	1	33	CROOK
3	10	35	WELCOME
3	25	39	HER
3	28	40	STREET
3	33	41	SEATS
3	39	43	VOICE
3	43	44	DESPAIR
3	64	50	VISITOR
4	14	36	SPRITE
4	19	37	MAN
4	42	44	BRUTES
4	60	49	SNAKES
4	26	39	OLD

Word	Entry	Page	Code
5	4	33	FLIES
5	8	35	NAME
5	12	36	FIRST
5	23	39	BELIEVE
5	50	46	TUNNEL
5	51	47	FOUND
6	2	33	WAVES
6	21	38	LEADER
6	24	39	FAST
6	41	43	ARMY
6	53	47	KING
6	58	49	READS
7	7	34	HEROIC
7	22	38	CITIZENS
8	9	35	SUDULTO
8	30	40	CELL
8	36	42	SUSPICIOUS
9	61	50	SHADOW
10	5	33	KALAMAN
10	34	42	EYES
10	55	48	BONES

Amikor a játék kezd unalmas lenni, be-nyom a proggy még néhány kérdést. Íme néhány válasz (a page nem szükséges a megkülönböztetéshez)

Word	After the heading	Code
1	INTRODUCTION	WELCOME
1	ADVENTURING	AFTER
1	ENCOUNTERS	WHEN
2	BEGINNING TO P.	MUST
2	CIVILIZATION	PROVIDES
3	ADVENTURING	UP
5	INTRODUCTION	ADVANCED
5	CIVILIZATION	SERVICES
6	BEGINNING TO P.	GAME
8	BEGINNING TO P.	GENERATE
9	INTRODUCTION	COMPUTER
10	CIVILIZATION	SHOPS
11	ENCOUNTERS	TEST

DEATH RANGER (C64)

POKE 4320,234: POKE 4812,234:
POKE 4880,173 — örökélet

DEATH RIDE (C64)

Reset a főképernyőn, POKE 4465,234:
POKE 4566,234 — örökélet, SYS
4096. Freeze után a vonatok száma
\$00CE-n van.

DEATH TRACK (PC)

A DTRACK.EXE-ben 10973-ra EB —
nem kér kódot, *.TRK-ban 18-20. byte
— pénz

Néhány hasznos info:

Név	Fegyver	Pálya
	Étel	Otthon
Melissa	TTI D.Term.	Manhattan
	Oysters	Eugene
Sly	S&B Delta M-1	Chicago
	S. Links	Moon.Alpha
Wracker	S&B A. Cannon	Phoenix
	C. Cheese	Warshaw
Motor m.	RDI Metal. 50's	Boston
	Corn on C.	Atlanta
Megadeath	SDI PT Sunburst	St.Louis
	Sardinies	Manhattan
Menace	Scorpion T.	Seattle
	Tortellini	Chicago
Killer Angel	TWS S. Arrows	Houston
	Hot Dogs	Tokyo
Crimson D.	SD F. Missile	Los Angeles
	Vitamin-E	Unknown
Lurker	MX-85 Mines	Orlando
	Bl.eyed peas	San

Francisco

A DTRACK.EXE-ben 167667-re: FF —
legjobb aknából 255 db-ot kapunk,
167673-re: FF — rakétából 255,
167662-re: 03 — géppuskához 1000
töltény.

DEATH WAKE (C64)

POKE 28292,0 — sérthetlenség az
AVION-ig

DECAP ATTACK (MEGADRIVE)

A. 2.szinten a békával ugorjunk le a
felette lévő platóról, törjük be a
kőszobor elejét, és menjünk be.

DECATHLON (C64)

POKE 9450,173

DEFENDER (C64)

POKE 3005,5 — örökélet

DEFENDER OF THE CROWN*(AMIGA)*

Amikor a második disc töltődik, tartsuk nyomva a `K` billentyűt. `Örök` lovakokat kapunk.

DEFENDER OF THE CROWN (C64)

Több zsoldossal kezdhetünk, ha beírjuk: POKE 56576, (PEEK (56576) AND 252) OR1: POKE 648,132 — karakteres kép áthelyezése 8400-ra). Töltsünk be egy monitort (\$C000-\$CFFF) Tegyük be a meghajtóba a DOC első oldalát: L"CO",08 (RETURN) M 11F7 (RETURN): 11F7 14 99 18 02 B5 53 C9 04 (RETURN) (az első érték - 14 - a száz zsoldosok száma kezdéskor) S "@:CO", 08, 0400, 3339 (RETURN) Igaz, hogy a szövetségeseink is több zsoldossal kezdenek, de könnyebb is legyőzni őket, mint a normannokat.

A játék elején foglaljuk el az egyik mellettünk álló területet, mely legalább egy várral szomszédos. A vár lehetőleg, sőt mindenképpen zászlós legyen! Ezután raboljunk ki kétszer egy norman (zászlós) várat, majd a pénzen vegyünk katonákat és egy kőhajítót. Erre leányt rabolhatunk egyik szövetségésünktől; amennyiben ez sikerül, a leányrablás révén megszerzett várból pateroljuk ki az összes ipsét, s packeroljuk be a saját várunkba, majd a várban levő összes élő és holtat csatoljuk seregünkhöz! Most már meg is támadhatjuk a területünkkel határos norman várat, melyben kb 30 ember van. Ezzel a stratégiával gyerekjáték nyerni. Még valami: várostromnál segítséget kérhetünk Robintól, ha a nyíllal Sherwoodra mutatunk.

DEFENDER OF THE CROWN (PC)

Az árák az 54840-es offsetnél (DOC.EXE) vannak (katona, lovas, káta-pult, vár). Ezt pl. 00-kra átírva ingyen vásárolhatunk.

DEJA VU (AMIGA)

Ha ki akarnak minket rabolni az utcán, akkor nem kötelező odaadni az ipsének a dohányt (húú, kész krimi!), hanem célszerű benyomni neki egyet a szemé alá, így megmarad a pénzünk. Lelőni

azonban nem érdemes, mert ilyenkor a GAME OVER felirat valamelyik színönímája jön elő az üzenet ablakban.

DELIVERANCE (AMIGA)

A második pálya végén lévő fő ellenséget a forgó kések fölötti gömb lövöldözésével lehet elpusztítani. A harmadik pálya végén pedig a pókot kell löni addig, míg az áramütést nem szenved.

DELIVERANCE (C64)

POKE 5635,234: POKE 5636,234:
POKE 5637,234 — JIM örökélete,
POKE 5663,234: POKE 5664,234:
POKE 5665,234 — BOB örökélete: SYS
7360;

DELTA (C64)

POKE 3829,99: POKE 3291,44 —
végtelen élet

DELTA FORCE (C64)

'RUN/STOP'-al állítsuk le a játékot, majd
'L'-el végtelen élethez juthatunk.

DEMOLITION (C64)

POKE 23015,44: POKE 18325,44 —
sérthetlenség

DÉMONOK BIRODALMA (C64)

A játék elindulása után le kell nyomni a
'T','R','A','N','I' billentyűkombinációt
lehetőleg egyszerre és máris nem fogy
az erő. Az örökélet megszüntethető a
'T','R','A','N','O'
billentyűkombinációval!

DEMONS (C64)

POKE 3272,256: POKE 3821,256:
POKE 4220,44: POKE 8130,0 — sért-
hetlenség

DENARIUS (C64)

POKE 38218,234: POKE 38219,234:
POKE 38220,234: SYS 6912

DESERT HAWK (C64)

POKE 15745,234: POKE 15746,234 —
sérthetetlenség

DESERT STRIKE (AMIGA)

A kódok:

2.LQAEQRO 4.OEVOEZW
3.KLHHTOK 5.BVVPIRV

DESERT STRIKE (MEGADRIVE)

A küldetések kódjai:

2 - LQJAQRJ
3 - OLEHAHJ
4 - TTEVBHH

DESERT STRIKE (SNES)

Kódnak írjuk be: 859JS27, és tíz életet kapunk.

A küldetések kódjai:

2 - JZ2TTLF
3 - R3J8JLX
4 - FRKJPRN

DEUTEROS (AMIGA)

Miközben nagyban játszunk, szakítsunk időt egy 'SHIFT+C' megnyomására is, majd pillantsunk bele a "sátor-menübe".

DEUTEROS (C64)

Mielőtt kitakarítanánk a Naprendszerből az utolsó Methanoidot, gyűjtsünk anyagot és építsünk fel 16 orbitális gyárat. Ezt úgy érhetjük el a legkönnyebben, ha az utolsó Methanoid állomást nem foglaljuk el, csak időnként szétlőjük az ott lévő droidokat (ezért tartunk ott egy flottát és időnként aktiváljuk). Az állomások lehetőleg olyan helyeken legyenek, ahol vagy alumínium vagy vas van! Az anyagokat ott egyenlítsük ki, ahol drone-t gyártunk, a többi helyről pedig teleportáljunk ide folyamatosan. Ha kész van 3-4000 drone, akkor irány a csillagok... A többi csillagrendszerben az elfoglalt állomásokat ne védjük meg, ha megtámadják, robbantsuk fel. Így szépen sorra vehetjük az összes csillagrendszert, kiirtva az összes Methanoidot (el ne felejtjük összeszedni az üzenetekben jelzett tárgyakat!) Az első csillagrendszer után feltalálják a Hyperdrive-t, a másodiknál a

szuperfegyvert: ezt minden flottánkra rakjuk fel (bedokkolás után a hajó elejénél megjelenik egy új ikon), majd csata közben a rakéta ikonra clickelve (amikor az ellenséges drone-ok középen vannak egy csomóban) 100 tonna fuelt lő ki, ami aztán felrobban, és 1-130 dronet pusztít el (a saját drone-jainkból is elpusztít egy keveset). Később felfedeznek egy héliumbombát, amelyet supply podba rakni! Ezzel az úrhajóval megsemmisíthetjük a támadó methanoidokat, de mivel nem tudunk vele mozogni, csak az állomások védelmére szolgálnak. Ezután az egyik csillagflotta kapitánya átáll az ellenséghez (kalóz lesz). Ennek eredményeképp feltalálják a prison pod-t és a sonic blastert (ezt aktiválva egy supply podban egy képet tölt be és nekiáll zenélni (lehet állítani a hangerejét), de nem tudom mire jó, mert nekem kiakad a prison pod bekapcsolásánál). A prison poddal el lehet fogni a kalóz kapitányt, és akkor jön az üzenet, hol lehet megtalálni a 8.tárgyat...

DEVIANTS (C64)

\$6780,EA: \$6781,FF — örök idő az aljátékban

A teleportban ha beírjuk azt, hogy EXCELSOR, akkor néha megeshet, hogy az energiánk feltöltődik.

DEVIANTS (C64)

A transport kódok a következők:

CERBERUS	ELECTRIX
DIZZIDUS	BASILISK
EXCELSOR	STRATOSA
CAGARANI	SALAMINO
DEVIANTS	DIESPAZM
JABBADOR	LETSROCK
ASIMONUS	BADBLADE
TROLLDOR	JABBATAK
ZACARONT	METALDOG
DENZIENT	LEVELONE
CYBERNIA	CHECKOUT
XANTHIUS	

DEVIL CRASH (MEGADRIVE)

A DEVILCRASH, vagy a TECHNOSOFT beírásával 9, ill. tíz labdával indulhatunk. Próbáljuk ki az alábbi kódokat:

Egy játékos módban:

PJPHF 3DSGV G4

D

Két játékos módban:
BFUKS N2IUV MP
ND7Z3 SP7OT CQ
ND7ZL C77OT CQ

DEVIL CRASH (PC ENGINE)

Az alábbi kóddal 65 labdát és 999,999,600 pontot kapunk:
KGCMMMLBN
Próbáljuk ki az MBPEBOAJDE, és a DEVILCRASH kódokat is!

DIAMENTY (C64)

A pályakódok:

- | | |
|------------|-------------|
| 1. PLWDHII | 8. EXHMTJ |
| 2. OMTFJUY | 9. WAJNCAL |
| 3. INAGKYR | 10. TIKBXS |
| 4. 48SHLTW | 11. AWLVZDV |
| 5. YVDJMRA | 12. SSMCAFX |
| 6. TCFKNE | 13. DDNXTGA |
| 7. RGXLBWG | 14. FEBZWHW |

DIG DUG (C64)

POKE 10473,255 — örökélet

DIMENSION X (C64)

POKE 8645,129 — örökélet

DINKEY DOO (C64)

POKE 11989,18: POKE 12296,165 — örökélet

DIPLOMACY (C64)

Néhány javasolt kezdés (néha beválik):
France:

MARSEILLES MOVE TO SPAIN
BREST MOVE TO MID-ATLANTIC OCEAN
PARIS MOVETO PICARDY

2. kör

(ha PIEDMONT-ban olaszok vannak)
SPAIN MOVE TO MARSEILLES
MID-ATLANTIC OCEAN MOVE TO PORTUGAL
PICARDY MOVE TO BELGIUM (úgysem sikerül)

Osztrák-magyar: (2 játékos esetén antant a központi hatalmak)
BUDAPEST MOVE TO SERBIA
TRIESTE MOVE TO ALBANIA
VIENNA MOVE BUDAPEST

Hajó: SERBIA SUPPORT UNIT IN RUMANIA FROM BUDAPEST
BUDAPEST MOVE TO RUMANIA
ALBANIA MOVE TO GREECE

Ez ezért csak 2 ply-nél működik, mert

ekkor Olaszország csak a harmadik körben lép le, különben jócskán keresztbe tesz nekünk ja ha már így vagyunk, akkor Turkey:

1. kör: ANKARA MOVE TO BLACKSEE
2. kör: BLACK SEA SUPOPORT TO RUMANIA FROM BUDAPEST

DIRTY HAR (NINTENDO)

Kódszónak írjuk be: CLYDE, a sérthetlenséghez.

DIZZY (C64)

POKE 4309,173: POKE 2569,173 — örökélet

DIZZY 3 (AMIGA)

Ha a krokodil szájára rákötjük a kötelet, elkerülhetjük a további bonyodalmakat. POKE 14738,255 — örökélet, SYS 6936

DIZZY 6 (C64)

A börtönből úgy juthatunk ki, hogy tüzet rakunk az ajtó előtt (LEAVES + MATCH-BOX) és a vízzel (WATER) eloltjuk.

DIZZY'S TREASURE ISLAND (AMIGA)

Induláskor gépeljük be: ICANFLY, és ha a joy-t felfelé nyomjuk, repülni fogunk.

DJ PUFF (C64)

POKE 41647,173: POKE 41666,173 — megszabadulunk a veszélyektől

DNA WARRIOR (C64)

RESET után pár dolgot megkönnyíthetünk. A POKE 46347,173 örökélethez vezet, a POKE 43728,0 és POKE 40953,240 utasítások a SPRITE ütközéseket tiltják le. Mindezek után a visszatéréshez a következő parancsok kiadása szükséges: POKE 2048,76: POKE 2049,14: POKE 2050,13: SYS 36530.

DOGFIGHT (AMIGA)

Állást menteni a Configuration Menu-ben lehet, de ha a lemez írásvédett, nem

figyelmeztet! Ha állást mentünk, lemezre kerül a Configuration Menu összes beállítása is. A nehézségi fokozatok között nagyon kevés a különbség. Ha menet közben időt gyorsítunk, azt *SHIFT+X*-szel tudjuk visszaállítani. Első világháborús gépeken nem lehet behúzni a kereket, nincs féklap és Flaps, és katapultálni sem lehet. Harrierrel a '3'-as billentyű lenyomásával lehet vízszintesen felszállni, a fúvókákat alapállapotba az '1'-es megnyomásával tehetjük. Külső nézetben a Num. Pad '5'-tel lehet a kamerát alapállapotba vinni. *F5*-nézelődős módban a külső nézet forgatóbillentyűvel lehet mozogni. Nincs horizont állítási lehetőség. A Flaps-ot szintén 'J' billentyűvel lehet alapállapotba mozgatni. A Resources menüben a jobb oldali ablakban felül látható az a gép, amelyiknek épp parancsot adhatunk (az alsó két nyílal lehet válogatni), alul a parancs célja van kiírva. 'F10'-módban a 'T'-vel lehet a célpontok között válogatni. Az itt kiválasztott objektum az aktuális préda, melynek irányát a fülkében egy fehér X jelzi, és auto pilot üzemmódban (minden gépen van !) ezt fogjuk követni. Ha nem a saját gépünket választottuk a külső nézetben, vagyis van prédánk, akkor 'F4'-gyel az ő szempontjából nézhetjük magunkat. Ha az 'F9'-es képen lenyomjuk a jobb egérgombot, az aktuális préda a képernyő közepére kerül.

Küldetések: Mindig csak az egyik felét írjuk le, a másik oldalon ugyanazokat kell csinálni, csak fordítva, tehát amit angol oldalon támadunk, azt németként vedünk.

WW1 (1. Világháború): *England.* Meg kell semmisíteni a két Zeppelint, a két Observation Ballont, és a Red Baron repülőteret (R.B's base).

WW2 (2. Világháború): *Great Britain.* Vissza kell verni a támadó német légierőt. A bombázók legyenek a fő célpontjaink. Várhatóan Eastchurch és Mauston reptereit, valamint a Dover és Hastergs környéki radarokat fogják támadni.

KOREA (Koreai háború): *USA.* Megsemmisíteni a lőszerraktárt, a benzin- és olajtankokat Jalw környékén, valamint a radar- és távközlőpúznákat Kwaksor mellett.

VIETNAM (Vietnámi háború): *USA.* (Ez

nem volt teljesen világos, nem biztos, hogy ez a pontos feladat!) MIG-eket kell visszavernünk SAM állásaink területéről.

FALKLANDS (Falkland-szigetek): *Great Britain.* Kisérni a Task Force csapatokat. Különösen a hajóinkra (HMS) figyeljünk. (Invincible, Fearless, Intrepid)

SYRIA (Szíriai konfliktus): *Israel.* Semmisítsük meg a SAM állásokat, majd védjük az Israeli légierőt, végül (ez sem biztos!) akadályozzuk meg a Szíriai erők lerohanását Israeli erőinkkel szemben Beirut-tól délre.

DOGFIGHT (PC)

A védelem kódjai

Page	Par.	Word	Code
5	2	5	STRATEGIC
5	2	6	DECISION
6	2	5	GUIDED
6	5	3	PART
7	2	9	ASKED
8	2	3	OPENING
9	2	5	PLACED
11	1	6	PICK
13	4	9	PRECISE
14	2	9	MODERN
14	3	5	EASY
15	1	3	DIFFERENT
15	3	8	INITIALLY
17	1	8	BACKGROUND
17	2	2	OUTLINES
18	2	5	SHOW
19	1	10	CYCLE
19	2	8	PROGRESS
19	3	6	TACTICAL
20	1	7	SUPPORTS
21	2	6	YPRES
23	1	3	SUMMER
25	1	3	TROPHY
27	2	3	FULFILLED
29	1	2	THE
29	2	6	NORTH
29	6	2	ONE
31	2	6	ROCKET
31	2	11	BASIS
32	2	8	DELIVERY
34	1	9	INEQUALITIES
36	1	3	FREQUENT
36	2	2	NEW
38	2	10	TAKEN
38	3	3	ASTONOSHIG
44	1	9	HUNDRED
44	2	2	LARGELY
46	1	4	SIXTIES
46	1	5	MOST

Page	Par.	Word	Code
46	3	4	SWING
52	1	7	CARRIED
54	1	5	VIEWS
54	3	6	TACTICAL
58	1	4	MULTITUDE
59	1	11	AIMING
60	3	5	TRACK
61	3	5	BEHIND
62	3	11	BE (ASSIST)

Billentyű	Hatás
'Ctrl/Q'	PC-n kilépés a DOS-ba
'P'	Pause be/ki
'ESC'	Visszalépés az előző képernyőre
'F1'	Elülső fülke nézet
'F2'	Műszerfal (váltás elülső nézetre az 'S'-sel)
'F3'	Taktikai nézet
'F4'	Fordított taktikai nézet
'F5'	'Heads Up' nézet
'F6'	Kilátás balra
'F7'	Kilátás jobbra
'F8'	Kilátás hátra
'F9'	Térkép
'F10'	Külső objektum nézet (forgatása az 'Ins', 'Del', 'Page Down', 'Page Up' billentyűkkel)
'Shift/F1'	Slot nézet
'TAB'	Célpontra nézés 'F5'-ös nézetben
'grey +'	Térkép nagyítás
'grey -'	Térkép kicsinyítés
'+'	Tolóerő növelése
'_'	Tolóerő csökkentése
'Shift/+'	Tolóerő maximumra
'Shift/_'	Tolóerő minimumra
'I'	Flaps le
'J'	Flaps fel
'<'	Lábormány balra
'>'	Lábormány jobbra
'G'	Futómű ki/be
'W'	Kerékfék ki/be
'B'	Törzsféklap be/ki
'A'	Resource menü ('F3', 'F4', 'F5', 'F9' és 'F10' módban)
'Shift/Z'	Idő gyorsítás (x2, x4, x8)
'Ctrl/T'	Óra be/ki
'Ctrl/E'	Katapultálás
'SPACE'	Tüzelés
'Return'	Fegyver kiválasztása
'C'	Chaff szórása
'F'	Flare szórása
'T'	Válogatás a célpontok között
'Alt/B'	Automata fegyver mód

Billentyű	Hatás
'Alt/H'	Horizont be/ki
'Alt/D'	Grafikai felbontás részletessége
'Alt/V'	Hang be/ki
'Alt/S'	Joystick/keyboard érzékenysége

DOGS OF WAR (AMIGA) (PC)

Az örökélethez induláskor írjuk be: TIMBO, majd nyomjuk le az 'F5'-öt.

DOLPHIN FORCE (C64)

POKE 2280,234: POKE 2281,234:
POKE 2282,234: POKE 3744,234:
POKE 3745,234: POKE 3746,234 — örökélet, SYS 36864

DOMINATOR (AMIGA)

Az örökélethez a HIGH SCORE táblába írjuk be: SHAFT.

Nyomogassuk a 'W' billentyűt, s az úrhajónk teljes fegyverzetet kap!

DONALD'S ALPHABET CHASE (PC)

A donald.exe-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 3B 76 FC, és cseréljük ki a 3B 76 FC byte-okat az alábbira: 90 3B F6 !

DONKEY KONG (C64)

POKE 11989,99; POKE 11989,18

DOOM (PC)

A játékot a következő paraméterekkel indíthatjuk:

- devparm - Játék közben F1-re a képernyőt kimentí PCX-formátumban.
- wart X Y - A játék az X. epizód Y. szintjén indul.
- record name - Ennek segítségével rögzíthetjük az öldöklést. NAME egy max. 8 karakterből álló név, ilyen nevű file-ba fogja kimenteni a program a mozgások adatait.
- playdemo name - Így játszhatjuk le az előbb felvett bémázásainkat.

Egy pár cheat, amit játék közben kell beírni.

Kód	Mit csinál?
IDDQD	— örökélet
IDKFA	— minden fegyver + kulcsok
IDCHOPPER	— láncfűrész
IDDQD	— sérthetlenség
IDCLEVxy	— pályaváltás. X:mission (1-3), Y:szint (1-9)
IDSPISPOPD	— falon átjárás
IDBEHOLD	— láthatatlanság, térkép megrajzolása előre. (S,V,I,A,L)

Tanácsok:

- A 7-es fegyvert mindenképpen az utolsó pálya főszörnyeire tartogassuk, így csak pár lövés a legyőzhetetlennek hitt ellenfél.
- A sörétes puska ideális a normál szörnyek ellen.
- Nagyobb csoportokra az 5-ös fegyvert használjuk.
- A továbbjutáshoz általában csak a pálya kis részét kell bejárni.

DOOMDARK'S REVENGE (C64)

A RESTORE billentyű lenyomása: parancsok

Íme a toborzás 4 feltétele:

1. A várban vagy városban legyenek katonák és nekünk 1140-nél kevesebb legyen

2. A vár (város) tulajdonosa (az eredeti vagy az elfoglalója, tehát az aktuális) a Moon Prince-hez tartozzon

3. A gazda és a toborozni akaró egyén egy fajta tartozzon

4) Ha az első 3 teljesül, és a fajta: FEY, BARBARIAN vagy ICELORD, akkor az is fontos, hogy a harcos típusa (gyalogos/lovás) egyezzen; A gyalogos egyébként ritka:

Barbarian — Tliorthar, Lare Neon

Fey — Tororthane, Thigrand, Tharand

Ebből látszik, hogy a példának felhozott Imorthron — Morildrane páros igenis toborozhat egymástól. A 9... USE

paranccsal veheti használatba a kezében tartott saját tárgyat a karakter. Mindenkinek csak egy tárgya van, a lordoknak fegyver, a főszereplőknek: Luxor, Morkin — Crown of..., Tarithel — Spell of Thigrorn (Morkinhoz röpti), Rorthrow — Runes of Finorn; Ha valaki tárgyról kap infót a towerban, az mindig a saját tárgyára vonatkozik. Luxornak is lehet utánpótlása: Egy ellenséges várat

ostromoljunk addig néhány lorddal, amíg 200-300 nem lesz a létszám benne. Ekkor Luxor támad (a többiek ki a várból!), és veszteség nélkül elfoglalja. Az övé lesz, és Moon Guard Ridersek lesznek benne. Morkin kiszabadításához Tarithel keresse meg a Spell of ...-t, és használja. Utána szervezze be Morkint és várjanak. Miután kiirtottuk Shareth-t, Luxor kerítse elő a Crownját, menjen vissza a kiinduló helyre, használja a koronát és íme: Morkint kihoztuk anélkül, hogy megmozdult volna. Ajánlott taktika: 1.nap — Luxor: SW, Torinarg-ot megszerezni, NE; Rorthron: Előre a Temple of Imelesh-be és NE-re néz, pihen; Tarithel: NE 2x, E, beszervezi Imorthorn-t, W, NW; Torinarg: NE; Imorthorn: NE, E; 2.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Careneon-t (ha ott vannak, kb. 90%), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Carorthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Flames of Dawn), 2x N, NE, Thormand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthorn: beszervezni Tororthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, N! (Fontos, különben Varangrand felaprítja, így másnap beszervezhető...); A többiekkel: N; 3.nap — Rorthron: igyekezzen A 23,3 felé; Tarithel: N; Thormand & Carorthane: Varatrarg-ot, vagy csak a várát támadja; Imorthorn: Thigrand-ot beszervezni, NW, W; Kahudrarg: Varangrand-ot beszervezni, tankolni 15,13-on; Torinarg: Anvortheon; A többi N; 4.nap — Imorthorn: 14,21 Carorthane, majd 17,17 Berurmane; Rorthron: Imgorad-ot beszervezni, NE; Imgorad: SE, Firak felé (Firak-ot csak ő tudja beszervezni); A többi N; Ezután már nagyon sok a lehetőség, így még néhány tanács: Shareth-et Talormiumban várjuk, legalább 20-25 1200-as se reggel. Néhány Icelord-dal (ha van) már Carildrim-ben beleszörnyünk, ha szerencsénk van, meg is halhat... POKE 26944,76: POKE 26945,167: POKE 26946,3 — örökélet, SYS 2048

Most következzen a szereplők leírása, a túloldalon.

D

Név	Fajta	Lakhely	Ellenség
Anvarthun	Barbarian	Kaharand (26,8)	
Anvildrak	Giant	Kahatrium (55,8)	Luxor
Anvortheon	Barbarian	Lororthay (1,15)	Hagudril
Asorthane	Giant		
Berangrorn	Dwarf		
Berormane	Fey	Morashorn (9,53)	Zarashand
Berudrarg	Iceland		
Carangresh	Iceland	Varorthorn (56,63)	
Careneon	Barbarian	Fenun (8,11)	Thorarg (Giant)
Carorand	Iceland		
Carormand	Barbarian	Kahormane (40,9)	
Carorthand	Fey	Fangrim (23,29)	Talormane
Carorthane	Fey	Carenia (14,21)	
Carorthay	Dwarf	Imoril (65,47)	Glormorg
Carorthorn	Fey	Fangrim (25, 60)	
Fenorn	Giant	Malorthad (51,9)	Carorthand (Fey)
Firak	Barbarian	Morenak (19,8)	
Gligril	Dwarf	Lorildrane (36,61)	
Glormane	Dwarf	Thelay (47,31)	
Gloruk	Dwarf		
Gludreon	Dwarf	Telorthuk (46,64)	Cororthorn (Fey)
Hagudril	Dwarf	Malorthrim (53,45)	Ganormarg (Iceland)
Imangruk	Dwarf	Thangrim (36,50)	
Imelorn	Dwarf	Glorthane (30,29)	Anvortheon (Barbar)
Imgaril	Iceland		
Imgorad	Barbarian	Thangrun (23,3)	Carangrane (Giant)
Imgorarg	Dwarf		
Imgormand	Fey	Fangrim (25,43)	Imgorarg (Dwarf)
Imgormiel	Fey		Kahudrak (Barbar)
Imgorthand	Fey	Thelane (8,63)	Glireon (Iceland)
Imorthorn	Fey	Thildreon (21,32)	Shareth
Imulorn	Dwarf		Varangrand (Barbar)
Kahudrarg	Barbarian	Thulil (15,22)	Luxor
Lorangrarg	Dwarf		Carorthane (Fey)
Lorangrorn	Barbarian	Talirium (32,7)	
Lorelorn	Iceland		
Malorthand	Iceland		
Morildrane	Fey	Fangrim (17,46)	Shareth
Obireon	Fey	Felak (1,64)	Carorthad (Iceland)
Obortharg	Giant		
Thangrad	Barbarian	Talirium (35,12)	
Tharand	Fey	Obaria (3,28)	
Thatruk	Dwarf	Kahortharg (41,36)	
Thelak	Dwarf	Glormesh (39,24)	
Thigrak	Dwarf	Malinane (34,46)	Anvildrak (Giant)
Thigrand	Fey	Varangrarg (16,29)	Malirane (Iceland)
Thigrim	Iceland		Anvildrak (Giant)
Thormand	Fey	Fangrim (29,30)	Kahangrorn (Iceland)
Thorthak	Barbarian	Kaharand (26,8)	Glortheon (Giant)
Thorthand	Fey	Giariel (12,50)	Imgorarg (Dwarf)
Torelorn	Dwarf	Malangrarg (41,33)	
Toriñarg	Barbarian	Berenium (2,3)	Ulformane (Giant)
Torormarg	Dwarf		
Tororthane	Fey	Thildreon (22,36)	Malormun (Iceland)
Ulfangrak	Dwarf	Thularg (30,62)	Obigrorn (Giant)
Varangrand	Barbarian	Talenim (8,18)	Thigrak (Dwarf)
Varatrarg	Barbarian	Thoriel (30,27)	

DORIATH (C64)

\$4DE0,A0 — örökélet

DOUBLE DRAGON (AMIGA)

Az ellenfeleinket játék közben megölhetjük a 'DELETE' billentyűvel, ha a címképernyőn begépeljük: R U CALLING MY PINT A POFF?, majd megnyomjuk a 'RETURN'-t.

DOUBLE DRAGON (C64)

RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 3472,0 —örök energia, SYS 5532

DOUBLE DRAGON (PC)

A DDMAIN.EXE-ben 31530-ra EB, 31531-ra 03 — 1. játékos örökélet, 31543-ra EB, 31544-re 03 — 2. játékos örökélet

DOUBLE DRAGON III (AMIGA)

Pause után ('P' vagy 'F1') nyomjuk meg kilencszer az 'F5'-öt! Örök credits.

DOUBLE TROUBLE (C64)

Egy pár pályakód, nem sorrendben:

WAVER	NIGHT	LEVEL
PARTY	EIGHT	MAGIC
POWER	PEACE	DEATH
WHITE	DWARF	CLOCK
CROSS	CREAM	HOUSE
BLOCK	ARROW	STONE
THREE	DREAM	LAMER
JEWEL	SEVEN	EAGLE
SWORD	BREAK	BONUS
BLAKC	BLOOD	

DRACONUS (C64)

POKE 10953,173: POKE 9926,173 — örökélet, POKE 5426,173 — örök lószér

DRAGON BREED (AMIGA)

A pályaváltáshoz PAUSE, majd írjuk be: IREM.

A pályák végén, amikor a következő töltődik, nyomjuk le a bal egér, a 'DELETE' és a 'HELP' billentyűket. Ezután amikor a képernyő villog, tetszőleges gombbal ugorhatunk pályát.

DRAGON BREED (C64)

POKE 28351,173

DRAGON EGG (PC ENGINE)

A szintkiválasztó képernyőre kerülünk a *FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, 2 & 1* gombok megnyomásával.

Meghallgathatjuk a játék zenéit a *LE, LE, FEL, FEL, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, 2 & 1* kombinációval

DRAGON HAWK (C64)

POKE 3477,255 — örökélet

DRAGON NINJA (AMIGA)

Az örökélethez először is be kell gépelnünk: *TERRIFIC*, majd meg kell nyomnunk az *'F3'* billentyűt.

DRAGON NINJA (C64)

POKE 32890,173

DRAGON SCAPE (PC)

Nyomjuk meg a *'TAB'*, majd a *'2'* billentyűt a szintlépéshez.

DRAGON SKULL (C64)

POKE 5366,173 — örökélet, SYS 2560

DRAGON SPIRIT (AMIGA) (PC)

Az örökélethez először is *PAUSE ('F9'*-cel), majd írjuk be: *DRAGON HEAD*, és nyomjuk meg az *'F10'*-et.

DRAGON STRIKE (C64)

Dragon HP: \$1DCC, Rider HP: \$1E36.
Max. FF.

DRAGON STRIKE (PC)

A *MAIN.EXE*-ben 39091-re EB, 39092-re 12 —nem kér kódot

DRAGON WARS (C64)

Mint a *Pool of Radiance*-nál, de itt egy karakter 1024 byte-ot foglal el, és \$8000-tól kezdődnek:

Hol	Mi
xx00	név
xx0C	Str
xx0E	Dex
xx10	Int
xx12	Spr
xx14	Health/Health max.
xx18	Stun/Stun max.
xx1C	Power/Power max.
xx20-xx3A	Skill, Lire, Knowledge szintek
xx3C-xx43	Megtanult varázslatok
xx4F	szint
xx55-56	pénz

DRAGON'S LAIR (AMIGA)

Az örökélethez meg kell nyomnunk egyszerre az *'ESC', 'R', '/', 'N', és 'T'* billentyűket. Ja, ezt a credit sequence után tehetjük meg.

DRAGON'S LAIR (C64)

Csak a lemezes verziónál: POKE 6039,5

DRAGON'S LAIR (NINTENDO)

A *HIGHSCORE* táblába írjuk be, hogy *BATS*, és 30 életet kapunk.

DRAGON'S LAIR (PC)

Ahhoz, hogy lássuk a játék befejező képsorait, egyidejűleg nyomjuk le a következő billentyűket: *'Escape', 'R', '/', 'L', 'N', '7'*, majd nyomjuk meg a joy tűzgombját.

DRAGON'S LAIR (SNES)

Kódjai:

1. 2A 4B 6D 7C
2. 3B 5C 7D 8A
3. 2C 3D 6A 8B
4. 1C 2D 3B 8A

DRAGON'S LAIR II (AMIGA)

Pause után gépeljük be: *GET MORDROC DIRK* - élvezzük a mozit.

DRAGONSPACE (AMIGA)

A pályaugráshoz az *'ALT'* és *'LE'* kurzor billentyű egyidejű lenyomására van szükség.

D

DRAKKHEN (AMIGA)

Extra energiát szerezhethetünk játék közben az 'F9' megnyomásával. Ehhez azonban először is a char disket kell betölteni, névválasztáskor adjuk meg: 31415927, majd 'ENTER', írjuk be: SUPERVISOR, és ismét 'ENTER'. Ezzel kész is vagyunk.

DREAM RAIDER (C64)

POKE 33825, 173 — örökélet

DREBBS (C64)

POKE 8813, 255 — örökélet

DRELBS (C64)

POKE 8813,255: POKE 10445,250 — örökélet

DRILLER (C64)

A játék betöltése után írjuk be: POKE 24772,255: POKE 28398,255: POKE 31026,255, s csak ezután RUN. Ez a BB-s verzióban azt eredményezi, hogy a pajzs (SHIELD) elfogyására nem ér véget a játék. Sajnos az összes többiben igen! Azonban így nem lenne elég egyszerű, néha a LOAD/SAVE-et is használni kell. Ha az Obsidian szektorban a földre lövünk, a pajzs maximumra töltődik. Ez bármikor ismételhető.

A védelem kódjai:

Oldal	Sor	Szó	Kód
-------	-----	-----	-----

5	1	11	SINGLE
5	2	5	RECESS
5	3	3	SENSOR
5	3	10	RECEIVING
5	5	3	BRIGHT
5	5	8	SEEKER
5	6	13	CROUCHED
5	7	5	SWIVEL
6	2	6	RECORDED
6	3	10	SMALLER
6	5	3	YOUNGER
6	7	13	JOURNEY
6	8	7	CENTURY
6	9	10	TRAVELERS
6	11	3	MEDICINE
6	12	8	UTILISING
7	1	8	DEVELOPING
7	2	9	SUFFERED
7	3	1	THREATENED
7	6	6	RESPECT

Oldal	Sor	Szó	Kód
7	7	5	WISDOM
7	9	2	PASSED
7	10	5	TRADITIONS
7	10	12	ENFORCED
7	12	10	THERE
8	1	10	FORTUNATE
8	2	3	CRYSTALS
8	3	6	DRA-MATIC
8	4	7	HUMAN
8	5	6	ASSESS
8	6	3	CRYSTALS
8	8	7	ENOUGH
8	9	3	DISCOVERY
8	10	6	DIFFERENCE
8	13	1	THOUSANDS
9	1	3	TWELVE
9	1	6	ALREADY
9	4	6	ALTHOUGH
9	5	3	DISMISSED
9	6	7	JUSTICE
9	7	4	EXILED
9	8	9	CONTESTED
9	11	5	ENSURE
10	1	4	ORBITING
10	2	8	WHOLE
10	3	3	EXTENDED
10	5	6	CHOICE
10	7	5	COMMON
10	7	13	ENERGY
10	9	5	THOUGH
10	10	5	CRIMINALS
10	12	3	STRONGEST
12	2	5	REMOVING
12	4	4	LISTENING
12	6	8	SCRATCH
12	8	11	STUBBORN
12	9	3	CHANGE
12	11	8	PROVE
13	1	2	HUMBLED
13	3	12	NUMBER
13	5	6	PAPER
13	8	4	REMOVED
13	9	3	TOMORROW
13	9	10	OFFICE
14	2	6	GLASS
14	8	2	WATCHED
15	1	3	BARELY
15	1	7	HAD
15	3	8	TAKING
15	5	4	PUZZLED
15	8	8	CRATES
15	10	4	SOMEONE
15	12	17	SOME
15	14	6	EXPLOSIVES
17	1	4	HUMAN
17	2	7	CHANGE
17	3	7	STEPPING
17	4	1	IMPROVE

Oldal	Sor	Szó	Kód
17	7	6	COUGHED
17	8	5	RESPECT
17	9	2	PUNISH-MENT
17	10	9	POLITICAL
17	13	6	REALISED
19	1	5	REPAIRING
19	3	4	BRIDGE
19	8	1	ASKING
19	8	13	AGAIN
19	11	7	CHECK
19	13	4	WEAK
20	3	6	PUNCTURES
20	8	4	AGREEMENT
21	2	1	GRATES
21	5	11	SUPPLIES
21	6	1	EXPANSIVE
21	9	1	EITHER
21	9	9	PASSAGE
21	12	4	HANDS
22	2	2	APPEARED
22	3	3	SNATCHED
22	5	1	RELEASED
22	8	13	SHAKING
23	4	2	WATCHED
23	6	2	DROPPED
23	7	6	CHARRED
23	10	4	PARTICULAR
24	1	11	HEAVILY
24	3	3	UNDERNEATH
28	1	4	POCKET
28	2	2	PRESSING
28	3	10	CONVEYED
28	4	3	ALMOST
28	5	2	FRONT
28	7	9	MATERIALS
31	1	5	INCLUDES
31	2	3	PLATFORMS
31	2	9	BELIEVED
32	1	2	TRANSPORT
32	1	6	AT
32	2	3	SHIELD
32	2	6	MOTION
32	3	2	TIME
32	4	2	LASER
32	5	5	RELIES
32	5	8	PRESENCE
32	7	1	LIGHTEST
32	7	6	FACE
32	8	8	ENERGY
32	11	3	SHOOTING

DROPZONE (C64)

POKE 3196,173 — örökélet; POKE 14569,173 — végtelen bomba

DRUID (C64)

RUN után RESET-eljük a játékot, majd pár dolgot beállíthatunk: POKE 35097,0 — végtelen energia, POKE 37802,0 — kulcs, POKE 35968,0 — láthatatlanság, POKE 35464,0 — golem, POKE 37427,0 — robbanóanyag, POKE 35122,0 — lövedék. A játék a SYS 4379 utasítással indítható újra.

DRUID 2 (C64)

POKE 22798,169: POKE 22799,128: POKE 22800,141: POKE 22801,102: POKE 22802,3 — örök energia
POKE 23771,234: POKE 23772,234 — örökélet

DRUIDS (C64)

POKE 2191,174: POKE 2192,167: RUN (READY), majd POKE 30777,12: POKE 32493,12: POKE 33147,234: POKE 33148,234: POKE 33149,234: SYS 2064

DRUNKEN MASTER (PC ENGINE)

Az OPTIONS képernyő előhozása kicsit nehéz, a RUN & SELECT, RUN & FEL, SELECT & FEL háromszor, JOBBRA hat-szor, LE kétszer, BALRA háromszor.

DUCK TALES (C64)

Amikor a repülővel utazunk, akkor a földön vannak piros, kocka alakú házak. Ha a közepükön átrepülünk, akkor 50 \$-t kapunk.

DUET (C64)

POKE 21040,234: POKE 21041,234: POKE 21042,234 — örök energia, POKE 20303,113: POKE 20330,113 — nagyobb hatótávú lövedékek, POKE 29044,113: POKE 29058,113 — láthatatlanság, POKE 20401,8: POKE 20406,4: POKE 20428,8: POKE 20433,4 — gyorsabbak lesznek a játékosok.

DUMMY RUN (C64)

POKE 4306,165: POKE 44469,165 — örökélet

D

DUNE (AMIGA) (PC)

Ha szólnak, hogy egy falut kellene keresni, akkor kérdezzük meg Harah-t, erre ő azt mondja, hogy van egy falu valahol a hal szájában, ezzel valószínűleg a hal alakú hegyvonulatra gondolhatott. Ennek a megfejtése az, hogy valahol az otthonunktól délnyugatra találunk egy barlangot, ahol tovább irányítanak minket a faluba...

A játékban két helyen menthetünk állást: a várban a tükörnél, és a SEE DUNE MAP után a földgömbre clickelve.

DUNE 2 (AMIGA) (PC)

Nem csak a Harvester, hanem az összes többi lánctalpas járgány is eltapossa az Infantryt, Troopert, Frement, Sardaukart.

Ha gyalogosunkkal rátalálunk az ellenfél Harvester-jére, ne szaladjunk el, hanem csaljuk a sziklákra, és engedjük, hogy eltaposson. Ezután nem mozdul többet, és nem is jön helyette új, amíg le nem lövik, ill. meg nem ette a kukac (ezért kellett fölcsalni a sziklára).

DUNGEON HACK (PC)

Az **AUTOEXEC.BAT**-ba tegyük bele a

```
"set aesop_diag = 1" sort.
```

A játék futása alatt próbáljuk ki az *A*, *T*, *I*, *O* gombokat!

Sokan elkeserednek a második szintre lépést megelőző pillanatokban, ugyanis egy kódot kérdez. Az ügy nem súlyos, megijedni nem kell. Jópár DOC-CHECK kérdésre kipróbáltuk, hogy mi lenne, ha megpróbálnánk kitalálni a megoldást. Elsőre bejött. Annak, aki esetleg nem annyira ismerős a kérdezett témákban, ajánljuk a csodálatos HACK.RES file-t, mert az egyik legolvasmányosabb file, benne vannak, persze tömörítés, védelem nélkül a kérdések, és rájuk a megoldások.

Mit érdemel az a bűnös:

```
GENERATING CHARS: ATTRIBUTES  
CHARACTER BASICS: INHABIT  
CLASSES: CHARACTERS  
ALIGNMENTS: FICTIONAL  
ABILITY SCORES: SUMMARY  
RACIAL ADVANTAGES: WANDERING
```

```
AFTER SELECTING: SELECTED  
CRASH COURSE IN SPELLCASTING: EVIL  
EXAMINE CHAR.: APPEARS  
READY AN ITEM: MOVE  
PRAY FOR SPELLS: EXAMINE  
SHOW NUMBERS: COMMAND  
DUNGEON DEPTH: ENDURE  
ENEMY SPELLS: SHADOWS  
DAMAGE: LOSS  
GO ON: FAILS  
XILL: BRAWNY  
COCKATRICE: INFAMOUS  
GOBLIN: GREED  
GOLEM, FLESH: HUMANOID  
OTYUGH: GULGUTHRA  
WATCH GHOST: SOMETIMES  
(csak a szavakra figyeljünk, a számok  
nem jelentenek semmit...)
```

DYNABLASTER (AMIGA) (PC)

Néhány pályakód:

1.1 UKCLMNKT	5.1 MUWCONKU
1.2 MUFWLNCC	5.2 UAEVOQGC
1.3 UAOWOJEU	5.3 UÁEVOJGL
1.4 UAYKOSEN	5.4 UAWVOIGC
1.5 UAYKLIEN	5.5 UKLHJMUP
1.6 UAOKLIEN	5.6 UAEVLIGR
1.7 UAOKLSEU	5.7 UKAHJTUP
2.1 UKBZWVGW	6.1 UAWVVPGH
2.2 MUFEESEN	6.2 UKKZEGLY
2.3 UAOKTVEU	6.3 UACKQVGL
2.4 UAYKTOEE	6.4 UAHKBEZC
2.5 UAYKTEEA	6.5 UARKQOGL
2.6 UAOKTEE	6.6 UACKQOGL
2.7 MUREEOVL	6.7 UACKQEGL
3.1 UAWKOVRR	7.1 UARKIVGL
3.2 UAEOVRR	7.2 UACKIPGR
3.3 MURCLEVU	7.3 UACKGVGH
3.4 MUKCLICS	7.4 MUWELQHL
3.5 UAWVIORL	7.5 UARKGOGH
3.6 UAEVIORC	7.6 UACKGOGR
3.7 UKAHMBSZ	7.7 UACKGEGH
3.8 UKBHPGVA	7.8 MUWELJHH
4.1 MUKCNNGS	8.1 UKVOELVP
4.2 MUFCNWRV	8.2 UKKOSLVY
4.3 UAEVQQGH	8.3 UACFVQRL
4.4 UAYVBSZR	8.4 UKVOSTVV
4.5 MUWCNLLK	8.5 MUYEETVU
4.6 UKAHNMUS	8.6 VACFVIRC
4.7 UAEVQSGH	8.7 MUHEEBVU
4.8 UAYVTJZT	

DYNABLASTER (GAME BOY)

A CONTINUE-módban írjuk be az LL1WL1LR kódot, és 4097 aranyat kapunk.

A pályák kódjai:

2. OBF1MNDJDJN MNMNMNMNMC
3. 3LCP2MOBOJ NMNM2H2H2L
4. NMF1MFBOBG CPCPPCPCPC
5. JD3LBOMNMO H2MNDDJDJG
6. F1L31PGKGL KGCP1KGKGF
7. JDKGDJ2H2J OB3LPGKGL
8. OBL31LCPCN NM2HKL3L3F
9. H2KGDD2H2N NM2HKBBOBO
10. H2CP2M3L3J OB3LPBOBOC
11. F1DJ3JOBOO JDDJ3NMNMF
12. H2GKKM3L2O DJNMKDJDJL
13. OBDJ3HF1FJ F1KGBBOBOO
14. F1OB1BK1FF JDDJKBOBOJ
15. H2BOBLCGKF JDDJKNMNMH
16. JDJD2J3H2F JDDJK1FL3J
17. H2MNDJ3H2O NM2HPL3BOH
18. OBF1M2NDJC MNJDKMNJDO
19. OBKGDODNML 1FL32OB3LN
20. OBCP23JOBN F1KGMPCGKO
21. F11FP1G1FF NM2H1F1KGG
22. F1L31KHKGJ CPPCD2HOBC
23. H23LBFMF1J CPPCD2LF1J
24. NMGKKLPL3F 2HOBBL3BOF
25. OBBOBKHGKC PJNM11FL3L
26. F1JD22NF1F 1HOBB1FL3L
27. DJL31HKDJO BLF1MGK1FG
28. MN1FPGLBOL 3OH2KBOH2H
29. MNL3KMGKCG M2HBCPPCLJ
30. MNBOB3DPCC GM2HB1FL3F
31. 3LOB1MK2HG CDDJ1MNJPG
32. BOBOB3DJDF LHOBMKGPCN
33. MNJD2KMNMJ OFL3PJDNMC
34. 2H3LBPBF1N JGCP2JDNMO
35. 3LCP2D3DJH OFL3KGKGL3O
36. DJ3LB111FL FOH2PGKL3C
37. MNOB1CHCPO HLF1DPC1FN
38. DJKGDNO2HJ NCGK3NMOBJ
39. 3LL31BPMNN JGCP2H2JDL
40. BO3LBBPBOJ NM2M3L3H2L
41. DJGKK222HF L333MPC1FG
42. 2HBOB11L3H OB3BK1FBOF
43. 3LJD2KMPCH OB3BK1FBOG
44. 2HMND32HJ NM2M3NMOBJ
45. BOGKKJFMNH OHOHKDJ2HL
46. BO1FPJFDN JNJN2MNDJL
47. BOL31MKMNN JNJN23LKGL
48. BOBOBKMPF LFLFMOBKGL
49. BOH2M3DKGF LFLFMKGGKG
50. MNDJ3JFBOC GPPPBKGN

DYNABLASTER (PC)

Pályakódok:

- | | |
|--------------|--------------|
| 1.1 UKCLMNKT | 6.5 UWWKQLNG |
| 1.2 UWOWIQUV | 7.2 MXCETJTG |
| 1.3 MAFWHUTN | 7.5 MVEETVYS |
| 2.4 MUVEEOCP | 7.6 MONATVAS |
| 3.7 UWVKOOST | 7.7 MACESYNS |
| 4.1 MAVEBUGT | 8.1 UCZOQBLH |
| 4.4 MAVEQJRP | 8.2 UKHONEZS |
| 4.7 MCONOPZP | 8.3 UXEFNOPP |
| 6.1 UWKVVTAG | 8.4 MBBAIZZ |
| 6.4 UUVVWQGE | 8.5 UAWFQWHH |

DYNAMITE DAN (C64)

POKE 25963,173: POKE 25097,0:
POKE 25104,0 — örökélet, SYS 16128

DYNAMITE DUKE (MEGADRIVE)

A címképernyőn nyomjuk meg a C-t tízszer, majd *START*, és lépünk be az *OPTIONS* menübe, majd ismételjük meg az egészet előlről. Ekkor a gép kiírja, hogy "SUPER OPTIONS". Próbáljuk ki!

DYNAMITE DUX (AMIGA) (PC)

A címképernyőn gépeljük be: *CHEAT*. Ezzel örökéletet kaptunk, és az 1-6 gombok szintváltást eredményeznek. Próbáljuk ki a *NUDE* kódot is!

DYNASTY WARS (AMIGA)

Játék közben az 'F2'-vel pályát válthatunk, ha még a címképernyőn begépeljük: *CHEAT MODE*.

DYNASTY WARS (PC)

Ha a címképernyő megjelenik, gépeljük be: 'CHEAT MODE'. Ettől kezdve 'F2' szintet lép.

DYTER 07 (AMIGA)

Ha a játék töltésekor begépeljük: *GIBB*, utána a 'W' segítségével fegyvert kapunk, 'S'-sel pedig pajzsot kaphatunk

DYTER 07 (C64)

Ha játék közben beírjuk, hogy 'JULIA', örökéletet kapunk. Ha újra beírjuk, kikapcsolódik az örökélet. Ezt egyébként a képernyőn egy kis zöld négyzet jelzi.

E

E-MOTION (AMIGA)

Az 'F1-F4'-gyel ugrálhatunk a pályák között, ha a címképernyőn beírjuk: E-MOTION.

E-MOTION (PC)

A kimentett állás 7.byte-ján található az aktuális pálya száma.

E-SWAT (AMIGA)

Pause után gépeljük be: JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU - 99 credits!!!

E-SWAT (C64)

POKE 6156,173 — örökélet
1.játékosnak, POKE 6132,173 —
örökélet 2.játékosnak, POKE
36783,173 — örökidő

E-SWAT (MEGADRIVE)

Lehetőségünk van kiválasztani, melyik pályán akarunk játszani. Amikor megnyomjuk a START-ot a játékekezdéshez, és megjelenik a MISSION n. felirat, nyomjuk le egyszerre az A & B & C & FEL & LE & BALRA & JOBBRA gombokat. Most a BALRA, ill. JOBBRA gombokkal válogathatunk a küldetések között.

EA HOCKEY (MEGADRIVE)

Meccsek kódjai a rájátszásban:

Ellenfél: Luxemburg
1. GRLMYDX1STDC2RZ8 1—0
2. GR86H1WY2FHC3187 2—0
3. GSZR3NWGN1DDR4X6 2—1
4. GTM9N9VB644DSP0H 3—1
5. GP27HJMXJGJ2TDNM 4—1

Ellenfél: USA
1. GRSS25GVR6RX2NF3 1—0
2. GSGBNTFR24T9PTXL 2—0
3. GS4W8FDNC4CP9K7S 3—0
4. GP8C4L2GXN1P9LHV 4—0

Ellenfél: Finnország
1. GRYYP71C6FF44S2L 1—0
2. GSMG9WZ8P90F1F2P 2—0
3. GS91XHY502DWWMMG 3—0
4. GRFJW27BVCM6H86 4—0

Ellenfél: Jugoszlávia
1. GR33GP6V63GZVH88 1—0
2. GSTM2B6CLVBJHH9B 2—0
3. GTG6MZ5W0J525H9D 3—0

EAGLE EMPIRE (C64)

POKE 21954,0: POKE 21961,0 — sért-
hetetlenség, SYS 2066

ECCO THE DOLPHIN (MEGADRIVE)

Íme ennek a nagyszerű magyar játéknak a pályakódjai:

Pálya	Kód
Undercaves	GDOAINCU
The Vents	TOWLACCU
The Lagoon	FGKYTAJV
Ridge Water	ROPPLYME
Open Ocean	IYVAMYMX
Ice Zone	KFOXGNMF
Hard Water	UBWTGNMP
Cold Water	CPDQGNMP
Island Zone	WQMETJNR
Deep Water	SQWXGFLX
The Marble Sea	EBVBJFLA
The Library	XKPFJFLA
Deep City	VRAJYBMG
City of Forever	CBYARQLT
Jurassic Beach	RKVAUNLO
Pteranodon Pond	PNOEUNLM
Origin Beach	XDJIUNLJ
Trilobite Circle	ATCMUNLZ
Dark Water	SVWPUNLQ
The Tube	ECOINCBS
The Last Fight	NJTLOBKZ
Welcome to Machine	NNNNNNNN

Az örökélet kódja: NIHPLODS

EL VIENTO (MEGADRIVE)

Pause után nyomjunk meg a FEL, BALRA, JOBBRA, LE gombokat, ezután a C-re egy plusz energiaegységet kapunk.

ELEVATOR ACTION (C64)

Az 50911-50915-ös címekre POKE-oljunk 23-at! Az újraindítás SYS 53200-zal lehetséges.

ELEXTRIC (C64)

A legyőzhetetlenséget egy kis röpke módosítással elérhetjük. Mindenekelőtt: RESET, majd POKE 22667,234: POKE 8192,60, végül pedig a nélkülözhetetlen SYS 24575 utasítás.

ELEXTRIC (C64)

POKE 22667,234: POKE 8192,60 —
örökélet, SYS 24575

ELF (AMIGA)

Játék közben gépeljük be: CHOROPOO.
Az energiánk azonnal feltöltődik, plusz
minden állatkából és növényből maximum
lesz. A boltokban az állatainkért
és növényeinkért plusz felszerelést,
energiát, életet vehetünk: Az üvegcsé
megvétele után az 'F' billentyűvel
ki/bekapcsolhatjuk a sérthetlenséget.
Ez csak rövid ideig hat, de főellenség-
eknél jól jön! Információ kérésnél sok
baromságot tudhatunk meg, semmi
értelme. Az élet világos lesz, kilencnél
több is lehet, csak a gép nem tudja
jelezni. A repülő szerkezet megvétele
után repülni tudunk ugrás helyett. Ezt
mindenképpen vegyük meg!

ELIMINATOR (AMIGA)

A pályakódok a következők:

AMOEB	ENIGHA	ICICLE
BLOOOP	FLIMPE	HAMMIN
CHEEKI	GEEGEE	KIKONG
DOINOK	HANDEL	MIKADO

Az örökélethez: LAPDOG.

ELIMINATOR (C64)

Kódok pályánként:

AGONIC	DIMPLE	FEMALE
BLONDE	EDIBLE	GOBLIN
CLICHE		

ELITE (AMIGA)

Ha van Retro rocket-ünk és valamilyen
okból nem tudunk közelíteni az
űrállomás felé (pl. kereskedőhajó, ren-
dőrhajó), akkor hátsónézetbe rakjuk a
hajót, majd fogjuk be a bolygót és Retro
rocket-ezzünk.

Kódnak azt írjuk be, hogy SARA, majd
játék közben —ha baj van— nyomjuk le
a Num. billentyűzeten a *-ot. Itt egy
csomó számot kapunk. Hogy ezek mit
jelentenek: (pl. beütjük 23 +
`RETURN`, majd 02 `RETURN`)

21 - 0X x db. Missile
23 - 02 large cargo bay
24 - 01 ECM
26 - 01 Pulse laser

28 - 01 Beam laser
2C - 01 Escape Capsule
2F - 01 Energy bomb
32 - 01 Docking comp.
34 - 03 Galactic Hyperdrive
38 - 01 Military laser
3C - 01 ECM jammer
3F - 01 Cloacking Device
4C - 01 Slavet
58 - 01 Narcotics
75 - 01 Gold
79 - 01 Platinium
88 - 01 Unhappy refueges
8C - 01 Thargoid documents
A módosítások után nyomjunk ESC-et!

ELITE (C64)

Célszerű a freezelés előtt valamilyen
szöveges képre váltanunk (6,7,8,9),
mert különben kifagyhat a játék. Ezután
a következő címeken tehetünk
módosításokat:

\$0491-\$0497-	Név
\$04B0-	FOOD
\$04B2-	RADIOACTIVES
\$04B3-	SLAVES
\$04B4-	LIQUOR/WINES
\$04B5-	LUXURIES
\$04B6-	NARCOTICS
\$04B7-	COMPUTERS
\$04B8-	MACHINERY
\$04B9-	ALLOYS
\$04BA-	FIREARMS
\$04BB-	FURS
\$04BC-	MINERALS
\$04BD-	GOLD
\$04BE-	PLATINUM
\$04BF-	GEM-STONES
\$04C0-	ALIEN ITEMS

Ha a különböző címekre \$00-t írunk,
akkor nem tartalmazza a hajónk a
felszereléseket!

\$04C1 -	E.C.M. SYSTEM
\$04C2 -	FUEL SCOOPS
\$04C3 -	ENERGY BOMB
\$04C4 -	EXTRA ENERGY UNIT
\$04C5 -	DOCKING COMPUTERS
\$04C6 -	GALACTIC HYPERSPC.
\$04C7 -	ESCAPE POD
\$04CD -	LEGAL STATUS
	\$00: CLEAN
	\$01: OFFENDER
	\$FF: FUGITIVE
\$04C9-04CA -	LITTLE TRUMBLE
\$04A2-04A5 -	pénzünk
\$04A6 -	üzemanyag
\$04AF -	LARGE CARGO BAY

\$04CC -	rakéták száma
\$04A9 -	lézer elöl
\$04AA -	lézer hátul
\$04AB -	lézer bal oldalt
\$04AC -	lézer jobb oldalt
	\$0F - PULSE
	\$8F - BEAM
	\$32 - MINING
	\$97 - MILITARY

Ezeztől eltérő számok beírásával a lézer erősségét állíthatjuk (\$01 - leggyengébb; \$FF - legerősebb; \$00 - nincs lézer)

Megjegyzések:

- A Large Cargo Bay-nél a rakodótér nagyságát állíthatjuk be) \$16: eredeti; \$16-nál nagyobb: bővítve van

- Ha az üzemagyaghoz \$46-nál nagyobb számot írunk be, akkor előfordulhat, hogy a kis galaktikus térképnél (5) nem bír akkora kört rajzolni!

POKE 34003,173: POKE 34021,173 — sérthetetlen pajzs

\$04E1,FF — ELITE minősítés

POKE 14010,173 — rakéta, SBC \$77B2 helyett ADC \$77B2-t írjunk (monitorral kerestessük meg) — sokasodó rakomány (minden eladásnál több lesz, max. 255)

ELITE 2 (AMIGA)

Ha sima A500-ason játszunk, és már kigyönyörködtük magunkat a csillagos égben, kapcsoljuk ki (Preferences menü), mert igen jótékony hatással lesz a játék sebességére.

Ha hiánycikket szállítunk egy rendszerbe, akkor mielőtt eladnánk a STOCK MARKET-ben, mindig nézzünk utána a BULLETIN BOARD-on, mert ha keresik, akkor a dupláját is fizethetik érte.

Ha személy(eke)t vagy csomagot szállítunk, akkor a cél rendszeren belül bármelyik állomáson/városban kitehetjük. Mindig próbáljunk meg több lóvét kérni (MORE MONEY), esetleg az egészet előre, mert néha bejön. (Ha már pötyke a rating, akkor szinte mindig)

Rendszerbe lépés után mindig nyomjunk F10-et, hogy kiírja a hajók jelét is, mert így könnyebb megtalálni őket. Az auto pilotnak hajót is megadhatunk cél gyanánt, és elég jól be is fogja őket, nekünk már csak finomítani kell manuálal, és 8 km-ről már puffogtathatunk is. (Az ellenfelek max.

3-4-ről szoktak.)

Ha állomás vagy város közelében hajtunk végre valami bérnyilkot, akkor először mindig rakétával tüzeljünk, mert akkor csak 600 credit büntetést kell fizetni, amit tegyünk is meg rögtön, mert a városból ágyúkkal is lőhetnek, nemcsak a rendőr bácsik özönlenek felénk. Ha időben fizettünk, és véletlenül nem szállt a város/állomás felé egy lézersugár sem, akkor szó nélkül beengednek akár rögtön is.

Ha bolygó felszíni gyilkoknál az áldozat véletlenül becsapódik a felszínbe, akkor nem kapunk egy fillért sem!

Ha véletlenül elpuskázánánk egy ilyen küldetést, akkor nincs belőle baj, leírják tőlünk ha ott jártunk, ahol kaptuk (Ott is fizetik ki).

Ha rendszerbe ugrás után állást mentünk, akkor ugyanezt betöltve más más küldetést foghatunk ki a B.B-ben.

A karbantartást végezzük el 10-11 havonta, ellenkező esetben az úr kellős közepén kaphatunk olyan üzenetet, hogy DRIVE DAMAGED, ilyenkor a civil drive-ok ledegradálódnak bolygóközi hajtóművé, a katonai helyén pedig egy rakás szemét lesz. A többi kütyü még javítható.

A felszerelhető kütyükről:

A lézerek: Egy 4 megás beam-mal már egy 1200 tonnás hajó is viszonylag könnyen szétszedhető (még a Panther Clipper is).

Drive-ok: Az igaz, hogy a Military drágább fuelt eszik, de cserébe kevesebb helyet igényel, és 2/3 annyi idő alatt teszi meg ugyanazt a távot.

Autorefueller: Nem fontos, kézzel is fel lehet tölteni a tankot, amikor éppen nyugi van.

Extra P.Cabin: Annyi kell belőle, mint a szállítani kívánt személyek száma.

Life Cargo B.S: Ha élő állatot vagy rabszolgát szállítunk, akkor ez biztosítja, hogy ne egy rakás Fertilizier (trágya) érjen a célba.

Laser Cooling B.: Hűti a laser-eket. (4 Mb. beamhoz már kell)

Radar Mapper: Ez egy igen fontos kütyü! Click a célpontra, majd az ikonjára. Kiírja a célpont adatait: típus, Hull %-ban, Pajzsok %-ban (ha van), Pajzsgenerátorok energiája, esetleg Energia bomba, hiperlagút analízátor van-e rajta. Azt, hogy van-e a pilóta fejére védőj kitűzve, csak azután tudjuk meg az ELITE HQ-tól, ha a R.M-rel

megnéztük.

E.C.M.: csak home missile ellen jó.

Hyperspace cloud analyzer: Click az alagút be vagy kijáratára, és utána az ikonjára. Ha a bejáratot néztük meg (narancs folt), akkor megtudjuk, hogy hol a másik vége, mikor lép ki belőle a hajó, és hány tonnás. A kijárat (kék folt) a helyet nem mutatja.

Shield generator: Egy darabnál van egy pajzs a hajónk körül, ha több van, akkor ugyanazt a pajzsot több generátor hozza létre, és próbálja magasabb szinten tartani.

Fuel scoop: Már az első részben se érte meg tökölni vele, katonaihoz meg nem is jó.

Cargo scoop: Sok helyet foglal, ráadásul mire befogó pályára állunk valami cucc után, addig sok időt és fuelt pazarolunk. Csak fuel scooppal együtt használható.

Energy booster unit: plusz energiát biztosít a pajzsgenerátoroknak, harmadannyi idő alatt töltődik fel maxra a pajzs.

Naval E.C.M.: Ez már jó a katonai rakéta ellen is, a home missilét pedig 10-12 km-ről is elpukkasztja.

Hull auto repair: A hajó burkolatát javítja, de 40 tonna a súlya.

Energy bomb: Kb. 4-5 km-ről hat 8-10 sec-ig, de az erős pajzsokon nem hatol át. (pl. Asp explorer 7 generátorral 1 km-ről is kibírja)

Escape capsule: Mint ez előző részben, de csak a kp lesz nálunk, új hajót nem kapunk, és a státuszunk is marad.

Plasma accelrator: Ezeket még nem próbáltam, mert még nem jött össze annyi lóvé.

Ha a státuszunk nem tiszta, akkor nem engednek leszállni, de pénzért tisztára moshatjuk magunkat (a fugitive pl. 70.000-et kóstál).

Küldetés vagy megbízátságos szállítás elfogadása előtt mindig nézzük meg, hogy a cél rendszerbe kell-e útleél (permit), mert nem engednek leszállni csak ha megvettük, a megbízást adó viszont ad ingyen is. Pl. VAN MAES rendszerben 4000 a permit, ám a magasabb technikájú holmit dupla áron veszik.

Hajtsunk rá az ELITE rangra, és vállaljunk a katonaságnak is küldetést (amit nem árt mindig időben elvégezni), mert később kapunk "rendes", kalandos

feladatot is.

Válasszuk az elején a ROSS 154-es rendszert. Szereltesünk ki mindent az űrhajónkból (scanner, rakéták), csak az atmosphere shilding, az auto pilot és a hiperhajtómű maradjon! Adjuk el a front pulse lasert is! Töltsük tele a hajót animal meat-tal, és vigyük a Bernard Star rendszer Coke bolygójára. Itt vegyünk helyette robotot, és/vagy computert, és vigyük e SOL rendszer 3. bolygójára. Ha mákunk van, pont keresik a feketelistán... Adjuk el a "normálisan" magas áron. Innét a Bernard Star-ra luxuscikkeket (luxury goods), vagy Animal meatot vigyünk. Ezután a két naprendszer között kereskedve hatalmas vagyonra tehetünk szert kockázat nélkül, mert nincsenek kalózok!

Amint tehetjük, vegyünk nagyobb hajót, és abból is szereltesünk ki minden felesleges holmit, fegyvert. Egy Transporterrel már utanként akár 30-40 ezer credit tiszta haszonnal számolhatunk.

Adósságainkat a rendőrségnél mindig pontosan fizessük!

Taxizáskor a jobban fizető utasok több kabint is lefoglalnak. Telefonon érdeklődjük meg azt is, mennyi helyre van szükségük!

ELITE 2 (PC)

A billentyűzet-kiosztás: (a zoom kivételével mindegyik elérhető egérrel is!)

A főmenü:

'F1' - A kilátást kapcsolgatja át: hátra; külső nézet; előre. Az üzemmód megnevezését láthatjuk a képernyő jobb alsó sarkában, közvetlen az ikonok felett is!

'F2' - Map' (térkép)

1. Galaxistérkép — ezen belül a megváltozott ikonok:

'F6': Egy adott naprendszerről infó:

'F7': Kurrens és kevésbé kurrens import- és exporttermékek, tiltott áruk.

'F8': Társadalmi rendszer, népesség stb...

'F10': Vissza;

'F7'/'F8': Be/kizoom-ol

'F9': Ez kapcsolja az opciókat, amik a térkép megtekintése közben segíthetnek/zavarhatnak (a főmenüből a kiírásokat 'F10' kapcsolja!)

'F7': A naprendszerek közötti vo-

nalakat húzza be.
 'F8': Rácsozás be/ki.
 'F10': Naprendszer-nevek be/ki.
 'F10': A kurrens univerzum (változtatható, bár az Amiga verzióban a mi Tejútunk többször is megtalálható, valószínű valami integer bug miatt)

2. A kurrens naprendszer térképe. Na ez, amit az Autopilot-hoz használnunk kell (ez is eltolható a térben, és a bolygómozgás is nyomon követhető a jobb alsó időkapcsolók segítségével).

'F7', 'F8': Zoom
 'F9': megint csak opciók, mint előbb.
 'F10': az autopilot/hiányában a célkereszt belövése (click ide, majd a célra)

'F3': Info a hajónkról (fent tárgyaltuk).
 'F4': Kommunikációs menü (tárgyaltuk; az űrben segélykérés, leszállási engedély)
 'F5' (illetve click a radarképernyőre): fegyver/radarscreen váltás.
 'F7': Bolygón felszállás (ha engedély kell rá, egy felkiáltójel van az ikonon!). Máshol Normál üzemmód/motorok ki/(autopilot) üzemmódválasztó. Ha a motorokat kikapcsoljuk, az természetesen NEM jelent fékezést az űrben! (Fékezni a 'jobb shift'-tel lehet).
 'F8': Hyperspace-ugrás, ha a célt már beállítottuk.
 'F9': Gáz;
 'F10': (szinte minden menüben ez a funkciója, kivéve, amikor az autopilot végcélját adja meg!): kiírja-e a tárgyak mellé a nevét is.
 'Jobb shift'/'ENTER': Sebesség le/fel
 '+/—': Zoom

Page	Par.	Line	Code
2	1		EMBERS
2	6		MONITORS
3	7		COTTING
6	3		IMPREGNABLE
7	1		WAS
7	4		DOWPAYMENT
9	2	2	REFORM
9	2	3	TO
10	2		FLIGHT
10	1	4	BETTER
10	1	5	LOOK
11	1		REFORM
11	2		MATRIX
11	4		FULCRUM
11	6		COMPLEMENT
13	1		DOCTRINE
13	3		CASCADED
15	3		ANOTHER
16	1		AROUND
17	1		CRACK
17	5	3	JUSTICE
17	5	5	IMMINENT
19	2		IN
21	5		SPACERS
26	1		GLASS
26	7		SHADOW
28	2		PASSION
28	4		GOLD
30	4		RIF
30	1		MERDRIAN
33	2		BLEEPED
34	4		WAR
35	2		TIME
36	4		NAVY
38	3		POLITICAL
39	3		THEY
39	4		OUTRIDES
41	4		WASH
42	1		ONLY
47	1		MOTIONLESS
49	1		POCKETS
50	3		MEDIC

ELITE PLUS (PC)

Az ELITE.EXE-ben 07B0-ra C3002E893EAD03 — nem kér kódot A kimentett játékállás (*.cdr) 136/137. byte-ja tartalmazza a pénzt. Ha ide FFFF-et írunk, akkor 65535 Creditünk lesz.

Kódtáblázat: (Ahol a Line alatt nincs szám, ott csak egyféle olyan Page, Paragraph van, tehát az nem kell a megkülönböztetéshez.)

ELVIRA I (AMIGA)

Elhalálozás után vegyük ki a lemezt és clickeljünk YES-re, így onnan folytathatjuk a játékot, ahonnan abba-hagytuk.

ELVIRA I (C64)

A memóriában átírhatunk néhány jellemzőt:

STR \$00EC
RES \$00ED
DEX \$00EE
LIFE \$00EF
SKILL \$00FO

Ezek BCD alakban vannak tárolva, tehát max. 99-et lehet beírni mindenhova.

ELVIRA II (C64)

A kimentett file 8.block-jában \$13-tól tárolja a nálunk lévő tárgyakat. A kifagyasztott program ugyanezt \$D700-tól tárolja.

Néhány tárgy kódja:

01	kő	48	rézkulcs
06	sec.key	49-4D-	gyertyák
0C	fogó	4E	aranykehely
10	cukor	4F-53-	gyertyák
11	süti	63	gyufa
13	gyertyatartó	65	hangvilla
15	kereszt	6A-71-	tálcák
18	acél kulcs	72-76-	edények
19	seprű	77	bárd
1A	zsák	78	klopfoló
1B	tűzkő	79	tojások
1C	békepipa	7A	gyümölcs
2B	kötél	7B	befőtt
2E	sisak	7C	vödör
2F	kesztyű	7D	patkó
32	kulcs	7E	sárga cin
39	sajt	80	cinkészlet
3A	bor	82	rózsaszín lé
3B	kenyér	83	agy
3C	hús	84	kéz
3E	szivacs	85	szív
3F	labda	86	kémcső
40	létra	8B	tollpárna
41	rézpálca	8C	biblia
47	fénykép		

EMLYN HUGHES I.S. (C64)

Ha pontrúgás, bedobás, stb. közben lepauszáljuk a játékot ('C='), és megnyomjuk a 'Q'-t, a főmenübe jutunk, ahol a 'Pick Team' opciónál elvégezhetjük a cseréket.

EMPIRE STRIKES BACK (C64)

POKE 51917,173: — örök pajzs, SYS 32704

EMPIRE: WARGAME OF THE CENTURY (PC)

Az `empire.exe`-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: AA 0C 74 03 E9 40 FE, és cseréljük ki a 74-t EB-re!

ENCOUNTER (C64)

A program indítása előtt! POKE 31710,0 — örökélet, POKE 30734,44: POKE 31453,0 — sérthetetlenség

ENDURO RACER (C64)

Abban a pillanatban, amikor a gép valamit közöl számunkra a játék ideje alatt, nyomjuk meg a 'SHIFT LOCK' + 'Q'-t, és egy kicsit hagyjuk a többieket.

POKE 23312,173: POKE 26831,173: POKE 39216,120 — örökélet

ENDURO RACER (MASTER SYSTEM)

A címképernyőn nyomjunk RESET-et, majd nyomjuk le egyszerre mind a négy iránybillentyűt, és meglepetésben lesz részünk.

ENFORCER (C64)

POKE 12227,228: POKE 12228,49: — örökélet, SYS 52432

ENIGMA FORCE (C64)

POKE 47910,0: POKE 47914,255 — örök energia, POKE 34315,234 — örök lőszer

ENTOMBED (C64)

Az első képernyőről úgy juthatunk ki, hogy a jobb oldalon félugrunk. A pontos helyet ki kell kísérletezni.

EPIC (AMIGA) (PC)

A küldetések kódjai:

AURIGA	CETUS
GEPHEUS	FORNAX
APUS	CAELUM
MUSCA	CORVUS
PYXIS	

EQUALIZER (C64)

POKE 26098,234: POKE 26099,234 — örökélet, POKE 48865,x — pálya száma, 1-16, SYS 24912

EQUINOX (C64)

POKE 16497,96: POKE 16605,0 — nincsenek ellenségek, POKE 13561,208 — örökélet
POKE 13563,234: POKE 13564,234: SYS 2825

EREBUS (C64)

POKE 2379,106: POKE 2380,9: POKE 2391,106: POKE 2392,9: SYS 12117 — sérthetetlenség

ESCAPE (C64)

POKE 5514,27 — örökélet

ESCAPE FROM HELI (PC)

A kimentett állás 1.byte-ja a pálya sorszám (1-6).
A loader fileban keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 83 7E D6 02 7D 03, és cseréljük ki a 03-t 0D-re! Megj.: Csak ENTER-t kell ütni a kódkéresre

ESPLAL (C64)

POKE 3369,33

ÉSZ-KERÉK (PC)

Ha 'ENTER'-t ütünk amikor a gép mond mássalhangzót, akkor elhibázza, de sajnos így mi sem tudjuk meg, hogy volt-e benne olyan betű.

EURO CLUB SOCCER

(MEGADRIVE)

Próbáljuk ki az alábbi kódot:
FNUEABCDiCA VT6tACDiAt

EVERY SECOND COUNTS (C64)

Válaszok:
GENTLEMEN'S TROUSERS.
YES: pants, strides, kecks, bags
NO: trollies, sloops, grippers, poopers, goofers
REAL HATS.

YES: sombrero, pork pie, opera, bobble,
NO: batshman, humbug

CHINESE YEARS.

YES: rat, dragon, pig, rabbit, monkey
NO: squid, platypus, duck, gerbil

PARTS OF HORSE.

YES: hock, dock, fetlock, croud, poll, withers

NO: wedlock, dressage, futlock

BRIDGES OVER THAMES.

YES: Hungerford, Battlersea, Waterloo, Thames, Chelsea, Tower

NO: Knightsbridge, Trafalgar, Soho

JACK.

YES: Nicholson, Nicklaus, Train, Jones

NO: O'Behan, Frost, Pot, Daw

PHOTOGRAPHERS.

YES: David Baliley, Cecil Beaton, Lord Snowden, Lord Litchfield, Terence Donovan

NO: Cecil Parkinson, LordDunsnapping, Luigi Paparazzi, Prince Willcome

MAGNIFICENT SEVEN.

YES: Charles Bronson, Horst Bucholz, Steve McQueen, Robert Vaughn, James Coburn

NO: Clint Eastwood, James Garner, Lorne Greene, Clint Walker

CARTOONS.

YES: Tom and Jerry, Yogi Bear, Texas Pete, Wimpy, Barney Rubble

NO: Sooty, Bili and Ben, Gordon Gopher, Andy Pandy

FAMOUS.

YORKS: Paul Daniels, Harold Wilson, Fred Tauman

LANCS: George Formby, Eric Morecampe, Russell Marty, Jimmy Clitherge, Les Dawson, Bernard Cribbins

FAMOUS.

YUP: Boxcar Willie, Billie Jo Spears, Willie Nelson, Rattlesnake Annie

NOPE: Billy Twoivers, The Sobb Sisters, Hank Marvin, Crystal Ball

FAMOUS.

FACT: Alfred the Great, Sitting Bull, Molotov, John O'Groats, Captain Kidd

FICTION: John Bull, Ben Hur, Simple Simon, Davy Jones

FAMOUS.

FASHION: Zandra Rhodes, Katherine Harnett, Jean Muir, Vivine Westwood, Mary Quant

FICTION: Barbara Cartland, Catherine Cookson, Danielle Steel, Georgette Meyer

NUMBERS.

TRUE: billion, trillion, quintillion, quadrillion, gillion

FALSE: pavillion, vermillion, pillion, cotillion

GAMES WITH BALL.

YES: polo, lacrosse, roulette, hurling, pelota

NO: ice hockey, curling, badminton, deck tennis

ZODIAC.

YES: crab, lion, goat, bull, fish

NO: swan, bear, unicorn, two-headed serpent

CAMBRIDGE COLLEGES.

RATHER: Selwyn, Sidney Sussex, Conville and Caius, Clare

NO: Austin, Snobhead, Diethouse, Porterhouse, Garpulers

USE IN.

TENNIS: net, set, backhand, dropshot

SNOOKER: break, rest, cushion, frame, spider

FAMOUS.

SOLDIER: Duke of Wellington, Alexander the Great, Robert E. Lee, Viscount Montgomery, Napoleon Bonaparte

SAILOR: Sir Francis Drake, James Cook, Christopher Columbus, Sir Francis Chichester

NEWSPAPERS.

BIG: The Independent, Sunday Express, Guardian, Financial Times, Observer

SMALL: Mail on Sunday, The Sun, Daily Express, Today

ANIMALS.

MIAOW: Rommel, Benny, Willow, Custard

WOOF: Bonny, Scooby Doo, Roly, Freeway, Willy

IS ON.

TOP: Bank of England, dorsal fin, number 5, red in a rainbow, atlas vertebra

BOTTOM: green light, X on a typewriter, figure 20, stalagmites

IT IS.

MAGIC: nymph, gnome, flibbertgibbet, sprite, goblin

TRAGIC: trollop, gossamer, gobbledecook, nobble gobble

CREATURE.

BITE: flea, asp, tarantula, mosquito

STING: hornet, jellyfish, stonefish, sea urchin, scorpion

BINGO NICKNAMES.

TRUE: Key of the door — 21, Two little ducks — 22, Doctor's Orders — 9, Unlucky for some — 13

FALSE: 4 and 9 — The Brington line, 6 and 2 — Clickety duck, Look after yourself — 1, Don't be late — 88, Top of the sop — 99

REPLACE.

MIAOW: Curiosity killed the M, Ljke a M on hot bricks, Like a M on hot tin roof, The M's pyjamas, A M may look at a king

WOOF: Every W has its days, Give a W a bad name, In the W house, Love me love my W

FAMOUS.

BRITISH: Eurythmics, Simple Minds, Billy Ocean, Dire Straits

YANK: Earth, Wind and Fire, Prince, Tina Turner, Commodores, Lindisfarne

MASTERS AND SERVANTS.

TRUE: Man Friday — Robinson Crusoe, Hudson — Sherlock Holmes, Lancelot Gobbo — Shylock, Brabinger — Audrey F. Hamilton, Hudson — Lord O'Bellamy

FALSE: Jeeves — Lord Brideshead, Malvolio — Othello, Sam Weller — David Copperfield

Egyebek:

1. *Abbreviation:* Missouri

2. *Alex Foley:* Eddie Murphy

3. *Am state (woman's name):* Maryland

4. *Atlanta:* Georgia

5. *Chemistry:* zinc

6. *Dominoes:* 28

7. *England:* Devon

8. *Football '86 third:* France

9. *Genesis:* 1977

10. *Gold medalist:* Berlin

11. *Golden girls:* ?

12. *Italy:* Venice

13. *LP "1999":* Prince.

14. *LP "Off the Wall":* Michael Jackson

15. *Men at Work:* Australian

16. *Poker:* Green

17. *Saint Anton:* Austria

18. *South Am country:* Columbia

19. *Sport:* 30

20. *Summer Olympic G. '84:* Los Angeles

21. *The Day of the Jackal:* Edward Fox

22. *Winter Olympic Games '84:* Yugoslavia

EVERYONE'S A WALLY (C64)

POKE 34461,157 — sérthetlenség
 POKE 36317,173 — örökélet
 Az állatkertbe csak a majomedellel lehet bejutni!

EVOLUTION (C64)

POKE 6947,255 — örökélet

EXAMINATION (C64)

A játéknak van egy nagy hibája: szinte lehetetlen berhelés nélkül játszani, mert már a gnómok "városában" is kemény csaták vannak, és lehetetlen XP-t gyűjteni. Az RSI-verzión van egy kényelmes karakter-készítő, akinek ez nincs, annak javasoljuk a következőt:

Generáljunk egy karaktert, mentsük ki, majd reset. Töltsünk be egy diskmonitort, és keressük meg a 'PA' file-t. Ez a karakterfile, az értékek:

§15-§18: ST,ME,CO,SK
 §1A-§1B: XP (HI/LO)
 §1E: Max. HP; §1F: HP
 §20: Max. SP; §21: SP
 §2A-§4F: Tárgyak (a számukat kell megadni)

EXCELERON (C64)

POKE 12767,173 — örökélet, SYS 4096

EXILE (C64)

POKE 4441,169: POKE 442,255: POKE 443,96 — örök energia, POKE 60568,96 — örök lövés+örök fuel, POKE 63821,96 — örök pontszám, POKE 64606,234 — örökidő.

A tárgyak helye: (x, y koordináta)

Tárgy	hely
Fegyverek:	
THE GUN	145,83
THE ICER	137,114
THE BLASTER	52,140
THE PLASMA GUN	107,136
THE PROTECTION SUIT	164,103
Kulcsok:	
bal felső	212,115
középső felső	69,78
jobb felső	135,89
bal alsó	193,124
középső alsó	176,195
jobb alsó	69,192

Tárgy	hely
Sípok:	
1.	159,115
2.	159,81
Használható tárgyak:	
BOOSTER (tolóerő növelő)	161,107
THE CANNON (ágyú)	160,73
INFLATABLE RAFT (tutaj)	160,89
TABLE (asztal)	163,92
"FLUFFY" ("szőröske")	224,93
"FEED ME" (robot)	160,103
HEAVY BOULDER (szikla)	214,115
FLASK (üveg)	124,119
RCD (ajtónyitó fegyver)	131,120
FOOD (étel)	181,135
FIRE IMMUNITY (tűz ellen)	119,140
MUSHROOM IMM.(gomba ell.)	46,148
CANNON ACT.(tűz az ágyúra)	127,180
DESTINATOR (űrhajónk lelke)	100,214
CREW MEMBER (kollégák)	40,216
	14,216
valamiféle reaktor	97,216
RADIATION IMM.(sugár ellen)	206,216
EGG (madártojás)	166,177
ANOTHER FLASK (üveg)	222,113
STARTHELY	155,59

GRÁNÁTOK:		
152,77	72,86	132,91
192,78	159,73	152,127

SUGÁRZÓ TÖMBÖK:		
97,95	236,188	203,220
227,181	97,198	

KINCSEK:		
154,102	174,152	189,160
219,128		

KAPCSOLÓK:		
157,59	139,173	41,200
70,86	213,115	183,19
149,92	77,128	196,196
171,106	227,156	103,203
170,99	227,188	106,222
212,111	124,192	

TELEPORTOK:		
69,87	148,92	178,128
116,84	156,102	96,152
157,73	171,105	41,198
158,89	137,113	97,217
162,89		

EXITEBIKE (NINTENDO)

Amikor egy másik kocsival összeütközünk, nyomjuk meg gyorsan az A, vagy a B gombot!

EXODUS (C64)

POKE 19249,0 — sérthetetlenség

EXOLON (C64)

POKE 7427,234: POKE 7428,234:
POKE 7429,234 — örökélet, SYS 2061

EXOLON (PC)

Az örökélethez pötyögjük be: 'ad astra'
(kisbetűkkel és space-szel elválasztva) a
Highscore képernyőn.

EXTERMINATOR (C64)

POKE 35087,173 — végtelen credit,
POKE 39250,96 — végtelen juice
POKE 5908,76: POKE 5909,58: POKE
59010,23: POKE 59011,234 —
örökélet

EYE OF HORUS (AMIGA) (PC)

Ha megjelenik a 'Press Fire to Start'
üzenet, gépeljük be: 'SPAM' a cheat
módhoz. Örökéletünk lesz.

**EYE OF THE BEHOLDER (AMIGA)
(PC)**

A zöld köves varázsgyűrűk levesznek 2-
t az AC-ből (van, amelyik 3-at), aki
pedig a kéket viseli, az nem sebesül
meg zuhanáskor. A 7.szinten a 13-mal
jelölt helyszíntől északra van egy "One
leap of faith" feliratú rúna. Ha az innen
nyugatra lévő gödörbe beleugrunk, a
következő alszinten felvehetünk egy
RAISE DEAD tekercset és egy EXTRA
HEALING POTIONT. A teleportok
használatával a 8.szint L-el jelölt
pontjára jutunk. A 11. szinten levő cson-
tokat érdemes felvenni, és visszamenni
vele a törpékhez. A csontok tulajdonosa
KIRATH, a 7. szintű varázsló (ne felejt-
sünk el vele memorizáltatni varázslato-
kat!). A BEHOLDER-t a pálcák nélkül is
meg lehet ölni. Csaljuk ki az előtte levő
nagy terembe, és a körbe-körbe lép-
kedés technikájával is meg lehet ölni.
(csépelhetjük egy darabig)

EYE OF THE BEHOLDER (PC)

Az EOB.EXE-ben 2A128-től kezdve van-
nak felsorolva a szavak (00

karakterekkel elválasztva). Az első 00
után írunk be még vagy 30-at, és
indítás után 'ENTER'-rel tovább fog
menni a játék. A kódok egyébként a
következők:

Sor	Szó	Kód
1	1	AROUND
1	2	RANK
1	3	CLERICS
1	5	DUNGEON
2	2	CURSOR
3	1	PUMMEL
3	2	CAREFREE
3	3	WEAPONS
3	4	MYSTIC
3	6	FEATURE
4	2	CERTAIN
4	3	FITNESS
5	1	INFORMATION
6	1	GNOMES
6	2	AWAY
6	3	DISPLAYED
6	6	LINE
7	1	BELOW
9	2	CAN
10	2	ATTACK

A kimentett állás (EOBDATA.SAV):

Átírható adatok:

Az adatok a karakter nevének a
kezdetétől számítanak! []-ben az ajánlott
érték

Poz.	Mit jelent
-1	A karakter állapota [01] 01 — él és virul 03 — POISONED 05 — PARALYZED
0	Név
11,13	Jelenlegi STR [12,64]
12,14	Max STR [12,64]
<i>Jelenlegi/Max tulajdonságok [12]</i>	
15-16	INT
17-18	WIS
19-20	DEX
21-22	CON
23-24	CHA
25-25	HP
27	AC [80]
28	Kezek állapota [00] 00 — 2 szabad 01 — Bal kéz szabad 02 — Jobb kéz szabad 03 — 0 szabad
29	Fajok és nemek [02, vagy 06] 00 — Human Male 01 — Human Female 02 — Elf Male

E

Poz.	Mit jelent	Kód	Tárgy
	03 — Elf Female	3300	ORB OF POWER
	06 — Dwarf Male	3800	FANCY ROBE
	07 — Dwarf Female	3A00	I. ROCK
30	Osztály	3B00	M DETECT MAGIC
	00 — Fighter	3C00	SPEAR
	01 — Ranger	3E00	STONE MEDALLION
	02 — Paladin	5500	BOW
	03 — Mage	5600	STONE DAGGER
	04 — Cleric	5C00	SLING
	05 — Thief	8C00	DROW CLEAVER
31	Lawful Good-Chaotic Evil [00]	8D00	STONE SCEPTER
32	Arckép	9000	M FLAME ARROW
	FF — Anya	9600	DWARVEN KEY
	FE — Beohram	9E00	STONE NECKLANCE
	FD — Kirath	A000	M HASTE
	FC — Ileria	A900	M DISPEL MAGIC
	FB — Tyrra	B200	M INVISIBILITY 10'
	FA — Tod Uphill	C200	M HOLD PERSON
	F9 — Taghor	C300	STONE RING
	F8 — Dohrum	D000	MACE + 3
	F7 — ???	D600	M FIREBALL
	F6 — Invisibility	D700	CHIEFTAIN HALBERD
33	Food [FF]	D900	NECKLANCE
34-6	1.-3. osztály szintje	E700	SLICE + 3
37-38	1. osztály max EP-je	E800	BREACERS
39-40	1. osztály jelenlegi EP-je	EA00	M FEAR
41-48	2., 3. osztály EP-jei	F100	M LIGHTNING BOLT
115-6	Jobbkézben levő tárgy	0101	NIGHT STALKER
117-8	Balkézben levő tárgy	0901	DROW BOOTS
119-46	Tárgyak a hátizsákban	0F01	M SHIELD
148	Nyilak száma	1101	PLATE MAIL OF BEAUTY
149-50	Páncélzat	1201	FLAIL
151-2	Csuklópánt	1501	SCEPTER OF KINGLY MIGHT
153-4	Sisak	1601	M ICE STORM
155-6	Nyaklánc, Medál	1B01	M STONESKIN
157-8	Csizma	2501	M ARMOR
159-64	tárgyak a bőrövön	2601	SPIDER SHIELD
165-6	1. gyűrű	3601	STONE HOLY SYMBOL
167-8	2. gyűrű	3F01	M CONE OF COLD
223-29	Különböző varázslatok hatása alatt kijelzések (piros, sárga... keretek)	4301	STONE ORB
		4901	SLASHER + 4
231	HP ütés rajtunk	4C01	M HOLD MONSTER
232	HP ütés a jobbkézszel	5D01	SEVERIOUS
233	HP ütés a balkézszel	6001	SHORT SWORD
		9301	POTION OF VITALITY
		B101	POTION OF CURE POISON
		B201	HOLY SYMBOL
		BF01	M VAMPIRIC TOUCH
		C001	Ahhoz képest, hogy micsoda, elég nagyokat sebez.
		0E02	Akárcsak az előző, de ennek az ikonja már egy LONGSWORD
		2F02	Szintén, DAGGER ikonnal
Fontosabb tárgyak: (M = MAGE!)			
Kód	Tárgy		
0600	LOCK PICKS		
0700	SPELLBOOK		
0800	CLERIC HOLY SYMBOL		
1A00	A. DART		
1F00	PALADIN HOLY SYMBOL		
2000	WAND OF SILIVIAS		
2B00	DWARF HELMET		
2D00	A. LONGSWORD		
3100	Speciális törők		
7000	Speciális törők		
5001	Speciális törők		

Kulcsok:

1100	JEVELED
1300	BLUE GEM
5400	RED GEM
1400	SKULL
2200	GOLDEN
2C00	GREY
9900	DWARVEN
F000	DROW
F700	RUBY

Megjegyzések:

- Ha a felszerelések (pl.: páncél) helyére oda nem illő tárgyat rakunk, akkor a gép kiakad.
- A HP-t ne állítsuk maximumra(7F), mert szintlépéskor növekszik !
- Az AC szintén átfordulhat.
- A maximum szintek:
PALADIN — OB
CLERIC — OA
MAGE — OB
- A FEAR varázslat tényleg elijeszti az ellenséget, de csak akkor, ha a szomszédos mezőn van. Használható a HOLD PERSON, MONSTER helyett.
- Ha egy karakter nevének megnyomjuk a jobb gombot, akkor kicserélhetjük egy másikkal (szintén jobb gomb a nevének).
- A Paladin tényleg varázsolhat!
- A Magical Vestment csökkenti a Paladin vagy a Cleric AC-jét.
- A Neutral Poison semlegesíti a mérgezést!

EYE OF THE BEHOLDER 2 (AMIGA)

A karakterek tuningolása: Ha betöltjük a kimentett állást valamilyen szektor-szerkesztőbe, akkor át lehet írni a tulajdonságokat. Az első név a 22-32. byte-on van (decimálisan)

Str:	33-34.byte
Str%:	23-36.byte
Int:	37-38.byte
Wis:	39-40.byte
Dex:	41-42.byte
Con:	43-44.byte
Cha:	45-46.byte
HP:	48-49.byte
HP%:	50-51.byte
Experience:	63-65.byte

Ha megemeljük az Exp-t, akkor harc közben addig fog szintet lépni a karakter, amíg az Exp engedi, de ebben a részben csak a 13.szintig enged lépni a program.

A hátizsákok tartalma:

1. karakter: 246-273
2. karakter: 592-619
3. karakter: 938-965
4. karakter: 1284-1311

A PC-verziónál lévő tárgylista itt is használható.

Egy helyen el lehet akadni: ott, ahol a padlón két Crimson gyűrű csúszkál. Mielőtt megpróbálnánk felvenni, álljunk meg előtte és mentsünk állást. Ezután töltsünk be egy file-kezelőt, és másoljuk le a 4-es lemezt, majd az átmásolt példányon töröljük le a **LEVEL15.SAM** file-t. A RAM-ba másoljuk le a **LEVEL16.SAM** file-t, majd ezt ott nevezzük át **LEVEL15.SAM**-ra és ezt a file-t másoljuk vissza a berhelt lemezre. Ezután töltsük vissza az állást, de amikor a 4.lemezt kéri, akkor a "megpreparált" lemezt tegyük be! Egyszer nem fogja ezt a lemezt elfogadni, akkor már betehetjük az eredeti lemezt. Így most már fel tudjuk venni a gyűrűket. Miután ezt megtettük, mentsünk állást, és töltsük vissza az eredeti 4.lemezzel és most már lehet folytatni a játékot.

EYE OF THE BEHOLDER 2 (PC)

A kimentett állásban lévő adatok a file (!) kezdetétől:

Hol	Mi
00-18	Állásnév
21	Karakter állapota [01] (Itt van kővédermedt is)
22-31	Karakter neve
33,35	Jelenlegi STR [12,64]
34,36	Max STR [12,64] Jelenlegi/Max tul.
37-38	INT
39-40	WIS
41-42	DEX
43-44	CON
45-46	CHA
48,47	Jelenlegi HP [7880]
50,49	Max HP [7880]
51	AC [86]
52	Kezek állapota [00]
53	Fajok, nemek [00 (FIGHTER) 02 (MAGE)]
54	Osztályok 06 — FIGHTER-CLERIC 0B — THIEF-CLERIC 0E — MAGE-CLERIC
55	Pártállás [00]

E

Hol	Mi	Kód	Tárgy
56	Arcképek FF — Ezt ne vállalasszuk! FE — Calandra FD — ??? FC — San-raal FB — ??? FA — ???	5300	CRYSTAL HAMMER
57	Food [FF]	5400	STARFIRE
58-60	Levels [max. 11]	5500	JHONAS' CLOAK
61-72	EXP-k	5600	CRIMSON RING
241-2	Jobbkéz	5900	RING OF PROTECTION
243-4	Balkéz	5B00	POLEARM (HALBARD)
245-272	Hátizsák	5C00	SCEPTRE OF KINGLY MIGHT
273-4	Tegez	5D00	KHELLEN'S COIN
275-6	Páncél	5E00	COIN
277-8	Csuklópánt	5F00	AMULET OF LIFE
279-280	Sisak	6100	STICKY PAPER (SPELLBOOK)
281-2	Medál, Nyaklánc	7100	M MAGIC MISSILE
283-4	Csizma	7900	MACE 'THUMPER'
285-90	3 tárgy a bőrövön	7B00	DAGGER 'YARGON'
291-4	Gyűrűk	7F00	MAGIC DUST
345-6,349	Varázslatok hatása alatt	8300	AXE 'THE BAIT'
350	IMP. INVISIBILITY hatása alatt van a karakter	9800	HELMET
353	HP ütés rajtunk	A400	M LIGHTNING BOLT
354,5	HP ütés jobb, balkézrel	B100	DAGGER 'SA SHULL'

FIGYELEM!

Ha a tárgyakat beírjuk hozzánk, akkor a játékmezőből eltűnik az adott számú, mivel a játékmezőben nem lehet 2 azonos számú tárgy! Ez a kulcsoknál még nem baj, mivel ha kinyitjuk az ajtót, akkor a kulcs eltűnik, a program 'elfelejti', és csak az marad meg, hogy az ajtó nyitva van.

A tárgylista:

Kód	Tárgy
0700	SPELLBOOK
0800	CLERIC HOLY SYMBOL
1B00	PALADIN HOLY SYMBOL
2700	STONE GEM
2800	STONE DAGGER
2900	STONE SPHERE
2A00	STONE CROSS
2B00	STONE NECKLANCE
2F00	RING OF ADORNMENT
3700	TOME (SPELLBOOK)
3B00	TWO HANDED SWORD
4100	TUNING FORK
4900	MANTIS IDOL
4A00	POLISHED SHIELD
4C00	EYE OF TALON
4F00	TOOTH
5100	TALON'S TONGUE
5200	HILT OF TALON
0001	M IMP. IDENTIFY
1C01	PALADIN HOLY SYMBOL
1F01	PLATE MAIL
2701	M INVISIBILITY
3C01	M BLUR
3D01	M DISPEL MAGIC
5A01	M DISINTEGRATE
6E01	HALBERD
7E01	M HOLD MONSTER
8301	M IMP. INVISIBILITY
8A01	M STONE TO FLESH
8F01	M ICE STORM
9001	BRAHAMA'S BOOTS
9701	AMULET OF RESURRECTION
9901	M WALL OF FORCE
9B01	M INVISIBILITY 10'
9D01	M FLESH TO STONE
A501	M CONE OF COLD
A801	MAPAJ
A901	THE SHALL REJOICE
AB01	STICKY PAPER (PARCHMENT)
AC01	M FEAR
BF01	NECKLANCE OF ADORNMENT
C201	RING OF FEATHER FALL
C301	RING OF ADORNMENT
E801	+3 DAGGER
E901	+2 DART
F901	LONG BOW
0002	ld. első rész C001-es tárgy

Hol Mi*Kulcsok:*

1100	GREY
1200	COPPER
1D00	SKULL
1E00	DARKMOON
2600	SPIDER
4000	BONE
4400	RED GEM
4500	GREEN GEM
4600	BLUE GEM
4700	PURPLE GEM
4800	MANTIS
4D00	CRYSTAL
4E00	SHELL
5000	CRIMSON
7700	NORTH WIND
9A00	EAST WIND
B900	WEST WIND
E000	SOUTH WIND
8001	SOUL GEM
8101	HEART GEM
8201	BODY GEM

Megjegyzések, Tippek:

- Ha az AC-t átírjuk, dobjuk el az összes páncélt, pajzsot, csuklópántot, és ne alkalmazzunk AC növelő varázslatot a karaktereken!
- Az első két karakter legyen FIGHTER-CLERIC kezükben TALON-nal, és SHORT SWORD-del. A következő 3 kar. osztálya MAGE-CLERIC kezükben 2 SPELLBOOK-kal. Utolsónak legjobb a THIEF-CLERIC, hiszen, ha elég magas a THIEF szintje, akkor nem muszáj összeszedni az összes kulcsot. Így az összes karakter tud gyógyítani pihenéskor.
- Az egyik MAGE-zsel SCRIBE-oljuk az összes SCROLL-t, úgy hogy a PARTY-ban csak 1 SPELLBOOK legyen. Ezután nézzük meg, hogy a SPELLBOOK-nak mennyi a HEXDEC száma, majd írjuk be a többi varázslóhoz is. Így az összes MAGE tudni fogja az összes varázslatot. Hasonlóan járjunk el a CLERIC-ekkel is.
- Az előző három megjegyzés érvényes az első részre is!

EYE OF THE BEHOLDER 3 (PC)

A védelem kódjai oldal, sor, szó / kód formátumban:

Page	Line.	Word	Code
5	5	3	between
8	5	2	guardcaptain
9	5	2	stared
12	5	4	charger
18	5	5	though
21	7	14	wilderlands
24	7	12	simple
25	9	4	suddenly
28	3	3	complete
29	5	3	occupations
32	4	4	classes
34	7	6	away
35	5	4	paladins
38	9	1	ability
39	2	6	mage
41	6	1	means
42	5	3	polearm
46	4	6	mainly
50	2	4	displays
52	3	1	examine
68	2	4	importance
70	2	4	especially
71	3	3	engage
73	10	1	remember

F-14 TOMCAT (C64)

Billentyű	Hatás
+	Tolóerő növelése
—	Tolóerő csökkentése
£	Utánégető
E	Katapultálás
P	Szünet (Pause)
C	Chaff - Radarzavaró
F	Flares - Infravörös zavarás
H	A látótérben levő kijelzés cserélése Harc közben
=	Szembe állítja a gépet a leszállópályával
C=	Térkép
<	Kormánylap balra
>	Kormánylap jobbra
1	Tűzparancs kérése
2	A leszállópálya adatainak kérése
3	Ellenséges gép keresése
4	Két gép közötti távolság lekérése
F1	Phoenix rakéták aktivizálása
F3	Amraam rakéták aktivizálása
F5	Sidewinder rakéták aktivizálása
F7	Gépágyú aktivizálása
SPACE	Következő célpont befogása
RETURN	Automata leszállás
Jobbra/balra	A radar hatótávolságának állítása
Fel/le	A radar kijelzésének állítása

F-15 STRIKE EAGLE (PC)

A GROUND.OVL-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 75 06 3B OE EA OE 74 1F, és cseréljük ki a 74 és 06 byte-okat az alábbira: EB és 00 !

A kezelőbillentyűk a következők:

Billentyű	Hatás
'Enter'	tűzelés az aktuális fegyverrel;
'BackSpace'	tűzelés gépágyúval;
'+' / '-'	tolóerő (a standard billentyűzeten);
'W'	válogatás a célpontok (Primary Target, Secondary Target, és Friendly Airbase között);

Billentyű	Hatás
'Alt' + 'D'	a megjelenítés bonyolultsága. Ha értéke 1 (a program kiírja), akkor kevesebbet látunk a felszínből + ergo gyorsabb lesz a játék. Kettes értéknél majdnem minden eltűnik. OFF-nál pedig minden látszik.
'D'	megjelenítési mód választása:
Director Off	nem mutat semmit
Director 1	mutatja a rakétaindításokat és a találatot
Director 2	az ellenség rakétaindításait is mutatja;
'P'	autópilóta be/ki;
'Z', 'X'	térkép (lásd később) nagyítása/ kicsinyítése
'L'	futóművek be/ki;
'R'	radar "látótávolságának" állítása: Short — max. 20 km Medium — max. 50 km Long — max. 100 km
'M'	AAMRAM beélesítése
'S'	SideWinder beélesítése
'G'	Maverick rakéta beélesítése
'C'	Chaff szórása radarvezetésű rakéták ellen
'F'	Flare szórása infravörös vezetésű rakéták ellen
'F1'	pillantás előre (nagy kép)
'F2'	pillantás balra
'F3'	pillantás jobbra
'F4'	pillantás a tükörbe
'F5' - 'F6'	a gép hátulról
'F7'	a gép oldalról
'F8'	a gép hátulról, nagyobb távolság-ból
'F9'	?
'F10'	az aktuális célpont képe
'ESC'	katapult
'Space'	visszakapcsolás a műszerfalra

F-16 COMBAT PILOT (AMIGA)

A kezelőbillentyűk:

Amikor a gép fülkéjébe kerültünk, mindenekelőtt nyomjuk meg az 'Enter'-t egyszer vagy kétszer, különben bármilyen billentyűnyomásra csak idegesítő sípolás a válasz. A gép irányítása bármelyik portba dugott joystickkal, vagy a számbillentyűkkel

lehetséges (numerikus billentyűzetről és standard billentyűzetről egyaránt). Az '1' és a '3' billentyűkkel aktiválhatók a segédszárnyak, vagyis magasságvesztés nélkül tudunk kis szögben kanyarodni (pontos iránybaálláshoz használható). További kezelőbillentyűk:

'F1-F3': A három kontrollmonitor kijelzési módjainak változtatása egyenként. Ugyanezt váltják a 'W', 'E' és 'D' billentyűk is: csoportosan kapcsolják a kijelzési módokat.

'F5': A műszerfal 10-es számmal jelölt ablaka kijelzési módjának beállítása (airport/target/waypoint).

'F6': Lapozás a 10-es ablakban lévő infok között, aszerint, hogy 'F5'-tel milyen üzemmódot állítottunk be vele (tehát ha waypointot, akkor a waypointokat listázhatjuk vele).

'F7': Az ILS (Interactive Landing System) aktiválása. Leszálláskor segíti a manővereket. Csak a repülőtér közvetlen közelében lehet bekapcsolni.

'F8': Az Atars Pod felszerelés használata felderítésnél, vagyis fotózás. Az üzenetsorban BAD RECONN DATA mutatja, ha a felvétel nem sikerült vagy nem a célpontot fotóztuk. Természetesen csak akkor használható, ha vittünk magunkkal ilyen berendezést.

'F10': ECM rendszer aktiválása. Csak akkor használható, ha vittünk magunkkal Lantirnt.

'Q'/'Tab': Válogatás a fegyverek között.

'T': Rádióüzenet.

'P': Pause, következő megnyomásra folytatódik a játék.

'H': Ki/bekapcsolja a HUD műszereinek kijelzését.

'K': A HUD-ban (Head Up Display: a látótérben lévő műszerek együttes megnevezése) ki/bekapcsolja az emelkedést és a dőlésszöget mutató skálát.

'G': Kapcsolat az irányítótoronnyal. Ha repülőtér közelében vagyunk és a leszállás lehetséges, akkor ezután az üzenetsorban folyamatosan szöveges tájékoztatást kapunk a leszálláshoz szükséges manőverekről.

'U': Kerekek be/ki. 300 mérföld/h sebesség elérése után a program is jelzi, ha kint felejtettük őket.

'+'/'—': (a numerikus billentyűzeten

is) A hajtóműteljesítmény növelése/csökkentése. Ha már 100% a teljesítmény, akkor a '+' megnyomása az utánégető fokozatait kapcsolja.

'C': Chaff szórása radar irányítású rakéták zavarásához.

'F': Flare szórása infravörös irányítású rakéták zavarásához.

'": (Aposztróf) Lenyomva tartásával aktiváljuk a szárnyfékeket, azaz a motorteljesítmény csökkentése nélkül érünk el sebességcsökkenést. Leszállásnál, zuhanóbombázásnál illetve légiharcnál ajánlatos használni.

'CTRL' + 'E': katapultálás.

A kurzorbillentyűk lenyomásával a hátra/balra/jobbra nézeti képek között kapcsolhatunk. A bal oldali nézetnél egy analóg iránytű jelzi a haladási irányunkat és a motorteljesítményt, a jobb oldali nézetnél pedig az esetleges meghibásodásokat mutatják a kigyulladó lámpák (NAV: kormánylapátok; OXY: oxigénellátás; LAN: futóművek; RAD: radar; HUD: a HUD műszerei, beleértve a célzóberendezéseket is; WPN: fegyverek; COM: kontrollmonitorok; ECM: ECM rendszer; ILS: leszállásirányító). 64-en nincsenek nézeti képek, a meghibásodott berendezések listáját a '4' billentyűvel lehet behívni az egyik kontrollmonitorra — a többi info pedig a műszerfalon is látható.

F16 COMBAT PILOT (C64)

A kezelőbillentyűk:

Billentyű	Hatás
'1-4'	A kontrollmonitorok kijelzési módját állítja (itt nem egyenként, mint az Amigán, hanem logikai csoportonként az összeset).
'+'/'—'	A hajtóműteljesítmény növelése/csökkentése. 64-en nincs utánégető.
'T'	Rádióüzenet.
'U'	Kerekek be/ki. 300 mérföld/h sebesség elérése után a program is jelzi, ha kint felejtettük őket.
'P'	Pause, következő megnyomásra folytatódik a játék.

F

Billentyű	Hatás
'@'	ILS aktiválása és rádiókapcsolat az irányítótoronnyal.
'H'	Ki/bekapcsolja a HUD műszereinek kijelzését.
'Z'/'X'	Csűrőlapok.
'C'	Válogatás a 10-es ablakban jelzett célpontok között.
'B'	Fékek aktiválása. Ha levegőben vagyunk, akkor szárny-, ha földön, akkor kerékfékek.
'M'	Válogatás a waypoint/target/airport kijelzések között a 10-es ablakban.
'F1'	Válogatás a fegyverek között.
'F5'	Chaff szórása.
'F7'	Flare szórása.

F-18 HORNET (C64)

Billentyű	Hatás
'tűz + fel'	tolóerő növelése
'tűz + le'	tolóerő csökkentése
'tűz'	rakéta aktiválása
'F1'	QUIT
'F3'	Katapultálás
'F5'	Fékezőhorog ki/be
'F7'	Kerékfék ki/be

F-19 STEALTH FIGHTER (PC)

A **START.EXE**-ben 38316-ra EB — nem kér kódot

Billentyű	Hatás
1	Flare szórása
2	Chaff szórása
3	A zavarórendszer ki-bekapcsolása infra rakéták ellen (IRJ)
4	A zavarórendszer ki-bekapcsolása radar rakéták ellen (ECH)
5	Decay szórása radar rakéták ellen (DCJ)
6	Futómű be-ki
7	Autopilóta be-ki
8	Kilövő nyílás be-ki
9	Segédszárny be-ki
0	Fékszárny be-ki
+, —	Tolóerő fel-le
Backspace	Gépágyú
Enter	Tűz az aktuális fegyverrel

Billentyű	Hatás
F2	Válogatás a szemléleti pontok között
F3	Domborzati, és taktikai térkép közötti választás
F4	Adatok a befogott célpontok között
F5	Fegyverek közötti választás
F6	Találati helyek a gépen
F7,F8	A hátralévő utat, és az üzemanyagot mutatja. Ha a térkép domborzati módban van
F10	A célpontokat, és a felleszálló helyeket írja ki. A célpont kilövése esetén a "Mission Complete" felirat jelenik meg.
?	Előretekintés
>	Hátratekintés
<	Jobbratekintés
M	Balratekintés
N	Tekintés a közelebbi célpontokra. Amit nem jelöl a térkép pl.: tank, depot stb.

B	Válogatás a célpontok között.
Z,X	A térkép kicsinyítése, nagyítása
C	Lövész nézőpontja be-ki
Shift + Z	Gyorsító. Elindulásakor érdemes bekapcsolni, mert az adott sebességnél automatikusan kikapcsol.
Space	Fegyverek közötti váltás
Shift + ?	Tekintés a gépből előre
Shift + >	Tekintés a gépből hátra
Shift + <	Tekintés a gépből jobbra
Shift + M	Tekintés a gépből balra
Shift + F1	A gép hátulnézetből.
Shift + F2	X,Y: közelítés, távolodás
Shift + F4	A célpont nézete.
Shift + F5	X,Y: közelítés, távolodás
Shift + F6	A rakéta követése
Shift + F7,F8	X,Y: közelítés, távolodás. Ha nem löttünk ki, akkor az indító ajtót látjuk.
Shift + F10	A gép hátulnézete
Alt + V	A célpont nézete
Alt + T	X,Y: közelítés, távolodás
Alt + D	A gép hátulnézetből
Alt + Q	X,Y: közelítés, távolodás
	Katapult
	Hang fokozatainak állítása
	Training bekapcsolása
	Terep részletessége
	Kilépés a programmból

F-22 INTERCEPTOR (MEGADRIVE)

Kódjai:

USA

0lg047
0pg04b
0tg0cu
11g0cs
15g0g4
19g0og
1dg10t
1lg18d
1pg1k4
1tg1sg
21g28k
2tg35j
31g50f
35g68t
39g8ce
3tg94r
41g98t
45ga45
4tgagn
51gb0v
51gbgn
59gbgn
61gegq
65gek2
69gf0c
61gi02

Irak

cag00b
ceg04j
cig08r
cmg0ca
cug0kq
d2g1g1
d6g1s5
dag2g5
dqq30v
e2g3s4
e6g4cp
e6g6cr
eag6c6
eeg6ki
eig7gj
eug88h
f2g8k2
f6g90c
fagaci
fegb8d
figc8h
fqgd0i
fugdkh
g2gegc
g6gfl
gigg5
gmghoi

Korea

7e000c
7n004c
7q0181
820284
860288
8ae2gn
8i02oi
8mb4g2
8qb50g
8ub64p
9a06g7
9i06gr
9u07s8
a2088j
a60akj
aa0ao2
ae0b4c
ai0dk9
am0fkp
b20fop
b60g43
ba0h0b

UdSSR

hj0002
hn0006
hr00sd
i701sk
ib0342
if03kt
ij04gu
in05cv
ir078q
j307sn
j708oo
jf0abp
jj0b0m
jn0gbh
jr0c0v
jv0egs
kb0fc6
kf0gcb
kj0hgk
kn0i02

Ace's

Challenge

ljg041
lng045
lrg08d
lv0cs
m3g0gu
m7g0oa
mbg14r
mfg1ce
mjg1kq

F-29 RETALIATOR (AMIGA)

Névnek írjuk be: THE DIDY MEN. Ha játék közben megnyomjuk az 'ENTER'-t, nem kell bajlódni a leszállással, elvégzi helyettünk a gép.

F-29 RETALIATOR (PC)

A név megadásakor írjuk be: 'THE DIDY MEN'. Clickeljünk a colonel ICON-ra, majd 'RETURN'-nal kerülünk cheat módba.

<u>Billentyű</u>	<u>Hatás</u>
+	Sebesség növelése
-	Sebesség csökkentése
ENTER	Fegyver kiválasztása
SPACE	Aktuális fegyver kilövése
1	Radarkijelző átállítása
2	Középső monitor átállítása
3	Jobb oldali monitor átállítása
A	Automata pilóta ki/be
B	Fék ki/be
C	Chaff - radarzavaró kiengedése
D	Grafika részletességének szabályozása
E	ECM (Radarzavaró) ki/be
F	Szárnyfék ki/be
G	Sebesség átváltása
H	Célkereszt ki/be
I	Célkereszt színe (fekete/fehér)
L	Gép vízszintesbe állítása
M	Monitorok ki/be
P	Pause
Q	Zajok ki/be
S	Lopakodó üzemmód ki/be
	Ha be van kapcsolva, akkor nem használható a radar.
T	Célpont kiválasztása (Ha több van)
V	Flare - Az infravörös lövedéket eltéríti
X	Rögzített célpont törlése
F1	Belső nézet: Előre, műszerfallal együtt
F2	Belső nézet: Hátra
F3	Belső nézet: Balra
F4	Belső nézet: Jobbra
F5	Belső nézet: Előre, műszerfal nélkül
F6	Külső nézet: Gép mögül
F7	Külső nézet: Észak felé
F8	Külső nézet: Dél felé
F9	Külső nézet: 80000 láb magasan levő műholdról
F10	Belső nézet: Előre, műszerfal nélkül
F11	Belső nézet: Hátra
F12	Külső nézet: Lövedék követése

SHIFT + F1-F10 Fegyver kiválasztása

F1 GP CIRCUITS (C64)

Kódjai:

	A	B	C	D
1	XCV5	SD5H	G59K	8JD4
2	GF57	SDR3	A3JB	7GVZ
3	JF65	TREW	F94C	8LCV
4	SN26	235H	6GTK	MRIC
5	2OKO	4EDF	DYH6	E5TD
6	3AWG	DGHR	WD43	ERR3
7	3FHY	4T5G	H5RG	E3E3
8	7UHN	JT74	HFDD	ERYD
9	QWER	3VGR	AAXV	GFHR
10	NTNO	ZZ39	TER5	AZR3
11	Z3Z9	TRE5	TNNO	3ZZ9
2	JQN7	AZR3	BRU7	NQJ7
13	ERT5	NNT0	GRR1	RUB7
14	CMX8	URB7	XMC8	Y9W7
15	RZA3	WY97	HQJ7	NNT0
16	BUR7	GVR1	HDF5	DF53
17	W9Y7	JNQ7	HFGF	RFG3
18	RRG1	DFRH	FG56	FG4D
19	NNT0	5HT4	FG5D	DFG4
20	A133	Q321	8C39	PE70
21	D2A0	A1E0	DA20	GH7J
22	C389	83C9	31A3	P4H8
23	E1A0	A2D0	8C39	6HVZ
24	FDG4	DFB5	FFG4	FG43
25	3RG6	56R4	FG43	ER43
26	RB64	ERF4	DF43	ER32
27	FNG7	FG53	ERG4	TR64
28	EV56	DGKU	ERF3	RTT5
29	FG53	VBNM	ER42	RTY5

FACEOFF (AMIGA) (PC)

Name	Years Pts	Game GHL	Goals G.Yr	Assists Poszt
Marcel Alamonde	19	1345	294	1538
	1832	1984	1977	LW
Paul Allen	12	932	480	1008
	1488	1977	1965	LW
J.C.Belleveaux	12	828	935	732
	1685	1978	1978	C
Jeffrey Bernard	15	1094	608	1013
	1621	1987	1978	RW
Cab Calabrese	25	1248	221	1041
	1262	1975	1970	C
Ed Carpentier	19	1017	3520-ga	
	3.46 a.	1980	1970	G
Doug Castleberry	16	1175	568	499
	1067	1983	1974	C
Sandy Derekson	10	769	185	1329
	1514	1979	1972	C
Alain Dubois	16	916	759	294
	1053	1981	1968	C
Jim Farnsworth	20	1083	1126	114

2569 1986 1935 C

Name	Years Pts	Game GHL	Goals G.Yr	Assists Poszt
Howie Gordon	23	1550	894	1302
	2196	1988	1985	RW
Pat Harding	15	865	60	465
	525	1985	1971	D
Rich Henry	21	1197	370	807
	1177	1974	1964	C
Jacques Larocques	9	661	311	566
	877	1986	1986	D
Raplh Maynard	9	433	1326-ga	
	2.99 a.	1966	1959	G
Vance McCarthy	7	544	379	397
	776	1987	1979	RW
Benjamin McH.	8	626	335	435
	770	1973	1956	RW
Robbie Orwell	8	608	429	620
	1049	1971	1963	D
Larry Ouellete	14	1017	392	910
	1302	1974	1971	C
Espy Phillips	14	1073	836	1221
	2057	1977	1969	C
Pete Provost	13	909	87	260
	347	1989	1972	D
Zane Redmond	15	890	3044-ga	
	3.42 a.	1977	1948	G
Hulk Roberts	13	1001	641	289
	930	1973	1961	LW
D.D. Ryan	6	471	265	426
	691	1976	1972	LW
Merie Santia	11	757	566	452
	1018	1982	1964	C
Red Seferson	22	1460	240	814
	1054	1959	1950	D
Reggie Shack	13	978	533	879
	1432	1973	1967	C
D.J.Smiff	10	713	317	646
	963	1980	1973	LW
Mack Stanyle	14	804	2982-ga	
	3.71 a.	1982	1966	G
Bobby Stupinski	19	1446	323	773
	1097	1973	1960	LW
Eddie Thompson	22	1694	527	915
	1442	1989	1955	C
Anthony von N.	12	585	1873	
	3.20 average			G
Tommy Walker	12	867	264	502
	766	1977	1970	RW

A posztban használt rövidítések: LW-Left Wing, RW-Right WIng, C-Center, G-Goalie, D-Defenseman)

FACES (PC)

A faces.exe-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 75 09 FF 46 FC, és

cseréljük ki a 75 09 byte-okat az alábbira: EB 17 !

F3/F4

Billentyűzet érzékenységeinek állítása

FAERY TALE ADVENTURE (MEGADRIVE)

Írjuk be az alábbi kódot:
7R2KUL6RS2XSK6NHGSDCB720663R12H07

A kódok:

CVKJFK	JG55HX	46YGPY
CZDEMS	M3BO8O	DOHO5M
J8C7HX	J5XXPY	3V6KVT
53BO2O	HG9R9A	30964S
N51CPY	9V8HVB	J8RPHX
DOM869	DGD24S	148O8O
LB9J28	JO47HX	46YGPY
CRFHWS	148O8O	DOMGMN
JR25HX	25YCPY	VBAHVZ
53BO7O	SGSOH5	4G9JXS
J52RPY	CBSKV2	JOLMHX
5GSGY1	MGDDXS	54BO8O
LB2LP1	J86PHX	66Z41Y
MRFBLS	14BO8O	SOMODR
JR65HX	25YCPX	CBGHVL
53BO7O	SGDOH4	XO9CLS
J53LPY	PVHKV9	JOMPHX
HGSOZC	409FMS	54BO6O
8BSHV2	JG7PHX	66Z41Y
AGF5CS	14BO8O	SO5GXV

Billentyű

Hatás

HELP	Egyenesbe hozza a gépet
CTRL-D	Automata pilóta. Nem kell nyomva tartani. A nézőpont követi az ellenfelet.
CTRL-E	Katapult
E	ECM rakétazavaró rendszer ki/be. Csak ha vitünk magunkkal ALQ131-et.
V	Fegyverek listája
O	Lézeres távolságmérő ki/be
F7/DEL	Minden fegyver ki
SPACE	Aktuális fegyver kilövése
RETURN	Választás a befogott ellenfelek között
BACKSPACE	Váltás a földi célpontok elleni fegyverek között
2	Forgás a FALCON körül. Csak ha megnyomtuk a 9-es billentyűt.
3	Belső nézet:előre
4	Belső nézet:balra
5	Belső nézet:hátra
6	Belső nézet:jobbra
8	Külső nézet:az irányítótoronyból
9	Külső nézet; F1/F2 - közeledés/távolodás a géptől
U	Külső nézet:műholdról
ü	Belső nézet:előre a műszerfal nélkül
+	Műszerfal visszaállítása. Az ü melletti +.

FAIRLIGHT (C64)

POKE 34413,234: POKE 34414,234:
POKE 34420,234: POKE 34421,234 — örökélet, SYS 20992

FALCON (AMIGA)

Billentyű	Hatás
P	Szünet (Pause)
A	Automata pilóta Nyomva kell tartani
W	Kerékfék ki/be
G	Futómű ki/be
B	Szárnyfék ki/be
F	Csűrőlapok ki/be
S	Hang ki/be
R	Radarkonzol ki/be
C	Térkép a radarkonzolra ki/be
+	Tolóerő növelése. Csak a numerikus billentyűzeten
-	Tolóerő csökkentése, szintén
-	Utánégető ki/be A SHIFT melletti -
, és .	Utánégető állítása 5 fokozatban

FALCON (PC)

A 'CONTROL-X' a lőszereink mennyiségét feltölti.

FALCON 3.0 (PC)

Billentyű	Hatás
1	Külső nézet: műholdról
2	Külső nézet: a Földről
3 / END	Belső nézet: előre
4 / HOME	Belső nézet: balra
5 / PG DN	Belső nézet: hátra
6 / PG UP	Belső nézet: jobbra
7	Belső nézet: a kísérőnk szemszögéből
8	Padlock nézet
9	A saját és a befogott gép nézete kívülről

O	Külső nézet: a kísérőnk
A	Robotpilóta ki/be
B	Féklapok ki/be
Billentyű	Hatás
C	Radarkijelző ki/be
E	ECM radarzavaró ki/be
F	Ívelőlapok ki/be
G	Futómű ki/be
H	HUD színeinek váltása
I	Botkormány előre
J	Botkormány balra
L	Botkormány jobbra
M	Botkormány hátra
N	IFF érzékelő bekapcsolása
P	Szünet (Pause)
Q	Célpont-, kioldott fegyver- és ellenség-nézet közötti váltás
R	Radar ki/be
S	Hang ki/be
T	Válogatás a légi célpontok között
U	Belső nézet: fel
V	Szállított fegyverek listája
W	Kerékkék ki/be
X	Célpont-megvilágítás kikapcsolása
Y	A CRT-n megjelenített térképen a folyók és az utak jelölésének ki/bekapcsolása
+,-	Gázkar
	ILS ki/be
BACKSPACE	Levegő-föld fegyver
TAB	Időgyorsítás
[,]	Lábkormány
ENTER	Levegő-levegő fegyver
<,>	Utánégetés növelése/csökkentése
/	Utánégető ki/be
SPACE	Élesített fegyver kioldása
INS	Termik gömb
DEL	Dipól fólia
ESC	Menük aktivizálása
F1	Nagyítás külső nézetben és a CRT-n megjelenített térképen
F2	Kicsinyítés külső nézetben és a CRT-n megjelenített térképen
F3	Nézőpont forgatása balra külső nézetben
F4	Nézőpont forgatása jobbra külső nézetben
F5	NAM radar mód beállítása
F6	ACM radar mód beállítása
F7	Térkép ki/be
F8	A radar felbontásának beállítása
F9	A radar szögének

F10	beállítása vízszintesen A radar szögének beállítása függőlegesen
Billentyű	Hatás
Utasítások a kísérőnek:	
SHIFT+A	kitérés balra
SHIFT+D	kitérés jobbra
SHIFT+W	kitérés fel
SHIFT+X	kitérés le
SHIFT+E	támadás
SHIFT+S	vissza a kötelékbe
SHIFT+Z	átvonás balra
SHIFT+C	átvonás jobbra
SHIFT+2	harapófogó bal szára
SHIFT+3	harapófogó jobb szára
SHIFT+R	A rádiókapcsolat megszüntetése
Egyéb	
SHIFT+T	A napszak változtatása
SHIFT+TAB	Időgyorsítás
SHIFT+U	Belső nézet: lefelé
SHIFT+N	Navigációs pont lekérdezése
SHIFT+B	Navigációs pont kikerülésének kérése
SHIFT+I,J,K,L	A CRT térképen a nagyító mozgatása
SHIFT+F3	Külső nézetben: nézőpont forgatása felfele
SHIFT+F4	Külső nézetben: nézőpont forgatása lefele
CTRL+E	Katapultálás, 3-szor kell megnyomni
CTRL+R	AVTR ki/be
CTRL+S	Az AVTR által készített felvétel mentése
CTRL+K	A fegyverek vészkioldása
ALT+X	Kilépés a DOS-ba
A numerikus billentyűzeten:	
1	Belső nézet:előre
2	Botkormány hátra
3	Belső nézet: hátra
4	Botkormány balra
6	Botkormány jobbra
7	Belső nézet: balra
8	Botkormány előre
9	Belső nézet: jobbra
0	Termik gömb
.	Dipól fólia
+,-	Gázkar
/	Utánégető ki/be
*	Padlock nézet
ENTER	Levegő-levegő fegyver kiválasztása

FALCON PATROL (C64)

POKE 16764,36: POKE 16705,2: SYS 16640

FALCON PATROL II (C64)

POKE 10773,169: POKE 10774,0:
 POKE 10775,234: POKE 10804,169:
 POKE 10805,0: POKE 10806,234:
 POKE 17969,169: POKE 17970,0:
 POKE 17970,234: POKE 10794,169:
 POKE 10795,0: POKE 10796,234:
 POKE 10807,169: POKE 10808,0:
 POKE 10809,234: POKE 11856,169:
 POKE 11857,0: POKE 11858,234:
 POKE 17972,169: POKE 17973,0:
 POKE 17974,234
 POKE 9564,234 — örökélet

FANTASY WORLD DIZZY (AMIGA)

A *highscore* táblába IMMORTAL kerüljön!

FANTASY ZONE (MASTER SYSTEM)

Ha a motor összes részét megvesszük, nem fog fogyni a töltényünk.

FANTASY ZONE (PC ENGINE)

Pauzáljuk a játékot, majd nyomjuk meg sorban: 1, 2-szer 2, 2-szor FEL, 4-szer LE, 5-ször JOBBRA, 6-szor BALRA.

FASTEST 1 (MEGADRIVE)

Névnek írjuk me: HAPPYNEWYEAR, majd egy Q-t.

FATE-GATES OF DAWN (AMIGA)

Larvinban szerezzük meg az alkimistát, aki tud aranyesőt varázsolni, azután menjünk délkeletre a mágikus forráshoz, és "itassuk le" a társaságot! Varázsoljunk addig aranyesőt, amíg varázslatpontjaink el nem fogynak, és igyunk megint! Ezután infinite aranyeső varázslat! Jó kis summát van lehetőségünk vele összeharácsolni...

FAXANADU (NINTENDO)

Írjuk be az alábbi kódot:
 q8f?cn?,SwSYzGYLhqSthCEA

FELIX (PC)

Az egyes képernyők **password**-jei:
 FELIX EMERALD HEADACHE
 MUSIC MAGIC

FERNANDEZ MUST DIE (AMIGA)

Az örökélethez PAUSE után gépeljük be: SPINYNORMAN.

FEUD (C64)

POKE 16404,15: SYS 16384 — elindításkor minden varázslatunk meg lesz.

FIDO DIDO (MEGADRIVE)

Néhány kód:
 ALLISFAIR
 SOFTWAREWOLF
 BONETOPICK
 FEAR OF FLYING

FIGHTER BOMBER (AMIGA)

A szolgálati listába BUCKAROO néven jelentkezzünk be. Azonnal játszható bármelyik küldetés.

FIGHTER BOMBER (C64)

A szolgálati listába KYLIE néven jelentkezzünk be. Azonnal játszható bármelyik küldetés.

Ha a repülő felfegyverzésénél 7 Maverick-et és 4 bombát teszünk a gépre, akkor az akciónál 16 Maverick-ünk, 9 Sidewinder-ünk (!) és 4 bombánk lesz!

<u>Billentyű</u>	<u>Hatás</u>
F1	Belső nézet:előre
F3	Külső nézet:körben + / —:közeledés/távolodás
F5	Külső nézet:hátulról + / —:közeledés/távolodás
F7	Külső nézet:műholdról + / —:közeledés/távolodás
T	Külső nézet: irányító-toronyból
D	Külső nézet: a kilőtt fegyver "szemszögéből"
(Belső nézet:balra
)	Belső nézet:jobbra
W	Kerékpár ki/be
B	Szárnyfék ki/be
R	Radar hatótávolságának állítása
G	Futómű ki/be
O	Maximális sebesség 2-szer megnyomva: után- égető aktivizálása

Billentyű	Hatás
1-9	Sebesség állítása, 1-est 2-szer megnyomva: hajtómű kikapcsolása
RETURN	Fegyverek közötti választás
F	Flare - Infravörös lövedék eltérítése
C	Chaff - Radarzavaró
P	Szünet (Pause)
CTRL + E	Katapultálás
CTRL + Q	Kilépés
CTRL + T	Időgyorsítás
CTRL + G	A terep színének állítása

FIGHTER BOMBER (PC)

A név megadásakor gépeljük be: 'BUCKAROO'. A számítógép közli: 'Oh No!, it's a BUCKAROO!'. Ezután próbát tehetünk mind a 16 küldetésben.

FIGHTING WARRIOR (C64)

POKE 57687,165 — örökélet, SYS 49278

FINAL (NINTENDO)

A címképnél tartásuk nyomva a *bal* és *jobb* gombot, és nyomjuk meg a *START*-ot. Most választhatunk, hogy hány étellel, és milyen nehézségi fokozatban szeretnénk játszani.

FINAL FIGHT (AMIGA)

Ha a bevezető közben egyfolytában nyomjuk a *help*-et, egy idő után bejön egy programozó képe, aki bemutatkozik és *cheat mode on*.

FINAL SOLDIER (PC ENGINE)

Válasszuk a *NORMAL GAME* opciót, és nyomjuk le a *BALRA*, *BALRA*, *1.tűzgomb*, *JOBBRA*, *JOBBRA*, *2.tűzgomb*, *FEL*, *LE*, *FEL*, *LE* gombokat, és a pályaválasztó képernyőre kerülünk.

FINDERS KEEPERS (C64)

POKE 30073,234: POKE 30074,169: POKE 30075,0 — örökélet, indítás: SYS 40083

FIRE ANT (C64)

POKE 17658,100 — örökélet, vagy POKE 16696,173

FIRE LORD (C64)

POKE 3740,99: POKE 5721,238: SYS 2304
\$30F0,00 — örök energia, \$1659,A0 — örökélet
POKE 5721,173: POKE 62302, 173 — nem akad ki a házakban
POKE 3740,99: POKE 5712,238, majd SYS 2304.

FIRE MUSTANG (MEGADRIVE)

A címképernyőn nyomjuk le egyszerre a *BALRA* & *C* gombokat az extra élethez, ill. a *JOBBRA* & *A* gombokat az erőnöveléshez.

FIREFLY (C64)

Ha a *HIGHSCORE* táblába beírjuk: *NO METERS*, akkor nincs energiacsökkenés. Hasonló módszerrel *MAX DIF*-re ez visszaállítható.
\$1672,A0 — örökélet

FIREPOWER (PC)

Billentyűzet:

'-' és '+'	játék sebssége
'CONTROL + S'	hang (?) ki/be
'CONTROL + P'	pause
'F8'	újrakezdése az előző játéknak
'F9'	új tankválasztás
'F10'	újrakonfigurálás
'Num. bill.'	mozgás 1. játékos
'QWEAPZXC'	mozgás 2. játékos
'5', 'S'	állítólag az elakadásnál segít
'INS', 'SPACE'	lövés
'DEL', 'TAB'	aknarakás

Vagy a két joystick. Ezután választhatunk a három tank közül.

Név	Akna	találat	Foglyok	Fuel
SCORPION	15	50	15	29
MARC XJ1	25	55	10	27
SHADOW	10	40	35	39

FIRETRACK (C64)

POKE 12285,234: POKE 12286,234: POKE 12287,234 — örökélet, SYS 9216

FIRETRAP (C64)

POKE 7049,165: POKE 11497,165 — örökélet, SYS 4096

FIRST SAMURAI (C64)

Néhány pályakód:
 Level 6: PMLZXQ
 Level 7: MJRTIZ
 Level 9: NSVGZB

FIRST STRIKE (C64)

POKE 38316,173: SYS 2051

FISH DUDE (GAME BOY)

A pályakódok:
 EJ GI DA
 BZ CH MU
 UQ ZP TY
 WA LK FO
 NR XV SE

FIST II (C64)

POKE 2532,255: POKE 2499,76: POKE 2500,201: POKE 2501,2

Az örökélet elérésének legegyszerűbb módja, ha egymás után háromszor lenyomjuk a 'RESTORE' billentyűt!

FIST OF THE NORTH STAR (GAME BOY)

Néhány kód:
Kaioh

2.szint: OML TZ85 FPG CT91
 3.szint: XKP 72QN VHR JGU5

Kaioh & Hyou

2.szint: XKP 72QN VHR 47U5

Kaioh, Hyou & Han

2.szint: FWH GCE9 385 MGAB

Kaioh, Hyou, Han & Falco

2.szint: V68 RJOU ZEN KR1D

FISTFUL OF BLUCK\$ (C64)

POKE 34481,173: POKE 49242,173 — örökélet

FLAK (C64)

POKE 4798,36 — örökélet

FLASH GORDON (C64)

Aki még nem jött rá az örökélet titkára, íme a helyes megoldás: RESET, POKE

25903,234: POKE 25904,234, végül pedig a SYS 12288 parancs.

FLASHBACK (AMIGA)

Pályakódok:

1 — PLAY 4 — PONT 7 — FONT
 2 — ZAPP 5 — CLAP 8 — FIBO
 3 — LYNX 6 — CALE 9 — TIPS

FLASHBACK (MEGADRIVE)

Pályakódok:

Level	Easy	Normal	Expert
1.	PIXEL	FALCON	CLIO
2.	BETSY	DATA	ACATC
3.	PANCHO	MILORD	BLOB
4.	STUDIO	QUICKLY	STUN
5.	TOKO	BIJOU	MIMOLO
6.	AKANE	BUBBLE	HECTOR

FLASHBACK (PC)

Pályakódok:

Level	Facile	Normal	Expert	Név
1.	JAGUAR	BANTHA	TOHOLD	dzsungel
2.	COMBEL	SHIVA	PICOLO	állomás
3.	ANTIC	KASYK	FUGU	Tower
4.	NOLAN	SARLAC	CAPSUL	Föld
5.	ARTHUR	MAENOC	ZZZAP	Börtön
6.	SHIRYU	SULUST	MANIAC	Idegének
7.	RENDER	NEPTUN	NO WAY	Agy

Extra password: BELUGA, érdemes kipróbálni...

Egy tipp: A Death Tower Show-ban van egy képernyő, ahol nehéz pajzsvesztés nélkül átjutni. (Nem véletlenül van előtte save) A teendő a következő: Az előtte lévő képernyő legszéléről ugorjunk, ekkor emberünk elkapja a platform szélét, amit azonnal engedjük is el, különben felmászik, és ráesik egy bomba. Szóval ha szerencsésen leértünk, akkor pont egy akna előtt állunk. Ugorjuk át, kapaszkodjunk fel a második platformra, és a cseles ugrással (tűz + balra) elérjük a fölötte levő szintet, és a bomba is utánunk robban.

FLASHBIER (C64)

POKE 9142,173

F

FLIK FLAK (C64)

Kódok:

1-FIRST	13-FLUTE	25-PLANK
5-WELLY	17-TROUT	29-RABID
9-MOUSE	21-SLIME	

FLIMBO'S QUEST (C64)

POKE 5628,173 — örökélet, POKE 10392,165 — örök idő

FLIP & FLOP 2 (C64)

POKE 19342,234: POKE 19343,234 — sérthetlenség

FLOOD (AMIGA)

Pályakódok:

1 - FROG	15 - FOUR	29 - LOOD
2 - YEAR	16 - GRIT	30 - SING
3 - QUIF	17 - ZING	31 - JOUX
4 - LONG	18 - JING	32 - PINK
5 - WORD	19 - LIDO	33 - GOGO
6 - FRED	20 - POOL	34 - LETS
7 - WINE	21 - HATE	35 - QUAD
8 - GRIP	22 - REED	36 - BILL
9 - TRAP	23 - LIME	37 - EGGS
10 - THUD	24 - QUIT	38 - HENS
11 - FRAK	25 - WING	39 - NAIL
12 - VINE	26 - FLEE	40 - SOAP
13 - JUMP	27 - GIGA	41 - FOAM
14 - NILL	28 - HEAD	42 - MEEK

FLY HARDER (C64)

Kódok:

UNIVERSITY	UNO75IE
HIGHLANDER	OGGERSHEIM
NINJA	BERLIN
RISIKO	

Az Endseq kódja: SHOWTHEEND
Az örökélet kódja: FROENDENBERG.

FLY HARDER (C64)

POKE 7410, 173: POKE 12308, 173 — örökélet

FLYING SHARK (AMIGA) (PC)

Ha eljutunk odáig, hogy a *HIGHSCORE* táblába kell beírni a nevünket, tartsuk lenyomva a Numerikus billentyűzeten az 5-öt, és írjuk be az alábbi kódok valamelyikét:

HSC	fekete képernyő
JGL	szuper lövedék
KDJ	örökélet
RAB	sérthetlenség
RLH	???

FLYING SHARK (C64)

POKE 12822,252 — végtelen bomba, POKE 7166,252: POKE 7169,252 — halhatatlanság

FORCE ONE (C64)

POKE 2203,x — életek száma, SYS 2063

FORGOTTEN WORLDS (AMIGA) (PC)

A főképernyőn írjuk be: "ARC" és nyomjuk meg a "HELP"-et (Amiga). Ezután ha megnyomjuk az 'S'-t, egy másik üzletbe megyünk. 'N'-et nyomva a következő szintre kerülünk.

FORT APOCALYPSE (C64)

POKE 36339,153: POKE 36339,255: POKE 14690,0 — örökélet

FORTIFIED ZONE (GAME BOY)

Pályakódok:

2. 3375 3. 1681 4. 1122

FORTRESS OF FEAR (GAME BOY)

Vegyük fel a "becsület tekercsét" (Scroll of Honor), írjuk be: W—"szív"—W, és kezdjük új játékot. Hat élet vár ránk.

FOX FIGHTS BACK (C64)

POKE 5827,165, majd RUN. Ha más verziójú a játékunk, akkor monitorral keressünk DEC \$EC parancsot, s javítsuk át LDA \$EC-re.
POKE 2704, 165: POKE 49601, 181 — örökélet

FRAK (C64)

POKE 22048,173 — sérthetlenség

FRANTIC FREDDIE (C64)

POKE 31887,255: POKE 34535,24

FREAK FACTORY (C64)

POKE 25671,173: POKE 25685,173:
POKE 40275,173 — örökélet, SYS
16384

FREDDY HARDEST 1 (C64)

POKE 46359,165: POKE 65472,165 —
örökélet
A 2.szint belépőkódja: 25425

FREDDY HARDEST 2 (C64)

POKE 12835,255: POKE 12835,255:
SYS 10076
RESET a címképernyőn, majd POKE
6371,234: POKE 6372,234: POKE
6373,234 — örökélet, POKE 8300,96:
POKE 5418,234: POKE 5419,234:
POKE 5420,234 — végtelen energia,
POKE 5435,127 — védelem az
őrültekkel szemben, majd SYS 3584

FRIDAY THE 13TH (C64)

POKE 33498,169: POKE 33499,0 —
sérthetetlenség

FRIGHTMARE (C64)

POKE 21829,169: POKE 21830,234:
POKE 21839,173 — örökélet + sért-
hetetlenség, SYS 16384

FROEHN (C64)

POKE 36485,234: POKE 36486,234:
POKE 36487,234 — örökélet, SYS
34418

FROGGER (C64)

POKE 22341,173
POKE 39590,172: POKE 39605,41:
POKE 39620,172: POKE 39635,41 —
nincs alul scroll, POKE 39484,182:
POKE 39499,51: POKE 39510,182 —
nincs felül scroll, POKE 2,15: SYS 2073

FROST BYTE (C64)

POKE 4388,165: POKE 4465,165 —
örökélet, SYS 2825
POKE 3358,165 — örök lőszer, POKE
4994,173 — sérthetetlenség, POKE
4657,x — pálya száma (1-49), SYS
2825

FRUIT MACHINE 2 (C64)

POKE 11219,173: POKE 25440,173 —
örök credit: POKE 24545,173 — örök
NUDGE

FRUITY (C64)

POKE 54296,15: SYS 49152

FUSION (AMIGA) (PC)

A *HIGHSCORE* táblába írjuk be: SWAMP
THING, majd nyomjuk meg az 'E' billen-
tyűt. Az egyes szintek között a '+' és a
'-' billentyűkkel lépegethetünk.

FUTURE BIKE SIMULATION (C64)

POKE 5719,165 — örökélet, POKE
5896,173 — örök rakéta

FUTURE KNIGHT (C64)

A címképernyőn nyomjuk le a 4, 7, 9, E,
U, T, M billentyűket, és a FUTURE
KNIGHTS felirat FUTURE CHEATS-á
alakul. Ha ez nem működne, próbáljuk
meg a *BUG87* billentyűt egyszerre
lenyomni.

GAIARES (MEGADRIVE)

Kicsit nehéz a pályaválasztó képernyőre kerülni, de nem lehetetlen. Először is két irányító kell hozzá. Nyomjuk meg egyszerre a *START* & *B* gombokat, és válasszuk a 18.zenét. Tartsuk nyomva az *A*-t a 2.irányítón, és lépünk ki erről a képernyőről az elsővel. Abban a pillanatban, mikor elengedjük az *A*-t, rögtön nyomjuk meg a *C*-t az 1.irányítón, ezután tartunk lenyomva mindent, amíg a "SEGA TM" felirat meg nem jelenik. Ezután nyomjunk *START*-ot, és máris a pályaválasztó képernyőn találjuk magunkat.

GAIN GROUND (MEGADRIVE)

A pályaválasztó képernyőre az *OPTIONS*-képernyőről juthatunk be, ha lenyomjuk egymás után az *A*, *C*, *B*, *C* gombokat.

GALACTIC FORCE (C64)

POKE 11843,234: POKE 11844,234:
SYS 9473

GALAGA (C64)

POKE 17288,165: POKE 17383,173:
POKE 17388,173 — örökélet

GALAGA 88 (PC ENGINE)

Ha túl könnyűnek találjuk a játékot, nyomjuk meg a címképernyőn a *FEL* & *RUN* gombokat.

GALAHAD (MEGADRIVE)

Néhány kód:
Level 2 — ZXSP
Level 3 — LVFT
Cheat — LTUS

GALAXIONS (C64)

POKE 7065,230 (vagy POKE
17288,165)

GALAXY (C64)

POKE 3369,230: POKE 3378,230 —
örökélet

GALAXY FORCE (MASTER SYSTEM)

A bolygókat az alábbi sorrendben rakjuk: zöld, fehér, kék és piros.

GALAXY TERROR (C64)

\$2780,x — életek száma

GALDREGONS DOMAIN (C64)

POKE 12136,173: POKE 6158,173 —
végtelen STAMINA

GALVAN (C64)

Noha örökélet nélkül ez a játék sem könnyen teljesíthető, íme a könnyítés gyengébbek számára: RESET, POKE 30602,234: POKE 30603,234: POKE 30604,234. A játék újraindítása a SYS 12288 utasítással lehetséges.

GAME OVER (C64)

A 2. szintre lépéshez be kell nyomni a 'H'-t és beírni: ZAPPA
POKE 15244,234 — örökélet
\$3B8E,A5 — örök energia, \$1659,EA — gránát.

GAME OVER 2 (AMIGA)

A második pályára átjuthatunk a 11423 kód begépelésével.

GANGSTER (C64)

POKE 3574,234: POKE 3575,234:
POKE 3576,234 — örökélet, POKE
4983,234: POKE 4984,234 — sprite
ütközések letiltása

GAPLUS (C64)

Az örökülethez először is egy RESET, majd POKE 32496,173, végül a SYS 4170 utasítással visszatérhetünk a játékba.

GARFIELD (C64)

POKE 25370,173 — Garfield többé nem lesz éhes.: POKE 25450,173 — nem fog elfáradni, SYS 24320

GARGOYLE'S QUEST (GAME BOY)

Próbáljuk ki az alábbi két kódot:
JXAJ RR74 X7SC-E66S

GARY LINEKER'S HOT SHOT*(C64)*

Ha lőttünk egy gólt, tartsuk csak nyomva egy darabig a C= billentyűt. Meg fogunk lepődni.

GATES OF ZENDOCON (ATARI LYNX)**Pályakódok:**

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1. BASE | 18. BREX | 35. SSSS |
| 2. ZYBX | 19. SEBB | 36. TRAX |
| 3. XRXS | 20. SNEX | 37. ZEBA |
| 4. ANEX | 21. ZAXX | 38. TERA |
| 5. NEAT | 22. BROT | 39. BYTE |
| 6. YARR | 23. STOB | 40. BETA |
| 7. EYES | 24. XTNT | 41. NEST |
| 8. NYXX | 25. BOTZ | 42. EBYX |
| 9. ZYRB | 26. SNAX | 43. ZEST |
| 10. STYX | 27. ZETA | 44. ZORT |
| 11. BARE | 28. XRAY | 45. BRAN |
| 12. STAX | 29. RATT | 46. STAB |
| 13. SZZZ | 30. NYET | 47. BOXX |
| 14. RAZE | 31. ROXX | 48. TENT |
| 15. TRYX | 32. NERB | 49. NEAR |
| 16. STYX | 33. TREY | 50. ROXY |
| 17. YARB | 34. STAR | 51. NEXA |

GATEWAY CORPORATION (PC)

Ha elérünk a kaszinóba és játszani akarunk (>Play game), jön a program védelme (elég egyszerű...). Egyszerűsítés, hogy van négy választható témakör, és akkor már csak a megfelelő válasz-sorrendre kell vigyázni. Tehát, először válasszuk ki a témakört, majd az alábbi táblázat kiválasztott oszlopa szerint billentyűt nyomjuk be.

- A = Sorszám
B = Történelem
C = Művészet
D = Tudomány
E = Játékok

	A	B	C	D	E
(1)	3	4	4	3	1
(2)	2	2	2	2	2
(3)	4	4	4	4	4
(4)	2	1	1	1	4
(5)	4	1	4	4	1
(6)	1	2	3	3	4
(7)	2	3	2	2	2
(8)	4	4	4	4	3
(9)	1	1	3	3	2
(10)	4	3	4	4	4

Ha ügyesek vagyunk, az ürge 7-es válaszhelyességénél jobbat érünk el, és így megkapjuk a medallion-t...

Utána már csak vissza kell mennünk a bárba és tízig várunk (>Wait until 22:00)

GATEWAY TO APSHAI (C64)

POKE 2264,99 — örökélet

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (PC)

Az (automata) harcban embereink nem veszítenek HP-t, ha egész idő alatt nyomjuk az 'ALT' + 'X'-et.

A manuális harcban menjünk közel az ellenfélhez, nyomjunk Q-t, és mikor az emberünk elkezd ütni az ellenséget, nyomjunk SPACE-t. A COMBAT MENU-be kerülünk, és újra üthetünk.

GAUNTLET (C64)

Mennyivel könnyebb a játék, ha nincs ellenség? Próbáljuk ki. RESET, majd POKE 48621,96. Végül SYS 32768.

GEM'X (AMIGA) (PC)**Pályakódok:**

- | | |
|----------|----------|
| EARTHIAN | REDMOON |
| KENICHI | CAMPAIGN |
| INOKOMA | MEGAMAN |
| BURAI | SZVALION |
| BADMAN | FMTOWNS |
| NETWORK | CHIERIE |
| YOKOHAMA | GAMERION |
| EXACT | YAMAS |
| X68000 | ROBOTECH |
| TURRICAN | POPULOUS |

GEMINI WING (AMIGA) (C64) (PC)

Az egyes szintkódok a következők:
 2 - MRWIMPEY 5 - GUNSHOTS
 3 - CLASSICS 6 - DOODGUYZ
 4 - WHIZZKID 7 - D.GIBSON

GEMINI WING (C64)

POKE 4518,173 — örökélet, SYS 4096

GERRY THE GERM (C64)

A szinteket a +, — billentyűkkel váltogathatjuk.

GG SHINOBI (GAME GEAR)

A zeneválasztáshoz a címképernyőn nyomjuk meg az *A* & *B* gombokat egyszerre, majd indítsuk a játékot.

GG SHINOBI 2 (GAME GEAR)

Kódjai:
 Sárga: 80525
 Rózsaszín: 20262
 Zöld: C01E1
 Kék: 30EFE
 Mind: 3FDDE
 Sárga kristály: 31F1E
 Zöld kristály: B3552
 Rózsaszín kristály: 7BF54

GG ALESTE (GAME GEAR)

A zeneválasztáshoz nyomjuk meg a címképernyőn az *1* & *2* & *START* gombokat.

GHOST CHASER (C64)

POKE 2669,250 — örökélet

GHOST HOUSE (MASTER SYSTEM)

Rövid ideig sérthetetlenek leszünk, ha ráugrunk egy ránk kilőtt nyílra. Átváltozunk arannyá. Ha ez 15-ször sikerül, minden aranyból lesz, és átsétálhatunk a lövedékeken, és ezért még pontot is kapunk.

GHOST TOWN (C64)

POKE 65299,16 — örökélet

GHOST'N'GOBLINS (AMIGA)

Az örökélethez a *HIGHSCORE* táblába egyszerűen írjunk egy felkiáltójelet (!).

GHOST'N'GOBLINS (C64)

POKE 2981,173 — sérthetlenség
 POKE 2579,12 — örökélet
 A címképernyőn írjuk be: 'DELBOY'

GHOSTBUSTERS (C64)

Bejelentkezés: RETURN, konto:458,
 RETURN - sok pénzt kapunk
 Név: Martin, Account: Yes, Szám:
 02203505, Eredmény: 150200\$; Név:
 Mix, Account: yes, Szám: 6074700,
 Eredmény: 33000\$
 POKE 22014,9 — ennyiszor ezer
 pénzünk lesz, pl. itt 9.000, POKE
 24440,40 — örökélet

GHOSTBUSTERS (MASTER SYSTEM)

Névnek T.H.-t írjunk, a számlaszámnak pedig 535634145-öt, és \$46400-t kapunk.

GHOSTBUSTERS 2 (AMIGA)

Az örökélethez egyidejűleg meg kell nyomnunk a 'CTRL', 'ALT', 'S', és 'U' billentyűket akkor, amikor az Activision logo a képernyőn van.

GHOSTBUSTERS 2 (C64)

POKE 2261,173 — örökélet

GHOSTBUSTERS 2 (PC)

Íme egy cheat azoknak, akiknek túl nehéz a játék. Az első szinten pauzáljunk, majd írjuk be, hogy 'VARPTR'. Már is örökidőnk, örök kötelünk stb. van. 'F1'-gyel továbbléphetünk a következő pályára.

GHOSTS 'N' GOBLINS (NINTENDO)

A pályaválasztó képernyőre kerülünk, ha megnyomjuk a *JOBBRA*, 3-szor *B*, *FEL*, 3-szor *B*, *BALRA*, 3-szor *B*, *LE*, 3-szor *B*, *START* gombokat.

GHOULS 'N' GHOSTS*(MEGADRIVE)*

Az alábbi trükk az angol verzió működik biztosan. A címképernyőn nyomjuk le az alábbi gombokat: *FEL, A, LE, A, BALRA, A, JOBBRA, A, B & C.*

GHOULS 'N' GHOSTS (PC)

A játék indítása után gyorsan pötyögjük be: 'KAREN BROADHURST' a sérthetlenséghez.

GHOULS (C64)

POKE 8367,255 — örökélet

GI JOE (NINTENDO)

A küldetések kódjai:

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. PSON5XGZ4 | 4. 5369N5XGG |
| 2. NSPN5PDZ3 | 5. DRBJOVD8H |
| 3. N36HN5XGB | 6. ZND39N5XF |

GIANA SISTERS (AMIGA)

Játék közben nyomjuk le az 'ARMIN' gombokat egyszerre — pályaugrás. RESET, majd POKE 8257,96, indítás: SYS 2098. Ez örökéletet eredményez, és meghalás után nem vesznek el az eddig megszerzett extrák. A 'SHIFT' + 'ALNM', vagy 'SHIFT' + 'QWAZ' lenyomásával pályát ugorhatunk.

GIANA SISTERS REMIX (C64)

POKE 8257,173: POKE 63777,173 — örökélet

Ha lenyomjuk egyidejűleg a 'SHIFT', 'Z', 'A', 'W' vagy az 'A', 'R', 'M', 'N' billentyűket, akkor szintet ugrunk.

GILBERT (C64)

§574B,FF — örökidő az aljátékban

GILDED AGE (C64)

§147B,A5 — végtelen pénz

GILLIGANS GOD (C64)

POKE 17993,0 — örökélet, SYS 25532

GLADIATOR (C64)

POKE 26920,173 — sérthetlenség

GLIDER RIDER (C64)

POKE 21872,173 — végtelen idő, POKE 29148,96 — végtelen energia, POKE 28568,173 — végtelen bomba

GOAL (NINTENDO)

Kiválaszthatjuk, kivel akarjuk játszani a döntőt, az alábbi kódok valamelyikével:

<u>Csapat</u>	<u>Kód</u>
Algéria	CTXAREZCGPLOPEOB
Argentína	JTXAREZCGXIKLEVL
Belgium	ATXAREZCGRHFOEOB
Brazília	ITXAREXCGPIGKCMB
Németo.	ITXAREZCGVIGKWIL
Anglia	JTXAREZCGAISKWHJ
Franciao.	ETXAREZCGAISKWHJ
Hollandia	QTXAREZCGWLUDUGJ
Olaszo.	DTXAREZCGAHKLUIL
Japán	PTXAREZCGXMKLMIJ
Lengyelo.	ATXAREZCGUMJPCD
Spanyolo.	DTXAREZCGULGKESB
Uruguay	ITXAREZCGULGKESD
USA	HTXAREZCGWHKLWEJ
Oroszo.	ZTXAREZCGOHGDERB
Ny.Németo.	LTXAREZCGTMGOCRD

GOBLIINS (AMIGA) (PC)

A kódok:

2 - VQVQFDE	13 - DCPLQMH
3 - ICIGCAA	14 - EWDGPNL
4 - ECPQPCC	15 - TCNGTOV
5 - FTWKFEN	16 - TCVQRMP
6 - HQWFTFW	17 - IQDNKQO
7 - DWNDGBW	18 - KKKPURE
8 - JCJCJHM	19 - NGOGKSP
9 - ICVGCGT	20 - NNGWTTT
10 - LQPCUJV	21 - LGWFGUS
11 - HNWVGKB	22 - TQNGFVC
12 - FTQKVLE	

GODFATHER (AMIGA)

Pause után gépeljük be 'PIZZA HUT'-ot, így sérthetetlenek leszünk.

GODFATHER (PC)

A GOD.EXE-ben 71EB-re 9090 —nem kér kódot

GODS & HEROES (C64)

POKE 3568,169: POKE 3569,0: POKE 3570,234 — örökélet, SYS 2304

GODS (AMIGA)

Kódok: 2 - WDK 3 - ZSD 4 - EMJ

GODS (NINTENDO)

A kódok:
SD1 MGB BMH

GODS (PC)

A kódok:
Level 2. - TQP
Level 3. - ZOL
Level 4. - AGC

GODZILLA (GAME BOY)

Meghallgathatjuk a játékban lévő összes zenét, ha játék közben minden gombot nyomva tartunk, és kétszer megnyomjuk a *RESET*-et. Most a *JOBBRA*, *BALRA* gombokkal válogathatunk a zenék között, és a *B*-vel meghallgathatjuk. Ennyi zenehallgatás után jönnek a pályakódok:

1. C&GF	16. PXD8	38. 438Q
2. P9Q =	17. &2C5	39. 1RQW
3. K?83	18. TDRX	43. LX5 =
4. GS/Q	22. L6K&	44. 43XF
5. XR??	23. RP64	48. WXL/
6. 2JT =	24. &£T7	51. ?16£
7. L4SX	28. 135J	52. 7/Q7
8. CP9?	29. £T3X	53. S?M%
9. £9LP	30. SWJR	58. MLW/
10. ZQ=L	31. MBB5	59. =KSM
13. LRC =	32. D7T7	60. 7BLH
14. TXKG	35. 7K1B	61. MPS/
15. 4MGS	36. XM£&	62. ?RLM

GOLDEN AXE (C64)

Pauzáljuk a játékot, majd *RUN/STOP* és ";". Eredmény a következő pálya.
A pálya végén levő főellenséget leg-egyszerűbben autofire-el nyírhatjuk ki.

GOLDEN AXE (MASTER SYSTEM)

Plusz egy creditet kaphatunk, ha mikor megjelenik a *GAME OVER* felirat, gyorsan megnyomjuk a *BALRA* & *FEL* gombokat.

GOLDEN AXE (PC)

Amikor a szereplőnket választjuk ki, nyomjuk meg az 1-8 billentyűk valamelyikét, és arról a pályáról indulunk. NE használjuk a numerikus billentyűzetet, mert az az egyik játékos irányítója.

GOLDEN AXE 2 (MEGADRIVE)

Válasszuk ki az egyjátékos arcade módot, tartsuk nyomva a *BALRA* & *A* & *C* gombokat. Engedjük el, és kilenc folytatási lehetőséget kapunk.

Kódok:

Kód	labdák	pontszám
0956335555	33	000555000
VRELEPT8MH	30	—
QRELEHTD6C	25	010445500
67ELDWWOMB	20	042727100
L8AM2UJPZU	15	043369700
TECHNOSOFT	10	002000000
DEVILCRASH	07	000390000
OVELEPONMO	05	000437900

GOLDEN TALISMAN (C64)

POKE 8451,169: POKE 8452,0: POKE 8453,234: POKE 8472,169: POKE 8473,0: POKE 8474,234 — sért-hetetlenség

GOLDRUNNER (AMIGA)

A szintváltást az 'F9'-cel érhetjük el, ha a *HIGHSCORE* táblába beírjuk: *EASYMODE*.

Amikor a játék elkezdődik, nyomjuk meg az 'I'-t, és a bónusz szinten találjuk magunkat.

GOLDRUNNER (PC)

Gépeljük be: 'easymode' a *highscore* táblában. Ezután 'F9' szintet lép, és sért-hetetlenséget ad. 'F8' kikapcsolja a cheat módot.

GOLVELLIUS (MASTER SYSTEM)

"Néhány" extrát kaphatunk, ha kipróbáljuk az alábbi kódokat:

UPDZ	MMNA	QPZU
CPTB	MOFS	HKBC
72CK	SLAW	EEL7
XCS2	MLRK	LJT7
3PP3	MAFB	DSCH
B7NE		

GOONIES (C64)

POKE 3002,173: POKE 16005,173 — örökélet

GORF (C64)

POKE 7240,234: POKE 7241,234 — örökélet

GOTHIK (C64)

POKE 7018,173: POKE 7165,173 — örökélet, SYS 49152

GRADIUS (NINTENDO)

A címképernyőn tartjuk nyomba a *bal* gombot, majd nyomjuk meg 3-szor az *A*-t. Ezután *START*, és ha mindent jól csináltunk, 30 étellel indulunk.

GRAND PRIX CIRCUIT (C64)

A trabant gyorsaságú kocsit válasszuk (FERRARI), ugyanis a kanyarstabilitási szempontjai a legkedvezőbbek. Nem rossz dolog, ha a kanyarok előtt a sebességünk 150 km/h felett van. Úgy álljunk a pályán a kocsival, hogy a sebesség kijelző jobb oldalánál animáljanak a terelővonalak. Amint megjelennek a sebességjelző táblák a 100 és az 50 között húzzuk a joy-t jobbra. Ez csak a jobbra kanyarodásnál érvényes, balra kanyarodásnál minden tükröződik. A kanyar végén pedig gáz!!! Ha netán sodródni kifelé, húzzuk a kormányt a sodródással megegyező irányba!

GRAVITY FORCE (AMIGA)

Jelszónak WARPxx-et írunk, ahol az xx a kért pálya sorszáma.

GREAT GIANA SISTERS (C64)

POKE 2446,255: POKE 6697,255 — örökélet, SYS 2098
POKE 8257,165

GREAT GURIANOS (C64)

POKE 34962,0 — örökélet

GREEN BERET (C64)

Játék közben freezeljük, és a \$1535-

től írunk 3 db. EA-t az örökélethez, \$16F3-tól 3 EA-t az örök fegyverhez, \$210D-től AO 04-et, az ellenfelek megszüntetéséhez.

Ha ez nem működne, az örökéletet megoldhatjuk egy POKE 5429,173-al is.

GREEN HOUSE (C64)

POKE 4439,165: POKE 14551,165 — örökélet

GREMLINS 2 (AMIGA) (C64)

Az örökélethez a *HIGHSCORE* táblába írjuk be: SINATRA.

GREMLINS 2 (C64)

Örökéletet és örökidőt kreálhatunk magunknak, ha beírjuk: POKE 4237,173: POKE 5847,165.

GRIBBLY'S DAY OUT (C64)

Írjuk be BASIC-ben: FOR A=3648 TO 4096: POKE A,0: NEXT. Indítás: SYS 17088

GRIDER (C64)

POKE 6757,173 — örökélet

GROG'S REVENGE (C64)

POKE 23608,173 — sérthetlenség

GRYZOR (C64)

POKE 13476,189: POKE 29187,189 — örök lándzsa

GUARDIAN LEGEND (NINTENDO)

Ha úgy kapcsoljuk be a játékot, hogy nyomva tartjuk az *A* & *B* gombokat az 1. irányítón, meghallgathatjuk az összes zenét.

Ha nem akarjuk törni a fejünket, csak az arcade részt akarjuk játszani, írjuk be az alábbi kódot: "TGL", és egészítsük ki szóközökkel.

GUARDIANS (C64)

POKE 21050,169: POKE 21051,0:
POKE 21052,234: POKE 21053,234:
POKE 21054,234 — örökélet, SYS 24765

GUNRUNNER (C64)

POKE 23364,234: POKE 51724,234:
POKE 51772,234 — örökélet

GUNSHIP (C64)

Biztos sokan bosszankodnak azon, hogy a játékállást nem lehet úgy kimenteni, hogy a lemezen felülírjuk azt. Nekem az 1987-es JAGGER féle törés van meg. Ezen a lemezen megtalálható egy BEGIN nevű BASIC file, melyben megtalálhatjuk azt a részt, amely az eredmény kimentéséért felelős. Ebben, ha megkeressük a 726-os sort, így néz ki: 726 GOSUB 920: SYS KE + 54: POKE 63269,0: F\$ = "PILOT": GOSUB 655. Ezt egy kicsit átalakítva, és egy új sort kreálva elérhetjük, hogy nem kell mindig új lemezre pakolni kitüntetésünket, pontszámainkat stb. Tehát az F\$ értékadása után be kell írni egy GOSUB 1000 utasítást, a GOSUB655 elé, majd: 1000 OPEN 15, 8, 15, "S:PILOT": CLOSE 15: RETURN.

Természetesen a DOS '@' parancsát inkább ne használjuk, így teljesen sportszerű a felülírás. Nos ezzel meg is oldható könnyen a dolog, most már minden sikeres küldetés után kimenthetjük akár a programlemezre is az állást.

Egy lemezmonitorral keressük meg, hol kezdődik a 'PILOT' file (a szektoron belül — az első a 18.sáv, 01-es szektor — a név előtt 2 byte-tal. (nem a 83, az az előtti 2 byte) Ezeket írjuk be sáv ill. szektor értéknek, hogy a PILOT nevű file-t tudjuk szerkeszteni. A most következő számok közül mind hexában van (ha minden igaz, így kell beírni a diskmonitorba). 04-17-byte: név, 18.byte: rang (00-örmester... 07-ezredes), 19-1A: pontszám, 1B-27: kitüntetések. A megfelelőhöz be kell írni, hány db. legyen belőlük, bár kicsit furcsán számozza.

Játék közben freeze!

§53D9: Sidewinder

§53DA: Far

§53DB: Hellfire

§53DC: Flare

§53DD: Chaff

§53DE: gépágyú

Ne írjunk be túl sokat, különben azonnal lezuhanunk!

A bunkereket csak HELLFIRE-el érdemes lőni. Ha nem kell bunkert lőni a küldetés-

ben, érdekesebb inkább 2 db 19-es FFAR-t magunkkal vinni. Ha a gyalogságot gépágyúval akarjuk szétlőni, a távolság ne legyen nagyobb 0.8-nál. A rakétával akkor érdemes lőni, ha a kocka a célkereszt közepén van, és fehérre vált.

Billentyű	Hatás
1	Bal oldali hajtómű be/ki
2	Jobb oldali hajtómű be/ki
3	Főmotor be/ki
4	Sidewinder aktivizálása
5	FFAR rakéta aktivizálása
6	Hellfire aktivizálása
7	Gépágyú aktivizálása
9	Chaff - Radarzavaró
0	Radarirányítású rakéták zavarása
-	Flares - infravörös lövedék eltérítése
+	Infravörös rakéták zavarása
RESTORE	Aktuális fegyver kioldása
↔	A hátsó rotor jobbra forgatása
↓	A hátsó rotor balra forgatása
F1	Nagy sebességnövelés
F3	Kis sebességnövelés
F5	Kis sebességcsökkentés
F7	Nagy sebességcsökkentés
RETURN	A hátsó rotor ki- kapcsolása
Z	Térkép
C=	Fegyverek képernyője
£	Kinézés balra
DEL	Kinézés jobbra
CLR	Kinézés előre
Bal SHIFT	Rongálódások kijelzése
Jobb SHIFT	Célpont betáplálása a fedélzeti computerbe
SPACE	A konzol kijelzési módjának megváltoztatása
RUN/STOP	Szünet (Pause)
R/S-RESTORE	Küldetés befejezése

GUNSHIP (PC)

A START.EXE-ben 9941-re 6E —nem kér kódot

GUNSHIP 2000 (PC)

Billentyű	Hatás
<i>Cursor nyilak</i>	Mozgás
'='	fordulatszám növelése
'+'	fordulatszám csökkentése
SHIFT + '='	Motorfordulatszám gyors növelése
SHIFT + '+'	Motorfordulatszám gyors csökkentése
SPACE	Aktuális fegyver kiválasztása
ENTER	Aktuális fegyver kilövése
SHIFT + SPACE	Aktuális fegyver vészkioldása
'1','2','4'	Egyszerre indított Hydra 70-esek száma (1,2 vagy 4)
'5'	Automata pilóta be/ki
'9'	Motor be/ki
'0'	Automata felszálló be/ki
'z'	Bal oldali monitor átállítása Egyes gépekben csak egy monitor van, azokban ezzel lehet váltani.
'x'	Jobb oldali monitor átállítása
'n'	Radarzavaró be / ki
'm'	Chaff: Az ellenséges radart vagy radar-vezérelt lövedéket "megvakítja".
'/'	Flare: Az infravörös lövedékeket eltéríti.
'.'	Infravörös zavaró be / ki.
'J'	Hamar túlmelegszik
'I'	Az idő gyorsítása. 2-szerestől 16-szorosig állítható.
F1	Pilótafülke, előre kinézés
F2	Külső nézet : A helikopter tetején levő kameráról. A cursorról állítható.
F3	Balra kinézés
F4	Jobbra kinézés
F5	Külső nézet : oldalról
F6	Külső nézet : a célpont a helikopterről
F7	Külső nézet : fentről
F8	Külső nézet : a helikopter a célpontról. Csak akkor, ha valami célba van véve.
F9	Kioldott lövedék követése a kilövéstől a földreérkezésig
F10	Navigációs computer. Kilépés belőle : ESC
CTRL + 'h'	Célpont kiválasztása, ha

CTRL + 'm'	több van
ALT + 'd'	Aktuális fegyver kilövése
	A grafika részletességét lehet beállítani:
	C: Teljes 3D grafika
	D: Távoli tárgyak kirajzolása be/ki
	F: Tárgyak színezésének állítása
	G: Égbolt színezése be/ki
ALT + 'e'	A küldetés befejezése
ALT + 'p'	Pause. Ha van rögzítve célpont, akkor arról kapunk információt, valamint hogy mi a legjobb és mi a legrosszabb fegyver ellene.
ALT + 'q'	Kilépés a DOS-ba
ALT + 's'	Pilótafülke képernyő átállítása
ALT + 'v'	Hangok beállítása

GUNSMOKE (NINTENDO)

Automata géppisztolyra és száz töltényre tehetünk szert, ha megnyomjuk az A-t négyszer, majd a JOBBRA-t.

GUNSTAR (C64)

A 8367-8372-ig és a 8387-8388-ig lévő címekre írjunk 234-et az örökélethez.

GUTZ (C64)

POKE 48372,165 — örökélet

GUY SPY (PC)

A kimentett állás egyetlen byte-ból áll. Ez annak a pályának a sorszáma, ahol mentettünk.

GWNN (C64)

POKE 13992,240: POKE 4384,36 — örökélet

GYROSCOPE (C64)

POKE 32246,173: POKE 38274,8

GYROSCOPE II (C64)

POKE 36637,173 — örökélet

GYRUS (C64)

POKE 10399,234: POKE 10400,234 — sérthetlenség

HACKER 2 (C64)

A játék elején a **belépőkódok:**

00987	COVER	DAME
TITLE	PAM	GOMES
DEMO	WAMI	

Ezeket a **kódokat** játék közben kell beírni:

RED7	BLUE1	07041776
WHITE6	WHITE50	

POKE 14626,173 — örökélet

HADES (C64)

POKE 6871,165

HADES NEBULA (C64)

Kezdjük el játszani, majd RESET és POKE 2279,255 — 255 élet, POKE 3211,255 — láthatatlanság, POKE 3764,255: POKE 3908,255 — automata lövés, POKE 3177,255 — a 8.szintre ugrás, POKE 4026,255: POKE 4045,255: POKE 4064,255: POKE 4083,255 — jobb fegyverzet, SYS 2198

Ezután térjünk vissza a játékba, nyomjunk F7-et, és kezdjük újra az 1. pályát.

HÄGAR (AMIGA)

Password-ök:

2 —	FEAFGN	6 —	FSXRIC
3 —	JVSAMK	7 —	DYAETG
4 —	ASGAPO	8 —	WFZILD
5 —	UWFXPZ		

HALAX (C64)

POKE 20183,234: POKE 20184,234:
POKE 20185,234: POKE 16561,szint:
SYS 16384

HAMMERFIST (AMIGA)

Az 'F7'-tel pályát válthatunk, ha a **HIGHSCORE** táblába beírjuk: TEACH OF TNAW.

HAPPIEST DAYS (C64)

A végtelen energia megoldásához először is RESET, majd POKE 52949,234: POKE 52950,234: POKE 52951,234. A játék újraindítása a SYS 52744 paranccsal lehetséges.

HARD DRIVIN' II (PC)

A HD2.EXE-ben 2729-re: EB 04 - motorzúgás ki.

HARD HAT MACK (C64)

POKE 16877,173: SYS 2063

HARRIER JUMP JET (PC)

Billentyű	Hatás
C	Chaff
F	Flare
6	Lokátoros felbontás
7	Útvonalunk a térképen
8	Útvonalunk a lokátoron
[Cső előre
]	Cső hátra
A	Automata pilóta ki-be
D	Automata védekezés
G	Futómű ki-be
H	Hud mód ki-be
L	A kijelölt útvonal
N	Infra éjjelató
S	Lokátoros felbontás
Z	Baloldali display
Y	Jobboldali display
F1	Bal-hátra nézet
F2	Balra nézet
F3	Műszerfal
F4	Jobbra nézet
F5	Jobbra-hátra nézet
F6	Felfelé nézet
F7-F9	Külső nézetek
F10	Durva kicsinyítés
F11	Nagyítás
F12	Finom kicsinyítés

HARRISON FORD (C64)

POKE 15764,167 — örökélet

HAUNTED HOUSE (C64)

POKE 7609,234 — örökélet, SYS 9500

HAWKEYE (AMIGA)

Ha megnyomjuk a 'DELETE' billentyűt, és meghalunk, már lépünk is a következő szintre.

HAWKEYE (C64)

POKE 7468,173 — örökélet, POKE 6105,189 — örök fegyver, indítás: SYS 23558

HAWKEYE (PC)

Nyomjuk meg a 'DELETE' billentyűt, és ha meghaltunk, átkerülünk a következő szintre.

HAZAR (C64)

Pályakódok:

1 - NONEEDED 3 - THE YAWN
2 - —BATMAN— 4 - PASSWORD

HE-MAN (C64)

POKE 6513,173 — örökélet, SYS 18550

HEAD OVER HEELS (C64)

POKE 30315,144: POKE 30316,144 — 90 élet, SYS 324

HEAVY METAL 1 (C64)

POKE 5156,93 — sérthetetlenség

HEAVY METAL 2 (C64)

POKE 5374,93 — sérthetetlenség

HEAVY METAL 3 (C64)

POKE 13019,93 — sérthetetlenség

HELI & BACK (C64)

Az örökélethez először is RESET, ezután POKE 5981,234: POKE 5982,234, végül pedig a SYS 3424 parancs bevitele szükséges.

HELL FLIGHT (C64)

POKE 2400,32 — örökélet

HELL RAID (C64)

POKE 16497,163: POKE 16498,163: SYS 10559

HELLFIRE (MEGADRIVE)

Az OPTIONS menüben válasszuk a HARD nehézségi fokot, majd valamelyik zenét hallgassuk kb. 70 másodpercig. Ekkor a játék magától elindul, és 99 CONTINUE-nk lesz.

HELLOWEEN HARRY (PC)

Ha lenyomjuk egyszerre a B, I, G billentyűket, az energiánk feltöltődik, de elveszítjük eddig megszerzett pontszámunkat.

HELTER SKELTER (AMIGA) (PC)

Szintkódok:

11 — SPIN 41 — GOAL 61 — TWIN
21 — FLIP 51 — LEFT 71 — PLAY
31 — BALL

HENRY'S HOUSE (C64)

POKE 4063,174 — örökélet, POKE 2576,x: POKE 2581,176+x — a kezdő szoba száma (1-8), SYS 2560

HERBERT'S DUMMY RUN (C64)

POKE 4306,165: POKE 4446,165 — sérthetetlenség

HERBY (C64)

POKE 7191,255 — örökélet

HERCULES (C64)

POKE 3905,169: POKE 3906,0: POKE 3907,234 — örökélet, SYS 2304
RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 33458,0 — örök energia, SYS 12436

HERO (C64)

POKE 19131,0
POKE 13865,0: POKE 19131,0 — örökélet, POKE 9906,25 — nincsenek ellenfelek

HERO QUEST 1 (C64)

A 'The Stone Hunter' c. küldetés a legjobb pénzszerzési lehetőség. Ahogy bejön a kép, mindegyik játékosal menjünk le a lépcsőn, és ez fejenként 100 aranyat jelent. Egy jótanács: túl sok menetet ne játszunk a játékkal, mert a barbár varázslóvá alakul. Ez lehet, hogy jó (varázslatok szempontjából), de rossz, mert ha elfogytak a varázslatok, ki lesz nyiffantva az összes karakterünk.

Keressük meg pl. Disk Demon-nal az 1 block-os datát a lemezen. Ha megvan a file, írjunk a \$17 byte-ba \$28-at, és a

H

\$18 byte-ba \$23-at (DEC esetén 23-ba 40 és 24-be 35). Ha visszatöltjük az állást 9.000 goldunk lesz. Elvileg minden karakternél jó.

Barbár pénze: \$00A4, Örök bodypoint a harcban: \$51CF,A5

HERO QUEST 2 (C64)

\$00A3-A4 a pénz mennyisége. Játék közben írjuk át, de ne \$FF-re, mert át-pöröghet!

HERO'S QUEST (PC)

Az 5. napon MIDDAY időben menjünk be a céltáblához, de OLDALRÓL!! Itt a városkapui lejmolás és egy rabló beszélget. Mikor a lejmolás elment, nyírjuk ki a rablót és vegyük el a kulcsot. Az antwerp-nél a bal oldali középső sziklánál USE KEY, OPEN ROCK, HIDDEN GOSEKE. Bent ha suskát akarunk, balra. A troll után SEARCH BODY, GET BEARD, GET PILE. Jobbra a minotaur.

— A fészket le lehet DART-olni.

— A WEAPON MASTERT 10 pontért ki lehet szorítani.

— A koboldot ki lehet nyírni.

— A 12.nap után nappal is jönnek éjszakai szörnyek.

— Éjjel a tónál valami odajön a parthoz!!!

HEROBOTIX (C64)

Kódok:

NEVETS	OXYGEN	HOBBIT
COMMOD	CRYSTA	ZOOLOK
CHMAIN	GOLDEN	GRAFIX
CANORB	NITRAM	BENCRI
ASIMOV		

POKE 33342,169 — sérthetetlenség,
SYS 29969

HEROES OF THE LANCE (C64)

Ha gyorstöltőt használunk, töltsük be az A oldalról a HOTL2 nevű file-t így elkerülhetjük a hosszas töltögetést.

HEXPERT (C64)

POKE 21875,173: POKE 21872,173 — örökélet

HIGHNOON (C64)

POKE 18033,255 — 255 élet, SYS 16384

HIGHWAY ENCOUNTER (C64)

\$4388,A6 — örökidő

HISTORY LINE 1914-1918 (PC)

A pályakódok:

Német színekben 1 játékos:

PULSE	RATIO	INFRA
CIVIL	PARTS	HILLS
MOUSE	PLANE	COBRA
VENOM	FLAME	ATLAS
NOISE	GOTHA	AMPER
RIGHT	BALON	RHEIN
ORKAN	PAUSE	CANDL
FRONT	ELITE	STERN

Francia színekben 1 játékos:

PULSE	BARON	CLEAN
GOOSE	BUMMM	XENON
SPORT	LEVEL	SIGNS
BIMBO	TOXIN	HOUSE
TEMPO	PRING	SIGMA

Két játékos:

TRACK	DRUCK	SKULL
HUSAR	TROLL	AUDIO
BEAST	UBOOT	SPELL
PLATE	DROID	CAMEL
LIGHT	GRAND	FLAGS
SCROL	ROYAL	STORY
VIRUS	WATER	SCOUT
BISON	SKILL	GREEN

HOBBIT (C64)

Az egyik legelterjedtebb változat nem hajlandó RUN-ra elindulni! Az indítás a SYS 40704 paranccsal lehetséges

HOBGOBLIN (C64)

\$161E,A5 — örök fegyver

HOLIDAY LEMMINGS (AMIGA)

Íme ennek a Lemmings-klónnak is itt vannak a pályakódjai:

Pálya	Flurry	Blitz
1	—	CAJNNHBBB
2	IJJLDLCCAD	IJJFLCCBG
3	NJLDLCADAQ	NJLFLCADBD
4	JLDLCINEAJ	JLFLCINEBM
5	LDLCAJNFAS	LFLCAJNFBF
6	DLCIJNLGAL	FLCIJNLGBO
7	LCANNLDHAI	LCANNLFHBL

Pálya	Flurry	Blitz
8	CINNLDLIAR	CINNLFILBE
9	CAJJMDLJAD	CAKHMFLJBF
10	IJJMDLCKAM	IJJMFLCKBP
11	NJMDLCAJAJ	NJMFLCALBM
12	JMDLCINMAS	JMFLCINMBF
13	MDLCAKLNK	MFLCEJLNBO
14	DLCIJNMOAE	FLCMJLMOBJ
15	LCANNMDPAR	LCANNMFPBE
16	CINNMDLQAK	CINNMFLQBN

HOLLYWOOD POKER PRO

(AMIGA)

A *H* billentyű és az *F9* lenyomása mellett dobjuk el a lapunkat (DROP) és így nyerni fogunk \$100-t.

HOLLYWOOD STRIPPOKER (C64)

POKE 32964,x — tét, POKE 32966,x — játékos pénze, POKE 32968,x — lány pénze

HOODOO VOODOO (C64)

Az örökélethez FREEZE után \$4965-től írjunk 3 db EA-t!

HOPPIN' MAD (C64)

POKE 24447,165 — örökélet, POKE 22797,165 — örök idő, SYS 20480

HORDE (PC)

A kódok:

The Flying Dragon: S
 The Inlet of Fung: E
 The Gulf of Charnesh: S
 The Shimto Plains: S
 The K in Franzpowanki: E
 Artist's signature: SE
 The Illian Depths: E
 The Balloons: N
 The Herd of Cows: SW
 The Sea Pirates of Punth: E
 The Kar-Nyar Desert: W
 The River Po: NW
 The Mermaid: E
 The Kite: N
 The Z in Franzpowanki: SW
 The Mystic Cynosts: E
 The Hills of Mmrn: N
 The Igloos: N
 The Fetid Swamp of Buuzal: S
 The W in Franzpowanki: S
 The Tree Realms of Alburga: E

The Amazon with a Sword: W
 The Giant Mountain Frog: N
 The Elves Hiding in the Trees: E
 The Cold,drill-headed Hordling: E
 The R in Franzpowanki: W
 The Shrouded Realms: NW
 The Swimming Dragon: SE
 The Smiling Compass Face: SE
 "Here be Sequels": SW

HORROR ZOMBIES (AMIGA)

Nyomjuk le az "M" és a "." (pont) gombokat — örökélet. Játék közben gépeljük be: CHEAT MODE, ekkor "F10" pályát vált.

Pályakódok:

WOLFMAN	GARLIC
HAMMER	BOGEYEATER
LOGOS	CUSTODES
NOSFERATU	

HOSTAGES (C64)

POKE 36662,0 — sérthetlenség

HOSTAGES (PC)

A **HOSTAGE.COM**-ban 1785-re EB09 — nem kér kódot - EGA, 1909-re EB09 — nem kér kódot - CGA
 A kódok: HPETS, EDUAB

HOT POP (C64)

POKE 17006,165 — sérthetlenség

HOUSE OF USHER (C64)

POKE 6721,173 — örökélet, POKE 6577,189 — a számláló megáll, POKE 9422,0 — a szörnyek ártalmatlanok, POKE 11462,0 — a taposók ártalmatlanok, POKE 6335,0 — a zuhanás nem halálos, POKE 8290,0 — egyebek (ágyúgolyó, stb) sem halálosak, SYS 2061

HOVER BOVER (C64)

POKE 38680,96 — örökélet, SYS 32768

HUDSON HAWK (AMIGA)

Gépeljük be a copyright-os képernyőn: SCIENCEFICTION, így máris töltődik az 1. pálya örökélettel megtoldva.
 POKE 8868,173 — örökélet, POKE 8592,x — életek száma, POKE 8876,234 — sérthetlenség, SYS 8608

H

HUMAN KILLING MACHINE (C64)

Speciális helyzet a játékban, amikor az ellenfél nem tud bennünket megütni. Szorítsuk őt teljesen jobbra, majd lépünk el tőle kb. 3 pixelt. Használjuk a 'le' + 'lövés' + 'irány'-okat, amíg el nem veszíti az összes energiáját.

HUMAN RACE (C64)

POKE 5135,165 — sérthetetlenség

HUMANS (AMIGA) (PC)

Pályakódok:

1 - DARWIN	41 -BONUS
2 - ANDIE PANDY	42 -BOUNCING
3 - GET A LIFE	43 -NO MONEY
4 - CARLOS	44 -A S F
5 - HOWIE	45 -VISION
6 - MOOBLE	46 -SISTERS
7 - CSL	47 -FAST FASHION
8 - THE HUMBLE ONE	48 -CARGO
9 - PIXIE	49 -RAB C NESBITT
10 -MILESTONE	50 -RANGERS
11 -WAR WAR WAR	51 -RAINBOW
12 -J MCKINNON	52 -DOODY
13 -UNLUCKY	53 -MIGHTY BAZ
14 -BLUE MONKEY	54 -TRIED
15 -RED DWARF	55 -CONSOLIDATED
16 -BAD TASTE	56 -STAY HAPPY
17 -THE KITCHEN	57 -AMERICA
18 -CJ	58 -ANOTHER DAY
19 -SORT IT OUT	59 -ISOLATION
20 -SMART	50 -PROMISED LAND
21 -VILLA3BORO2	61 -DAEMONSLATE
22 -EARLY MORNING	61 -BIG RAB
23 -BORO4LEEDS1	63 -MIAMI VICE
24 -EASY LIFE	64 -MARGARET M
25 -JIMS TIES	65 -A34732473
26 -PARKVIEW	66 -HELP ME
27 -NICENEASY	67 -THE EXILES
28 -GREEN CARD	68 -EIGHTLANDS
29 -COOKIE	69 -WINE AND DINE
30 -MALCY MALC	70 -NIN
31 -RAVING BURK	71 -TECHNOPHOBE
32 -YOU GO IT	72 -GETTING THERE
33 -SGNIMMEL	73 -TIME IS
34 -MINISTRY	74 -RUNNING OUT
35 -MAD FREDDY	75 -LORDS OF CHAOS
36 -BIZARRE	76 -NOW ITS DONE
37 -FREE SCOTLAND	77 -IM OUT OF HERE
38 -APPLE JUICE	78 -HERES TO A
39 -PAYDAY	79 -BETTER LIFE
40 -BANANNA MOON	80 -BYE BYE BYE

HUMANS (MEGADRIVE)

Néhány pályakód:
WDFGNXGRRMPN
NSFLKXCBJDWF
YNTBXYJYNWLK
XPMNWJKFNQZC

HUNCHBACK (C64)

POKE 9521,44 (vagy POKE 9521,234:
POKE 9522,234: POKE 9523,234)

HUNCHBACK II (C64)

POKE 21748,234: POKE 21749,234:
POKE 21750,234 — nincs ellenség

HUNTER (AMIGA)

Reset a főképernyőn, POKE 17642,173
— örök energia, SYS 4096
A küldetésben megmentendő ember ko-
ordinátái: X: 135, Y: 239

HUNTER ON ICE (C64)

A játék betöltése után, és még a RUN
előtt írjuk be: POKE 5568,238: POKE
5569,1: POKE 5570,13. Az 1. játékos-
nak örökélete lesz.

HUNTER PATROL (C64)

POKE 7282,166 — nincs ellenség,
POKE 9307,234: POKE 9308,234 —
örökélet, SYS 12080

HUNTER'S MOON (C64)

POKE 8155,165 — örökélet

HYBRID (AMIGA)

Az örökéletet megkaphatjuk 'F10'-zel,
ha a HIGHSCORE táblába begépeljük:
COMMANDER.

HYBRID (C64)

POKE 13733,0: POKE 13793,0: POKE
13853,0: POKE 13938,0: POKE
14003,0: POKE 14068,0 — örökélet,
SYS 4960

HYBRID (PC)

Töltsük be a játékot, és ne csináljunk semmit, amíg meg nem jelenik a *highscore* tábla. Most gépeljük be: 'COMMANDER', majd nyomjuk meg a tűzgombot. Néhány másodperc múlva nyomjuk meg az 'F10'-et. Ha a hajónk megremeg, sérthetetlenek lettünk, és a következő lehetőségeket kapjuk:

infinite expansions and smart bombs.

'F1'-'F5' = Ugrás a megfelelő szintekre

'F8' = Szint teljesítése

'F10' = Visszatérés a cheat módból

Cheat módban nem kapunk high score táblát!

HYDLIDE (NINTENDO)

Az alábbi kód visszaállítja 100%-ra az erőnket, 90%-ra az életeinket és a varázspontjainkat:

XBNMXMPNWQMNQHB7

HYDRA (AMIGA)

Ha beírjuk azt, hogy: KILLKILLKILL, a gombsor egy trainer-pulttá változik!

HYPER CIRCUIT (C64)

POKE 31352,250 — örökélet, SYS 26624

HYPER MEN (C64)

Az örök teleport és az örökélet eléréséhez először is *RUN/STOP* + *RESTORE*, majd POKE 3771,174: POKE 3774,174: POKE 5182,173, végül SYS 2061.

HYPER OLYMPIC (C64)

POKE 14041,173 — sérthetlenség

HYPER SPACE WARRIORS (C64)

POKE 7199,173 — örökélet a 3. pályán

HYPERACTIVE (C64)

A *HIGHSCORE* táblába próbáljuk beírni az alábbi kódokat:

ALL ABOUT EVE	KATE BRUSH
BIG COUNTRY	MY LITTLE MICH
BROTHER SIMON	NEW ORDER
COCKTAU TWINS	NOW WHAT ELSE
ERASURE	STELLA ARTOIS
I KNOW OF COURSE	TALKING HEADS
JOY DIVISION	

HYPERZONE (SNES)

A zene-menüt csálhatjuk elő, ha a címképernyőn lenyomjuk a bal & jobb tűzgombot és a START-ot egyszerre.

HYSTERIA (C64)

POKE 44588,201 — örök energia

I BALL (C64)

POKE 20669,234: POKE 20670,234 — örökélet, SYS 16939

I BALL II (C64)

POKE 38895,165: POKE 34394,234: POKE 34395,234: POKE 34396,234 — örökélet, POKE 46254,165: POKE 39422,0 — próbáljuk ki, POKE 34380,169: POKE 34381,0 — sértetlenség, SYS 34050

I.C.U.P.S. (C64)

POKE 2365,165: POKE 45282,165 — örökélet

IC.T.KILL (C64)

A szint elején az autó kilőhető!

ICE HOCKEY (NINTENDO)

Ha problémát okoz, hogy a korong lelassul, az OPTIONS képernyőn, amikor a sebességet és a játékidőt kell kiválasztani, tartsuk nyomva az A & B gombokat mindkét irányítón, majd nyomjunk START-ot. Ezután a játékban lőjük meg a korongot, és tartsuk nyomva a B gombot!

ICE PALACE (C64)

POKE 12755,173: POKE 13416,173 — örök energia, SYS 3200

ICICLE WORKS 2 (C64)

POKE 24822,255 — örökélet

IKARI WARRIORS (AMIGA)

Az örökéletet megoldhatjuk, ha a HIGHSCORE táblába beírjuk: FREERIDE.

IKARI WARRIORS (NINTENDO)

Ha meghalunk, nyomjuk meg az A & B gombokat folyamatosan, mire a játék onnan folytatódik, ahol abbahagytuk. Ha ez nem működne, akkor mielőtt előjön a GAME OVER felirat, nyomjuk le az A, B, B & A gombokat. A pályaválasztás kicsit bonyolultabb: a címképernyőn nyomjuk meg a FEL, LE, 2-szer A, B, BALRA, JOBBRA, A, B,

FEL, A, LE, 2-szer JOBBRA, BALRA, B, FEL, BALRA, A, JOBBRA, B, BALRA, JOBBRA, A, BALRA, FEL, A, LE, A, JOBBRA, BALRA & B gombokat. Mikor meglátjuk a repülőt, válasszuk ki a megfelelő pályát az A vagy B gombbal.

IMHOTEP (C64)

POKE 28162,0 — örökélet
POKE 38054,201 — örökélet, SYS 36443

IMMORTAL (AMIGA)

A pályakódok a következők:
CDDFF10006F70 09DE443000EBO
OADDA21000E10 3B7FD53010E41
BFDFF31001EBO

IMPOSSAMOLE (AMIGA)

Pár Highscore cheat:
HEINZ — több erő
OUCH OUCH — vizenjárás
ANNFRANK — csúcs energia
LUMBAJAK — dupla energia
COMMANDO — örök fegyver
JUGGLERS — ?

IMPOSSIBLE MISSION (C64)

POKE 27028,0: POKE 31005,12: POKE 31006,221: POKE 31020,12: POKE 31021,221: POKE 31484,12: POKE 31485,221 — örökélet, sérthetlenség

IMPOSSIBLE MISSION (PC)

Az első beállítás legyen FOUND nélkül, majd az elsőt állítsuk FOUND-ra, és jegyezzük meg a számot, ezután a másodikat is FOUND-ra és így tovább.

IMPOSSIBLE MISSION 2 (C64)

POKE 4782,169: SYS 2064

INCA (PC)

A CTRL + Alt + SHIFT együttes lenyomására visszaáll az energiánk.

INDIANA JONES 2 (C64)

POKE 27885,173 — örökélet (első pálya)

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (C64)

Az 1,3 és 4-es szinteken ha megnyomjuk az 1-6-ig lévő billentyűket, akkor változtathatjuk a helyünket, és közeledünk a célhoz.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (PC)

A címképernyőn gépeljük be: 'IEHOVAH'. A képernyő villan egyet. Játék alatt 'L' szintet lép.

A játék 4 jegyű kódot kér. A kód bekérése elég nagy gyakorisággal a SECTION 1 ill. a SECTION 3 táblázatból történik. A kódot az A,B,X,K,E és H betűkön túl négyféle szimbólum alkotja, ezt — az áttekinthetőség kedvéért — ugyancsak betűk helyettesítik:

- D betű — jele a delta
- V betű — jele a fordított delta
- T betű — jele a gamma (Γ)
- O betű — jele a négyzet
- / jel — jele a görög fi (Φ)

4	5	6	7
A HTKB	KHNI	NXDI	BKEK
B IHEI	OA/K	ONTA	EAHO
C DBHA	BOIO	ADXX	KEKN
D X/KX	DTNN	AIDN	/AEB
E KDKK	THVA	DXDA	VKEO
F AVEA	OAIO	BBTX	VEKI
G DIHX	EEIV	ADXB	VEKI
H XOKI	DDVK	VKDK	BXEA
I KA EK	TVIA	IATO	VBHX
J /OHO	IDIX	OEKV	TDKB
K K/KV	OEVB	EVDB	VAEI
L EAEB	HB/I	BOTK	IBHA
M XDHK	BOIA	HDXO	KEKX
N DEKO	O/VX	VHDX	/IEV
O DIEX	BX/V	TBTB	OHHI
P OOHB	XHII	VEKX	DDKA
Q DIKK	VEVA	BVDA	DAEO
R BAEA	HB/O	IITX	EDHV
S AIHX	AEIV	EDXB	HEKI
T AEKB	V/VI	IHDI	OIEK
U AIEI	KXIK	DBTA	BOHO
V VOHA	/DIO	IEXX	O/KV
W AIKX	KTVV	DIDV	AAEB
X VXEV	EBIB	HOTI	BDHK
Y VDHI	XEIK	BDXA	HEKO
Z /EKA	DIVO	IHDO	VIEX

SECTION 1

1	2	3
A AEXX	K/KN	KOXN
B AXDN	EIEB	AKDB
C ANTI	OAHK	NOTK
D DBXA	BOKO	TEXO
E AEXB	BHKI	VOXI
F BHDI	VKEK	VHDK
G AVTA	OAHO	HOTO
H OIXV	TEKB	TBXB
I AIDB	VXEI	AVDI
J KATK	TVHA	VBTA
K EBXO	DOKX	AEXX
L BKDX	AVEV	AIDV
M HVTB	OAHI	VOTI
N EOXX	/TKA	IDXA
O TXDA	EKEO	EHDO
P DATX	BBHV	/KTV
Q BBXB	AOKI	AHXI
R HHDI	EVEK	EIDK
S EVTA	TAHO	DOTO
T BOXX	VDKV	E/XV
U IVDV	AKEB	BHDB
V AATI	KBHK	OKTK
W TBXA	EOKO	BEXO
X AKDO	BVEX	BIDX
Y VBTV	DAHB	AOTB
Z KOXI	EDKK	BIXK

SECTION 3

1	2	3
A BAHO	ABIX	OIHX
B DEKA	HDVB	EIKB
C OAEB	BB/I	XKEI
D DVHK	ADIA	AAHA
E EOHV	ABIB	/DHB
F IEKI	O/VK	OOKK
G EXEK	BB/A	/KEA
H IBHX	OOIV	VVHV
I DDKB	OEVI	VTKI
J IIEI	OX/K	BVEK
K DOHA	BDIO	BAHO
L I/KX	OTVV	ODKV
M DXEV	ABIB	EKEB
N HDHI	BEIK	BBHK
O BEKA	H/VO	HOKO
P IIEO	VX/X	VVEX
Q BVHV	TDIB	TAHB
R HHKI	VTVK	VDKK
S AXEK	/B/A	BKEA
T HDHO	OIIX	KBHX
U ATKV	E/VB	EOKB
V /IEB	IX/I	XHEI
W AVHK	DDIA	DAHA
X //KO	ITVX	IDKX
Y XXEX	DK/V	EAEV
Z EDHB	HEII	HBHI

4	5	6	7	
A	DEIV	HDXB	KEKI	E/VK
B	IHVI	AIDI	KXEK	DB/A
C	DV/K	VKTA	/VHO	AAIX
D	TBIO	XOXX	DDKV	EHVB
E	IEII	O/XK	TEKA	E/VO
F	DTVA	A/DA	TXEO	AK/X
G	BVIO	KATX	EBHV	AAIB
H	DDIB	XHXI	AIKK	EEVA
I	XHVK	OXDK	TIEA	EXIO
J	DKIA	VVTO	IAHX	OBIV
K	ABIX	KOXV	HTKB	KHVI
L	DHVB	VXDB	VKEI	VV/K
M	VV/I	XATK	/VHA	HAIO
N	/AIA	DBXO	OOKX	ADV V
O	KDVX	AKDX	VVEA	OK/B
P	KA/V	TVT B	BAHI	VBIK
Q	XBII	DOXK	ETKA	OHVO
R	AHVA	/XDA	DKEO	OV/X
S	HV/O	DATX	ABHV	EAIB
T	EOIV	ABXB	VOKI	XDVK
U	HDVI	OHDI	DVEK	VK/A
V	DA/K	DVTA	/AHO	IBIX
W	BBIO	AOXX	KDKV	HHVB
X	OEVV	EVDV	VKEB	DD/I
Y	EV/B	VATI	XBHK	BAIA
Z	BOIK	/BXA	DOKO	ODVX

A játék indításakor a program meg fogja kérdezni a kódot: pl. SECTION 1 Row:E Column:1 esetén AEXB lesz a helyes válasz. Az Amiga és PC verzióban egyébként a 'SPACE' felfüggeszti, az 'F8' újraindítja a játékot, az 'F5' pedig játékállást tölt/ment.

INDIANA JONES IV (AMIGA) (PC)

Ha nem akarjuk a wincsink fejét a Monte Carlo mentégetéssel elkoptatni, Tikalból menjünk Algériába. Az árustól már most el tudjuk kunyizni a maszkot. Ezután menjünk Monte Carloba. Amikor Trottier bent van a szobában, a vezérlést ne adjuk át Sophiának, hanem miközben beszélget, csináljuk a következőt: nyissuk ki a falon levő dobozt és húzzuk ki a biztosítékot. Majd használjuk az ágyon lévő lepedőt, nyissuk ki a kis szekrényt, vegyük ki a zseblámpát, kapcsoljuk be, és vegyük fel a maszkot... Az eredmény lenyűgöző.

A labirintus megoldása:

Adott három nagy ajtócsoport, 3 + 3 + 3; 3 + 2 + 5; 2 + 3 + 2 (ez utolsó csoportól jöttünk ki) kapuval. A fenti sorrendet

tartva, és felülről/balról számozva a következő viszonyok állapíthatóak meg az ajtók között:

közvetlen (pl. azonos szinten vagy jól látható lépcsőkkel) összekötve: 1-2-3; 4-5-6; 7-8-9; 10-11-12; 13-14; 15-16; 17-18; 20-21; 22-23-24.

Próbálgatással és komolyabb megfigyeléssel:

14-20 a lépcsőn át;

1 < > 8

2 < > 17

3 > 16

4 < > 24

5 > 16

6 < > 7

7 < > 6

8 < > 1

9 > 16

10 < > 14

11 < > 18

12 < > 19 (19 nem vezet sehova!)

13 > 16

14 < > 10

15 < > 22 (csak ezen át juthatunk ki a 16-os kapun bejutva)

17 < > 2

18 < > 11

19 < > 12

20 < > 25 és 20 < > 14, ami első látásra nem látszik

22 < > 15

23: ez a bemenő pont

24 < > 4

25 < > 20: a 25 a kimenő pont

Azért írtuk le ilyen részletesen, mert előfordulhat a kapcsolatok 'megkeveredése'; így ez alapján sokkal egyszerűbb lesz a követendő útvonal megkonstruálása (23 —> 25). Jelen esetben ez: 23 > 24 > 4 > 6 > 7 > 8 > 1 > 2 > 17 > 18 > 11 > 10 > 14 > lépcsőn 20 > 25 és máris lemehetünk a lépcsőn.

Ezután a megszilárdult láva-kérgeken kell átmenni jobbra...

INDIANA JONES IV (C64)

\$3097,A0: \$3663,A0 — örök energia

INDIANAPOLIS 500 (AMIGA)

Állítsuk be a Lola/Buick kocsit és állítsuk át az értékeket így:

Gears: 8,13-5,22-3,57-3,50
Wings: elöl adjunk 4-et hozzá, hátul 5-öt
Stagger: marad
Rubber: jobb első kemény, jobb hátsó közepes, bal első és hátsó lágy

Chambers: jobb első: -50, jobb hátsó: +25, bal első: +25, bal hátsó: +1
Pressure: mindenhol 25
Schocks: mindegyiket totál le
Levers on dash: mindegyiket előre

INDYCAR RACING (PC)

Itt jön az Indycar kódtáblázata.

Page#	Line1	Line2	Line3	Line4	Line5	Line6
3	Chances	into	it	course	reading	begin
4	Upon	Practice	testing	inside	ready	blue
5	As	the	try	too	you'll	is
6	When	introduction	menu	joystick	this	qualify
7	Drivers	champion	tiresmoking	North	and	tendencies
8	UPON	presented	of	choosing	will	that
9	The	you	wish	picking	racing	to
10	This	in	main	to	of	information
11	Highlighting	trackside	it	to	setup	there
12	Those	may	you	you	season	disk
13	We	down	speeds	melled	television	used
14	Although	operate	buttons	when	button	angles
15	On	each	one	the	perspective	-
16	Operate	point	pause	footage	want	key
17	Foryears	production	fans	advent	to	racing
18	A	repeater	this	produce	stay	down
19	If	the	of	the	shoulders	sideway
20	Make	adjustment	you	lever	and	details
21	SET	stiffness	roll	corresponding	lighted	current
22	Srtategically	of	engines's	display	though	stip
23	Winning	great	in	you	engine	particularly
24	THE	gallon	what	conventional	computer	this
25	IN	can	temperatures	help	hardest	weaknesses
26	Along	see	interval	in	seconds	the
27	When	action	freezes	the	snack	are
28	You've	MANUAL	to	an	maybe	unquenchable
29	After	upper	below	lap	the	courses
30	The	this	spots	an	None	-
31	Set	event	american	challenging	test	connected
32	There	of	turn	begins	turn	indycar
33	Comming	poisted	pounded	indycar	miles	-
34	Owning	america	most	often	Michigan	itself
35	As	entire	slightly	to	should	right
36	The	whip	wild	in	indycar	-
37	Milwaukee	America	Have	four	symmetry	overtaking
38	turn	two	try	track	hear	you
39	The	before	of	-	-	-
40	A	Auto	of	hairpins	solved	they
41	From	left	roadway	markers	turn	and
42	Despite	are	enjoy	provide	find	-
43	Nazareth	found	to	four	you'll	less
44	From	hander	of	the	to	as
45	The	though	like	manueuvers	race	wheel
46	Located	facilities	for	differs	first	compare
47	Speeding	turns	groove	for	this	fluid
48	Though	challenging	world	runoff	thrills	-
49	Set	Portland	straights	while	variety	the
50	As	as	that	srraightaway	tight	chicane's

Page#	Line1	Line2	Line3	Line4	Line5	Line6
51	Through	eleven	through	accuracy	anticipate	-
52	Regarded	Toronto	some	means	can	scenic
53	Streaking	far	hander	it	to	speed
54	It	indycar	victories	drivers	brand	determination
55	There	circuit	under	or	floor	on
56	Road	experiences	own	the	since	to
57	Indycar	raceday	issues	teams	they	actual
58	When	the	aprons	outside	approaching	an
59	Many	to	pit	move	to	up
60	Before	important	car's	strive	generally	capabilities
61	the	even	Indycars	transmissions	the	powerplant
62	the	indycar	up	tremendous	position	terms
63	-	-	-	-	-	-
64	from	as	front	as	own	of
65	-	-	-	-	-	-
66	Imagine	Indianapolis	warning	signaling	in	your
67	-	-	-	-	-	-
68	Under	transferred	enter	to	contact	as
69	-	-	-	-	-	-
70	There	drive	right-hander	squeal	of	turns
71	There	beach	you	greeted	swings	across
72	From	can	this	climate	from	weather
73	During	you	garage	to	wins	they
74	Your	is	'simplest	Methanol	chief	gas
75	in	to	accident	has	terminate	in
76	On	unresponsive	or	on	corners	compensate
77	Due	tires	are	wheels	choose	wheel
78	Speedways	indycar	turns	contain	like	this
79	Below	ranges	sure	correct	a	tire
80	In	employed	course	offer	away	these
81	Consider	indycar	second	little	outcome	the
82	valuable	in	on	levels	pressure	advance
83	Indycar	laps	to	hours	same	setups
84	A	Power	Suggests	slower	because	Indycar
85	On	Car	Wish	Predomonantly	from	Stagger
86	Before	Setup	1960's	Chaparral	and	the
87	The	to	maximum	of	indycar	on
88	part	for	downforce	track	much	the
89	wing	the	side	repositioned	under	designed
90	Cambar	wheels	most	assume	the	cabar
91	behind	by	be	desired	by	by
92	to	laps	check	temperature	outer	by
93	When	indycar	to	the	and	you
94	providing	conversely	cause	grip	-	-
95	Indycar	racecar	and	understeer	begin	the
96	The	determine	drive	hundred	gear	peak
97	tracks	wich	bear	between	comfortably	for
98	No	with	turbocharger	intake	overall	mixture
99	it	in	acceleration	economy	one	setting
100	As	factors	chassis	onboard	each	roughly
101	understeer	track	stiffening	stiffenind	will	like
102	A	anti-roll	front	base	testing	front
103	At	the	it	this	the	designed
104	The	driver	decision	beneath	onboard	of
105	through	a	will	race	circuit	as
106	Your	of	the	bias	to	lever's
107	After	Finally	You	Pumped	Nervous	are
108	If	you	mile	allowing	to	controll

Page#	Line1	Line2	Line3	Line4	Line5	Line6
109	warm	creating	it	more	your	don't
110	Perhaps	cornering	brake	back	drivers	every
111	Carefully	give	elements	area	ahead	can
112	need	times	take	replace	miles	if
113	Adapting	racetrack	component	you	or	review
114	Stiffer	more	result	chassis	larger	gears
115	-	-	-	-	-	-
116	Shortly	staged	in	crossed	would	search
117	cause	races	probability	located	the	1906
118	though	events	wanted	speedway	being	wanted
119	these	years	races	as	1919	qualify
120	indycar	and	junk	racing	back	overall
121	bricks	sentimental	a	by	great	burgeoning
122	IN	Rickenbacker	Shaw	Mission	suffered	about
123	Auto	auto	car	clearly	Now	sponsorship
124	in	150	qualifying	average	1965	constructor
125	The	Staged	The	indianapolis	Mario	Foyt
126	Vehicles	extremely	any	in	to	competition
127	Among	Developments	ground	feature	formed	at
128	The	Richly	throughout	the	and	finishers
129	By	the	races	shunt	and	look
130	In	racers	first	than	racecars	with

INFILTRATOR (C64)

Pár POKE segítségével néhány módosítást eszközölhetünk a játékban. Ehhez először is RESET-eljük a játékot, majd POKE POKE 7252,234: POKE 7253,234: POKE 7254,234 — végtelen gázgránát, POKE 3337,234: POKE 3338,234: POKE 3339,234 — végtelen spray, POKE 9383,234: POKE 9384,234: POKE 9385,234 — végtelen idő, végül pedig a SYS 2176-tal indítható újra a játék.

INFILTRATOR 2 (C64)

POKE 13796,12 — végtelen gázgránát,
POKE 14718,96 — sérthetlenség

INFILTRATOR 3 (C64)

A program indítása előtt! POKE 10474,96 — sérthetlenség, POKE 6551,173 — örök gránát, POKE 11585,173 — örök idő, POKE 5619,173 — örök spray
Játék közben: POKE 9551,12 — végtelen gránátok, POKE 1044,96 — sérthetlenség

INGRID'S BACK (C64)

A kódkérés megszüntetéséhez másoljuk át a játék első oldalát egy másik lemezre, a GAME 1-2-3 file-ok

kivételével. A file-ok módosítására egy olyan monitort használjunk, ami nem a \$3F40 és \$D000 között helyezkedik el, és ki lehet vele kapcsolni a BASIC ROM-ot (ha \$0001-re \$36-ot írunk, nem akad ki, és nem is írja vissza \$37-re). Töltsük be az átírandó file-t \$3F40-re (egyébként ez az eredeti kezdőcímmük is). Módosítsuk azt a bizonyos két byte-ot, kapcsoljuk ki a BASIC ROM-ot (rakjunk \$0001-re \$36-ot), majd mentjük ki a másolt lemezre (\$3F40-\$D000-ig). Az átírandó byte-ok: az első szám a tárcím, a második, aminek ott kell lennie, a harmadik, amire át kell írni. INGRID'S BACK!/GAME1 (\$3F40-\$D000) \$CE1B: \$78 -> \$02 \$CFCB: \$CE -> \$44; GAME2 \$CE1F: \$78 -> \$02 \$CFCF: \$80 -> \$F6; GAME3 \$CE30: \$78 -> \$02 \$CFE0: \$9F -> \$15

INNER SPACE (C64)

Húzzuk le magunkat teljesen alulra, ezzel minden szinten át tudunk menni, kivéve azokon, amelyeken a fő ellenfelet kell megsemmisíteni.

INSECTOR HECTI IN THE INTERCHANGE (C64)

Szintkódok:

6 - MOON 21 - GRIM 36 - COLD
11 - DISK 26 - TANK 41 - BANG
16 - DUCK 31 - GOLD 46 - MUFC

INTERCEPTOR (AMIGA)

A 4-es küldetésben közelítsük meg a pilótát 60% sebességgel a 10-20 láb magasságnál, és amikor fölé kerülünk, nyomjuk meg a 'SHIFT+F'-et. Hát nem csodálatos...

INTERCHANGE (AMIGA) (PC)

A kódok:

6 - GLEN 21 - SEAN 36 - GORE
11 - KRST 26 - STOO 41 - KILL
16 - AIDA 31 - SLOP 46 - SHOT

INTERCHANGE (C64)

A kódok:

MOON GRIM COLD
DISK TANK BANG
DUCK GOLD MUFC

INTERNATIONAL KARATE (C64)

Nyomjuk meg egyszerre a 'Q', 'W', 'E', 'S', billentyűket, és a karatésok elveszítik a kimonójuk alsó részét. A tenger színének változtatásához a '*'-ot, az égboltéknak az 'O', 'L', 'M' billentyűket kell lenyomnunk egyszerre, valamint a játék sebességének a beállításához az '1', '2', '3', '4', '5' billentyűket nyomkodjuk.

INTERNATIONAL KARATE II (C64)

A deszka törésnél tegyük a következőket: állítsuk autofire-re a joy-t, és húzzuk lefelé. Ezzel minden deszkát eltörünk.

INTERNATIONAL KARATE + (PC)

Ütés közben pause ('SPACE'), majd kapcsoljuk ki a pause módot a 'SPACE' ismételt lenyomásával. Sérthetetlenek lettünk.

INTERNATIONAL KARATE + (AMIGA)

Az alábbi kódokat játék közben kell beírni:

FREZ	BIRD	ANGL
FOOK	SHAH	SUNL
PAC	PERI	EDHK
GLZP	SIMR	TOTO
FISH	ANBK	FUCK
GPZP	STEW	SHIT

INTERNATIONAL TRUCKING (C64)

\$9F50,FF — pénz

INTERPHASE (AMIGA)

Játék közben írjuk be: Fenny (az F nagy!) és megnézhetjük a játékban előforduló objektumokat.

INTO THE EAGLE'S NEST (C64)

POKE 25520,0 — sérthetetlenség, POKE 17929,0: POKE 18012,0 — örök lőszer, POKE 20711,0: POKE 20866,0 — örök kulcs, POKE 24651,173 — katonák álldogálnak, POKE 21904,206 — nem robban fel a láda.

INVADE (C64)

POKE 2069,234: POKE 8132,234 — örökélet

INVEST (C64)

Úgy lehet egyszerűen meggazdagodni, hogy a következőt tesszük: játszunk x pénzig, vagy x vállalatig. Vegyük meg a 'Pirelly Style' autózúzetet, és kössünk rá biztosítást. Ezután már csak sokszor el kell adni mind az 500 termékét, és hónapot zárni. 10-20 ilyen után már dúsgazdagok leszünk.

IO (C64)

POKE 25117,254 — örökélet, POKE 24932,2: POKE 24954,2 — kezdéskor az összes fegyver megvan, SYS 24586

IRIDIS ALPHA (C64)

Aki könnyíteni szeretne a játékon, az először is RESET-elje a gépet, majd POKE 36020,x — a robotok száma (0-255), POKE 36485,234: POKE 36486,234: POKE 36487,234 — végtelen robot, POKE 38318,234: POKE 38319,234: POKE 38320,234 — a sprite ütközések letiltásáa. A játék indítása a SYS 36000 utasítással lehetséges.

IRONMAN RACE (C64)

POKE 18553,173: POKE 30182,185 — örök credit

ISHAR I (PC)

Néhány szó fordítása a francia változatból:

Conner — adni
Argent — pénz
Assassiner — ölni
Licencier — elbocsátani
Enroler — besorozni
Chocheter — teherhordás
Orientation — tájékozódási pontok
Premiers soins — "első gondok"?
Carte — térkép
Guerrier — harcos
Gui seche — szárított fagyöngy
Niveau — szint
Agilite — DEX (ügyesség)
Construction — testalkat
Force — STR (erő)
Voleur — tolvaj
Ecouter — hallgatózni
Manger — enni
Dormir — aludni
Dague — hosszú tőr
Nourriture — élelem
Cuir — bőr
Huile de salamandre — szalamandra olaj
Casque — sisak
Leger — könnyű
Jet — dobni
Main — kéz
Tir — céllövés
Sagesse — bölcsesség

Berhelés: A Savegame-ben

	sector	byte
level	1	226 — 230
exp	0	458 — 459
vit	0	468 — 469
phy	1	261 — 265
psy	1	256 — 260
force	1	231 — 235
	(minden karakternek van 1 byte — ja)	
cons	1	236 — 240
sagesse	1	241 — 245
int	1	246 — 250
agilite	1	251 — 255
armes 1 main	9	130 — 134
armes 2 mains	9	135 — 139
armes de jet	9	140 — 144
tir	9	145 — 149
crochet	9	154 — 154
orientation	9	155 — 159
premiers soins	9	160 — 164
langues	9	165 — 169
irány	0	7
		north — 1
		east — 2
		west — 4
pozíció (ny — k)	0	2 — 3
pozíció (é — d)	0	4 — 5
arany	0	478 — 479
		(7FFF — re)

ISOLATED WARRIOR (NINTENDO)

Próbáljuk ki az alábbi szintkódokat:

2.szint 1227, vagy 5963
3.szint 0501, vagy 4126, vagy 8920
4.szint 0705, vagy 0948
5.szint 2168
6.szint 0666
7.szint 1192

IVANHOE (AMIGA)

A pályaváltás 'N'-re érhető el, de csak akkor, ha PAUSE után begépeljük: ZOMBINETTE, majd 'RETURN'.

JACK THE NIPPER 2 (C64)

POKE 51114,173 — örökélet
POKE 36670,173 — sérthetetlenség

JAILBREAK (C64)

POKE 52050,173: POKE 52097,173 —
örökélet, SYS 51200

JAMES POND (C64) (AMIGA)

Az örökélethez először is játék közben be kell gépelnünk azt, hogy JUNKYARD. Ha most megnyomjuk a 'RETURN'-t, már örökéletünk is van. Ismételt 'RETURN'-nel ez természetesen ki-kapcsolható.

JAMES POND (MEGADRIVE)

A címképernyőn nyomjuk le egyszerre a BALRA, C gombokat, majd START. A játékban kinyithatjuk a kijáratot, ha megnyomjuk egyszerre az A & B & C gombokat, miközben forgatjuk a joypad-ot (pl. az óra járásával megegyező irányban sorban lenyomjuk a 4 iránygombot)

JAW BREAKER (C64)

POKE 33832,234: POKE 33833,234:
POKE 33834,234 — sérthetetlenség,
SYS 36887

JEEP COMMAND (C64)

Az örök energiához először is RESET, majd POKE 32626,96 végül pedig SYS 16384 az újraindításhoz.

JET BOYS (C64)

POKE 3281,173 — örökélet

JET SET WILLY (C64)

POKE 14271,165 — sérthetetlenség
POKE 11345,33

JET SIMULATOR (C64)

Az 'R' billentyű bekapcsolja a célkört (+4)

JIM POWER (PC)

Nyomjuk meg a 'P'-t, majd írjuk be, hogy 'VELOU'. Végtelen élet, 'F' pályát vált.

JIMMY CONNORS TENNIS (SNES)**Kódjai:**

Február	BWBM *G*4 *M*G **** *G** ** **** *G** TCD2
Március	CHCS *G*D BM*M *K*K *GTM *K*D *L*M *G*C TW39
Április	DRDD VM*D BZ*M *T*T TPTM *W*H *L*Z *K*K TW5H
Május	FCFK B1*D B4*1 *5*T *Z*0 *W*Q *P*Z *N*P TMQH
Június	GZGB C6TS B9*6 THBT *4*0 *W*Q *P*Z *N*P TCXC
Július	HHJ5 WJVZ BDB* BXBT *9*0 *W*Q *P*Z *N*P TWTP
Aug.	JFK5 WJB7 DBBS V5B3 *9T6 979T *X*7 *T*T TMKJ
Szept.	K1LX DZBB CDV6 VOB3 *DV6 *7*T *X*B BT*T T5KR
Október	LMM8 DZBH CDV* WOB9 *DBF DCBX *§*J BX*W TCL2
Nov.	MKNP FZVQ WKBK WOBF VMBF BMBI *8*J B5*5 TCOS
Dec.	NRQS O8VQ CZBK WNCP BTVK BZBO *CBS BO** VCWC

JINN GENIE (C64)

POKE 26363,165: POKE 27405,165:
POKE 28988,165 — örökélet

JOCKLE & WIDE (C64)

Az örökélethez egy RESET-re, egy POKE 26442,189 utasításra, és egy SYS 16384-re van szükségünk.

JOE NEBRASKA (C64)

A játék ideje alatt nyomjuk meg egyszerre a 'SPACE', 'M', '.', 'jobb SHIFT'-et és örökéletünk lesz.

JOHN MADDEN'92 (MEGADRIVE)

Az alábbi kód beírásával a döntőt a Buffalo játssza a Philadelphia-val:
D5FHS6V1

JOSH (C64)**Kódjai:**

- | | |
|------------|----------------|
| 1. II | 26. LUENEN |
| 2. OF | 27. EXCESS |
| 3. EQ | 28. PASCAL |
| 4. MUM | 29. KOTYKA |
| 5. EGG | 30. SUMMIX |
| 6. DXS | 31. SCHOOL |
| 7. VIP | 32. DIVINE |
| 8. BOBO | 33. SECRET |
| 9. LOGO | 34. DIGITAL |
| 10. COOL | 35. KONCINA |
| 11. JOSH | 36. SILENCE |
| 12. SOME | 37. STOOPID |
| 13. KIND | 38. GERMANY |
| 14. SANE | 39. CYNTHIA |
| 15. MUMMY | 40. FEIWEIER |
| 16. OOOPS | 41. OPENDAHL |
| 17. PUPIL | 42. INSANITY |
| 18. WATTS | 43. COMPLETE |
| 19. TEACH | 44. CONQUEST |
| 20. CALYX | 45. ROLL OVER |
| 21. BASIC | 46. BREAKFAST |
| 22. FOCUS | 47. BEAUTIFUL |
| 23. ROCKY | 48. WONDERFUL |
| 24. HORROR | 49. DEFLECTION |
| 25. ENGINE | 50. LAST LEVEL |

JOUSTE (C64)

POKE 21357,176: POKE 21358,49 — örökélet, POKE 27519,173: POKE 28080,96 — próbáljuk ki, SYS 2560

JUDGE DREDD (AMIGA)

A játék közben teljesíthetjük az egyes pályákat a 'HELP' billentyű segítségével. Ehhez először is a játék elején DREDD néven jelentkezünk be, majd írjuk be: BRUCKEN PLAYING HERO QUEST és EXIT.

JUICE (C64)

POKE 6076,173: POKE 36540,173 — örökélet

JUMPIN' JACK (C64)

POKE 27904,173

JUMPING JACK SON (AMIGA)**A pályakódok:**

- | | |
|-----------|---------|
| KAYLEIGH | INCUBUS |
| ALCHEMY | SIRIUS |
| OCTOBERON | ELVIS. |
| TANGRAM | |

JUMPMAN II (C64)

POKE 9540,44

JUMPMAN JUNIOR (C64)

POKE 9450,44 — örökélet

JUNGLE DREDD (C64)

A következő pályára kerülünk, ha lenyomjuk egyszerre a *K, Y, L, I, E* gombokat.

JUNGLE HUNT (C64)

POKE 2242,234; POKE 2243,234
POKE 32897,165 — örökélet

JUNGLE STRIKE (MEGADRIVE)**Íme a pályakódok:**

1. X7NL4SHCYRN4. TMHPGCSDYRL
2. ZL456MG2BVD5. TPGCZJYK3XM
3. WS6MHPZF9TJ6. NCZJFD3BRWC

JURASSIC PARK (AMIGA) (PC)

A pályakódok gépenként változnak, de csak az utolsó 3 betű. Vegyük az első pálya kódjának utolsó 3 betűjét, és azokat írjuk a +++-ok helyett!

Level	Levelcode
2 - Triceratops	B14A5 + + +
3 - Stegosaurus	3B5FB + + +
4 - Callimus	0377D + + +
5 - Terminal	_____
6 - Pterodom	0179D + + +
7 - Brachiosaurus	607AF + + +
8 - Besucherzenrum	EB8FD + + +
9 - Versorgungsbunker	8B8FF + + +
10 - Höhlensystem 1	AB901 + + +
11 - Höhlensystem 2	4B903 + + +

JURASSIC PARK (MEGADRIVE)**Pályakódok:**

- | | |
|-------------|-------------|
| 2. 21SCJO1J | 5. 8VVVM69A |
| 3. 4RUM305R | 6. AVVV969V |
| 4. 6VVVJO5R | 7. CVSNS497 |

JURASSIC PARK (PC CD-ROM)**A pályakódok:**

- | | |
|--------------|--------------|
| 02. C37EF8D1 | 07. FDC478D1 |
| 03. 4D9458D1 | 08. 9DC498D1 |
| 04. 15AC78D1 | 09. BDC4B8D1 |
| 05. 13AE78D1 | 10. 5DC4D81 |
| 06. 72AF98D1 | |

KAEON (PC)

A pályakódok:

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. SPECTRUM | 4. METAL |
| 2. DIGITAL | 5. SUPERNOVA |
| 3. TECHNO | |

KAKTUS (C64)

POKE 4565,234 — örökélet

KANE (C64)

RESET, majd a POKE 8492,173: POKE 9090,173: POKE 9190,173 és a POKE 35832,173 utasításokkal generálhatunk örökéletet. A visszatéréshez a SYS 3072 parancsra van szükség.

KANE 2 (C64)

A KANE-hez hasonlóan vihető be az örökélet. RESET után POKE 10493,173: POKE 10648,173: POKE 11694,173: POKE 36661,173. Itt a SYS 3072 utasítással indíthatjuk el a játékot.

KARATE KID 2 (AMIGA)

A pályaváltás a 'P' billentyűvel érhető el, egy játékos módban.

KARNON (C64)

\$8000,A0 — marad a tűzerő

KARNOV (C64)

POKE 4566,71: POKE 4567,179: POKE 4568,14 — sérthetlenség
POKE 32972,0 — örökélet, Player 1.

KATAKIS (C64)

POKE 13999, 234: POKE 14000, 234:
POKE 14001, 234: POKE 14103, 234:
POKE 14104, 234: POKE 14105, 234
— örökélet

KATX & MAUS (C64)

POKE 46106,173: POKE 60835,173 — örökélet

KENDO WARRIOR (C64)

Ha RESET-elünk, ne hagyjuk ki pár dolog megváltoztatását. A POKE 15115,36 az örökéletet hozza elő, a POKE 15483,36

az örök energiát csalja ki, míg a POKE 15502,169 és POKE 15503,0 azt okozza, hogy egy ütéssel lecsaphatjuk ellenfeleinket. Az újraindításhoz a SYS 2176 parancs szükséges.

KENSEIDEN (MASTER SYSTEM)

Ha meghalunk, várjuk meg, míg kiírja a gép GAME OVER-t, majd nyomjuk meg 2-szer a FEL, 2-szer a LE gombokat, és íme, kapunk még három életet.

A 2.szinten ugráljunk fel a Buddha szoborra, álljunk a fejére és ugorjunk fel...

KETTLE (C64)

Vigyünk a kurzort a RATT szóra, és nyomjuk meg a tűzgombot. A kurzor átváltozik patkánnyá (vagy egérré?). Ekkor a KETTLE szóra menjünk, és tűz!

KGB (PC)

A tárgyak a kimentett állásban a 6.sector 80-96.byte körül vannak. Ott, ahol láthatóan elkülönül 2 rész (sok 00-val vannak elválasztva), az 1. byte-tól a 15-16.byte. 13.byte: ikon száma, 11-12.: дума a tárgyhoz, 9-10-byte a tárgy neve, és maga a tárgy. Az időt a 2.sector 176-192.byte körül lehet megtalálni (változik). Állásmentés előtt jegyezzük meg, így könnyű megtalálni.

KICK OFF 2 (AMIGA)

Az ellenfél játékosait is be lehet cserélni, ha megnyomjuk az 'F4'-et vagy 'F5'-öt, majd az 'F9'-et vagy 'F10'-et. A kurzorbillentyűkkel lehet kiválasztani a megfelelő játékost.

KICKMAN (C64)

POKE 7424,230 — örökélet

KID DRACULA (GAME BOY)

A pályakódok:

- | | | |
|---------|---------|---------|
| 2. 5613 | 5. 5346 | 7. 5539 |
| 3. 3272 | 6. 7225 | 8. 7158 |
| 4. 7283 | | |

KID GLOVES (AMIGA)

A sérthetlenséghez először is PAUSE, majd írjuk be: RIANNON, ezután 'F9'.

KID GRID (C64)

POKE 9970,234: POKE 9971,234:
 POKE 9972,234 — halhatatlanság
 POKE 10020,234 — örökélet

KID ICARUS (NINTENDO)

Halál után folytathatjuk a játékot, ha a címképernyő kirajzolása előtt lenyomjuk a B, A, B gombokat.

Próbáljuk ki az alábbi kódokat is:

DANGER !!!!! 8uuuuu uuuuuu

TERROR HORROR uuuuuu uuuuuu

KID ICARUS (NINTENDO)

Kódok:

ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS

KILLER WATT (C64)

POKE 40305,234 — örökélet, SYS
 33792

KING (C64)

Most pedig egy kis "berhelés". Mivel köztudott, hogy a C64 tulajok nagy része színes monitorral rendelkezik, ezért ez a rész nem is annyira érdekes. Szóval arról van szó, hogyha nem akarunk szemüveget, akkor nem árt kicserélni a karakterkészletet, ugyanis iszonyú!!! Ez a programban a \$2000 helyen kezdődik. RESET, utána pötyögjük be a következőket (még jobb, ha előtte megcsináljuk, és ilyenkor csak betöltjük és futtatjuk):

```
10 POKE56334,0:POKE1,51
20 FORI=8TO215
25 POKE8792+I,PEEK(53248+I):NEXT
30 FORI=384TO463
35 POKE8192+I,PEEK(53248+I):NEXT
40 POKE1,55:POKE56334,1
50 SYS18816
```

RUN után 4,68 sec elteltével indul a játék. Azért így mindjárt más! Sikeres/sikertelen befejezés esetén részletes értékelést kapunk működésünkről. Ha nyerünk, az endseyuence közben 'F6' vgy 'F7' billentyűvel léphetünk vissza az elejére. Játék közben 'F3'-mal kikapcsolhatjuk a zenét, 'C='+'F3'-mal vissza, stb.

KING'S BOUNTY (C64)

Ostromgépet úgy lehet venni, hogy hajóval el kell menni Continentia keleti oldalára, és a sivatag feletti átjárónál kiszállva át kell menni egy városba (a 8. kastély felé). Ott elvileg lehet venni ostromgépet. Próba szerencse! A másik: csak akkor fagy le a csatánál, ha a hajóról kiszállva azonnal csatázunk.

A B oldal CDAT nevű file-jában vannak tárolva karakterünk adatai. A file a \$1000 címre töltődik és egy monitorprogrammal ki-ki kedvére belepiszkálhat. A következő dolgokat sikerült megtalálni:

- \$100C: leadership (alsó byte)
 - \$100D: leadership (felső byte)
 - \$1010: arany (alsó byte)
 - \$1011: arany (felső byte)
 - \$1013: spell power
 - \$1014: max. spells
 - \$101C: clone spell-ek száma
 - \$101D: teleport SPELL-ek száma
 - \$101E: fireball SPELL-ek száma
 - \$101F: lightning SPELL-ek száma
 - \$1020: freeze SPELL-ek száma
 - \$1021: resurrect SPELL-ek száma
 - \$1022: turn undead SPELL-ek száma
 - \$1023: BRIDGE SPELL-ek száma
 - \$1024: TIMESTOP SPELL-ek száma
 - \$1025: FIND VILLAIN SPELL-ek száma
 - \$1026: CASTLE GATE SPELL-ek száma
 - \$1027: TOWN GATE SPELL-ek száma
 - \$1028: INSTANT ARMY SPELL-ek száma
 - \$1029: RAISE SPELL-ek száma
 - \$102A: LEADERSHIP csatában (alsó byte)
 - \$102B: LEADERSHIP csatában (felső byte)
- (az utóbbi kettőt a \$100C-\$100D-n is át kell írni!)
- \$1036: a seregünkben harcoló első csapat tagjainak létszáma
 - \$1037: a seregünkben harcoló második csapat tagjainak létszáma
 - \$1038: a seregünkben harcoló harmadik csapat tagjainak létszáma
 - \$1039: a seregünkben harcoló negyedik csapat tagjainak létszáma

- \$103A: a seregünkben harcoló ötödik csapat tagjainak létszáma (A csapatok számának átírásakor vigyázzunk, hogy a moráljuk nehogy OUT OF CONTROL-ban legyen!)
- \$11F8: Hátralévő napok száma (alsó byte)
- \$11F9: Hátralévő napok száma (felső byte)

Ha csak olyan csapatunk van, amik tudnak repülni (Demons, Dragons, Vampires Archmoges), akkor nem csak csata közben tudunk repülni. Tehénkedjünk rá az 'F' billentyűre, s mindjárt egy cuki kis sárkány képében találjuk magunkat. Bárhova el lehet vele menni, s nem is számolja a napokat. Leszállni az 'L' billentyűvel lehet. Ha katapult vásárlásánál leáll a floppy, vegyük ki a lemezt, kapcsoljuk ki a floppyt, majd be, press 'RUN/STOP', lemez be, 'RETURN'. Ismételgessük csak ha nem sikerül elsőre.

- | | |
|-------------|--------------|
| 51 - Lift | 76 - Sing |
| 52 - Light | 77 - Set |
| 53 - Lock | 78 - Sleep |
| 54 - Look | 79 - Smell |
| 55 - Make | 80 - Speak |
| 56 - Move | 81 - Stand |
| 57 - Open | 82 - Start |
| 58 - Pet | 83 - Steal |
| 59 - Play | 84 - Sweep |
| 60 - Polish | 85 - Swim |
| 61 - Pry | 86 - Swing |
| 62 - Pull | 87 - Take |
| 63 - Push | 88 - Talk |
| 64 - Put | 89 - Tempt |
| 65 - Raise | 90 - Throw |
| 66 - Read | 91 - Tickle |
| 67 - Remove | 92 - Turp |
| 68 - Ride | 93 - Undress |
| 69 - Rock | 94 - Unlock |
| 70 - Say | 95 - Until |
| 71 - Save | 96 - Use |
| 72 - Shake | 97 - Wade |
| 73 - Shine | 98 - Wake |
| 74 - Shoot | 99 - Wave |
| 75 - Shout | 100 -Wear |

KING'S QUEST IV (PC)

Password: BOBALU

Kódok:

- | | |
|---------------|---------------|
| 1 - Bait | 26 - Eat |
| 2 - Blow | 27 - Enter |
| 3 - Bounce | 28 - Exit |
| 4 - Break | 29 - Feed |
| 5 - Bridle | 30 - Find |
| 6 - Calm | 31 - Fish |
| 7 - Call | 32 - Flip |
| 8 - Cast | 33 - Follow |
| 9 - Catch | 34 - Force |
| 10 - Clean | 35 - Free |
| 11 - Climb | 36 - Frighten |
| 12 - Close | 37 - Give |
| 13 - Command | 38 - Go |
| 14 - Cross | 39 - Help |
| 15 - Cure | 40 - Hide |
| 16 - Cut | 41 - Hit |
| 17 - Dance | 42 - Hug |
| 18 - Detach | 43 - Jump |
| 19 - Dig | 44 - Kill |
| 20 - Dim | 45 - Kiss |
| 21 - Dismount | 46 - Knock |
| 22 - Dive | 47 - Lay |
| 23 - Dock | 48 - Lead |
| 24 - Drink | 49 - Leave |
| 25 - Drop | 50 - Lie |

KINGS OF THE BEACH (C64)

Kódok:

- | | |
|-----------|----------|
| SIDEOUT | EAT ME |
| SOUNDEVIL | TOPFLITE |
| GEKKO | |

Ha a kódok nem működnek, próbáljuk meg újra. Az 'EAT ME' kód szabálytalanságot idéz elő a játék közben. 'F1', vagy 'F3' lenyomásával tudunk a bíróhoz beszélni (védekezni). Ha nem nekünk ad igazat, akkor először sárgát, majd pirosat ad, és veszünk egy pontot. Ugyanez érvényes a számítógép csapatára is.

KLAX (AMIGA)

Ha már unjuk a játékot, gyorsan elugorhatunk az utolsó szintre, ha megnyomjuk egyszerre a 'SPACE' és '4' billentyűket.

KLAX (C64)

POKE 8141,165 — örökélet, SYS 2079
POKE 27666,0 — végtelen credit, SYS 2080

KLAX (MEGADRIVE)

Ha a 3., vagy a 11. szinten kirakunk egy X-et, az 51. szintre kerülünk.

KNIGHT GAMES 2 (C64)

Pályakódok:

2.szint EBW251

3.szint XFG606

KNIGHT ORC (C64)

A kódkérés az INGRID'S BACK-nél leírtaknak megfelelően likvidálható. Itt a másolt lemezre történő mentés \$3F40-\$CC00-ig tart. KNIGHT ORC—GAME1 (\$3F40-\$CC00) \$C74F: \$79 -> \$02 \$C8B2: \$6B -> \$E2

KNIGHTS OF LEGEND (C64)

▪ Az abbéknál egy jó adag pénzért gyógyító italokat vásárolhatunk, amelyek jót tesznek a csatákban elszenvedett sérüléseinknek.

▪ A varázslóknál különféle amulettek eladók (pl. Dark Stone 300 GC-ért). Ugyanitt varázslatokhoz is hozzájuthatunk 500-840 GC értékben.

▪ Aki tuningolni akarná a karaktereit, a karakterdisken a 11,00 szektorban megtalálja az adataikat. Az ADV. PTS és az arany értékeit ne állítsuk maximumra, mert átpörögnek!

KNIGHT OF THE SKY (AMIGA)

Billentyű	Hatás
'O'	motor be/ki
'+'	gázadás
'_'	gázelvétel
'SPACE'	térkép
'ENTER'	tűz
'S'	érzékenység (1-4)
'1'	előnézet
'2'	hátrnézet
'3'	jobbrnézet
'4'	balra nézhetünk a fülkéből
'F1'	F10' külső nézetek
'DEL'	bomba kioldása
'K'	billentyűzet
'J'	joystick
'M'	mouse
'ESC'	kilépés
'R'	visszajátszás
'L'	auto landing (csak reptér felett)
'Z'	nagyítás
'X'	kicsinyítés
'TAB'	kis repülőt tesz a bal/felső sarokba, láthatjuk, merre húzzuk a joy-t
'P'	szünet

KNIGHTMARE (C64)

POKE 34264,x — életek száma

KNIGHTS OF LEGEND (C64)

Ha ki akarunk lépni a városból, a játék lefagy. Eme probléma kiküszöbölését könnyen megoldhatjuk: Ha a játék folyaman, amikor egy városból ki akarunk menni, akkor A LEMEZT FORDÍTSUK MEG (még mielőtt kilépnénk a városból)!!! Ellénkező esetben lemerevedhet a játék. Pl.: Az első városban (itt indul a játék) az A1-es oldalt használjuk. Tehát kilépés előtt fordítsuk meg a lemezt. Itt be fog töltődni egy erődnék a képe, ezzel egyidejűleg kérni fogja az A1-es oldalt. Ezek után már nyugodtan betehetjük a kért oldalt, nem fog a játék lemerevedni.

KONG (C64)

POKE 12176,255 — 255 élet, SYS 12128

KONG STRIKES BACK (C64)

POKE 26699,173: POKE 27253,173: POKE 29690,173

KRAKOUT (C64)

POKE 44388,173
POKE 33802,234: POKE 33803,234 — örökélet, SYS 15312
POKE 35220,200: POKE 32885,129 — nincs ellenség, SYS 16033 vagy SYS 16035
A HIGHSCORE táblánál nyomjunk C-t, és örökélet a jutalmunk.

KRUSTY'S FUN HOUSE (MEGADRIVE)

Íme néhány pályakód:

WHOAMAMA BROCKMAN
FLANDERS SIDESHOW**KUNG FU HEROES (NINTENDO)**

Ha meghalunk, folytathatjuk a játékot, ha a GAME OVER feliratnál nyomva tartjuk az A & B gombokat, majd mikor a címképernyő előjön, megnyomjuk a START-ot.

K

KUNG FU MASTER (C64)

POKE 38649,189 — sérthetlenség

KUNG FU MASTER (C64)

POKE 34142,128 — 128 élet az
1.játékosnak, POKE 34147,128 — 128
élet a 2. játékosnak, POKE 34181,x —
pálya száma (1-5), POKE 34208,100 —
a játék így könnyebb lesz, SYS 32768

LADY TUT (C64)

POKE 2392,50 — örökélet

LAKERS VS CELTICS*(MEGADRIVE)***Kódok:**

1 - FLB LVG	6 - FBQ CZS
2 - FV2 BVB	7 - F26 QZS
3 - F22 LVG	8 - FLL MOJ
4 - F26 LVS	9 - FBL HOJ
5 - FBL CZG	

LAMERS (PC)**Pályakódok:**

2-IRAGBAGDAD	7-LEGO
3-AQUAFRESH	8-MAZE
4-LUFTHANSA	9-SCREWED
5-OSLOTAXI	10-WARTIME
6-SUPERVGA	

LANCER LORDS (C64)

POKE 16424,60 — örökélet

LAND OF NEVERWHERE (C64)POKE 35587,234 — sérthetetlenség,
SYS 30000, majd nyomjunk *RESTORE*-
t.**LANDS OF LORE (PC)**Egy kis berhelés a kimentett állásban
(SAVEXXX.DAT):

	1.kar.	2.kar.	3.kar.
akt. HP	7A-7B	FC-FD	17E-17F
max. HP	7C-7D	FE-FF	180-181
akt. MP	7E-7F	100-101	182-183
max. MP	80-81	102-103	184-185
harcos szint	A7	129	1AB
tolvaj szint	A8	12A	1AC
mágus szint	A9	12B	1AD

LAPD (C64)POKE 10091,173: POKE 10048,173 —
örök lőszer, POKE 9239,173 — örök
pajzs**LARRY (PC)**Kérdezés nélkül beléphetünk a játékba:
'ALT+X'. Ha ez mégsem járna sikerrel,
úgy a következő válaszokat kell adnunk:
A result of water was: C

All politicians: D
Black Jack: C
Bourbon Street: D
Calvin Klein: C
Capitan Cangaco's: D
Charlie McCarty: D
Detente: D
Do with girls: D
Edsel: C
Frank Sinatra: C
Harvey Oswald killed: C
I have hair on my: D
I'm presently: D
IBM: B
John Carson: C
Las Vegas: C
Lee Harwey killed: C
Let it be: D
Lucy, Ricky, Fred is: D
Mel Brook's: C
My drink skrewdri: B
My favourite actor: D
My sex life: C
O.J.Simpson: D
Oral Robert: B
Paul, John, Ringo and: B
Pia Zadora: D
Ralph Boysen: A
Richard Nixon: C
Ronald Reagan: A
Sergeant pepper: C
Sex is: A
Spiro Agnew: C
The hard disk is: A
The most populus: C
The song American pie: C
The Tackiest seventies: C
Tom Hayden: D
Two bits: D
USR: D
Utah is full: D
Where is the: C
Which isn't Hawaii: C
Which US President: C
Whick isn't by Elvis: C
Who buried in grant's tomb: D
Who isn't sortscaster: C
Who Lost Doughter: C
Ha megnézzük a pénztárcánkat,
találhatunk benne feljegyzéseket,
hitelkártyákat, névjegykártyákat. LOOK-
oljuk meg mindegyiket! A névkártyán
van egy telefonszám, amit felhívva 5
pontot kapunk.

LARRY 2 (PC)

A SCIV.EXE-ben 26343-ra 04 —nem kér kódot
Ha ez nem működne, a kódok:

hajszín	nyaklánc	fülbevaló	ruha	hajforma	szeplő	száj	száma
fekete	nincs	van	fürdő	leeső	nincs	-.---	5633
fehér	egysoros	nincs	átlátszó	göngyölt	van	----	5834
fehér	nincs	nincs	fodros	kócos	nincs	-.---	2737
fekete	3 soros	nincs	fodros	oldalra	nincs	--:--	7448
fehér	medál	nincs	fodros	göngyölt	nincs	-.---	2867
fekete	egysoros	nincs	átlátszó	oldalra	van	---.-	3825
fehér	2 soros	nincs	átlátszó	kócos	nincs	.	8487
fehér	5 soros	nincs	átlátszó	kócos	nincs	----	5968
fehér	2 soros	nincs	fürdő	kócos	nincs	--:--	5464
fehér	nincs	nincs	fürdő	göngyölt	van	--	3425
fehér	medál	nincs	átlátszó	kócos	nincs	---.-	3425
fekete	egysoros	van	fürdő	leeső	nincs	---.-	3787
fekete	3 soros	van	fodros	leeső	nincs	-.---	3642
fekete	egysoros	van	fodros	oldalra	nincs	--:--	8627
fekete	kereszt	van	fürdő	leeső	van	-.---	2868

LARRY 3 (PC)

A 'CTRL' + 'ALT' + 'X'-re a gép megkérdezi, hogy hány helyes választ akarunk. Természetesen ötöt, és indulhat a játék! Ha ez nem sikerülne, a játék elején feltett kérdésekre néhány válasz:

A balloon mortgage is... — a type of home loan.
A Bar Mitzvah is a... — jewish religious ceremony.
A condominium is... — an apartme you can purchase.
A philanthropist is... — a humanitarian.
A philatelist is... — a stamp collector.
Ask any mermaid you ... — what's the best tuna.
A square root is a... — mathematical term.
A W-4 is... — a tax form.
Abbie Hoffman wrote... — steal this book.
According to men, women... — all of the above.
Acupuncture ... — ancient form of Chinese medicine.
All along the Watchtower is... — song by Bob Dylan.
An abacus is... — a technique for counting.
An aneurism is... — an enlargement in an artery.
An oil glut is... — an overabundance of commodity.
Analgesics are used to... — control pain.
Are you a kid... — No.
Artificial insemination is... — used to breed animals.
Artificial intelligence... — . computers pretending to...
—
ARVN stands for ... — Army of the Republic Viet Nam.
Brown vs Board... — desegregation.
Canasta is... — a card game.
Candy is dandy, but... — liqeur is quicker.
Cat Stevens is... — a singer/songwriter.
Charles Dickens wrote... — David Copperfield.
Comedians often play in... — the Borscht Belt.
Eleven inches is... — more than i have.

Henry Hank Aaron is... — his prowess with a stick.
How many virgin cheerleaders... — too many.
I am easily offended by... — none of the above.
If someone called ... — referring to dramatic skills.
If the rabbit ... — somebody's been doing something.
If they could just stay... — Carters.
If you inhaled Agent Orange... — in Vietnam.
In 1979, the Vice-President... — Fritz.
In the 60's TV-show... — United Network Command.
In the mid 70's... — used a blow dryer.
In the Spanish Civil war... — Libertarians.
In The Wizard of Oz... — Gale.
Jack Benny's chauffer was... — Rochester.
Josephine the... — plumber.
Lizzy Borden gave her mother... — forty whacks.
LSD is... — able to really mess up your head.
Macadamia nuts are... — common in Hawaii.
Mace is... — liquid tear gas.
Marijuana has never been called... — off.
Mikhail Baryshnikov is... — all of the above.
Muhammad Ali was originally... — Cassius Clay.
Muhammed Ali was known for... — all of the qbove.
OPEC is... — the coalition of oil producing countries.
Pearl Harbor is ... — being bombed during WWII.
People discussing... — mitigating the destructiveness
Pesticide is... — a bug killer.
Ronald Reagan was ... — professional football player.
Senile people... — I forget the fourth answer.
Social Security... — some sort of governmental thing.
Someone interested in animal... — breeds livestock.
Spiro Agnew was... — an ex-con.
Supercalifragillistice... — an adjective.
The Andy Griffith Show... — none of the above.
The author of this game... — on the inside.
The Big Bang is... — how the universe got its start.
The Domino Theory refers to... — Southeast Asia.

The Electoral College is... — ridiculous.
 The fastest speed... — irrelevant to you at the time.
 The five Marx brothers... — Zeppo and Gummo.
 The Gestapo was a... — WWII German police force.
 The Mason-Dixon Line is a... — surveying boundary.
 The Munster's pet dragon... — Spot.
 The Naked Lunch is... — a beatnik novel.
 The phrase Cutting the Cheese... — flatulence.
 The Presidency of Gerald Ford... — nothing much.
 The rhythm method... — popular form of birth control.
 The term... — increased birthrate following WWII.
 The Trilateral ... — international monetary exchange.
 The U.S. Vice President... — all of the above.
 The Women's Suffrage... — Susan B. Anthony.
 To impress your... — not bring up the vast quantities.
 Two famous sex researchers... — Masters&Johnson.
 Vertigo is... — both A and B.
 Watergate is... — a hotel.
 What band was Paul McCartney... — The Beatles.
 What can you get in red... — in many cases, trouble.
 What is a Brainfour... — a thinking device.
 What is interface... — foreplay between computers.
 What occurred at the Bay... — a big mistake.
 What TV show featured... — Laugh-In.
 Which of the following does... — walking the dog.
 Which of the following does... — tire iron.
 Which of the following was NOT... — Nik-L-Nip.
 Which was not a Beatles... — Put this in your mouth.
 Which was NOT film by Woody Allen... — Interiors.
 Which was not a '60's rock group... — The Bangles.
 Who fought the Battle of... — General MacAuliffe.
 Who played Patty Duke's... — Patty Duke
 Who should be on top... — what species.
 Who threw the overalls... — chowder.
 You won't have see to kick... — Richard Nixon.
 Your abdomen is located... — beneath your chest.
 Kódok a sztriptízbárban, az ajtónállónál:
 3 - 00741 10 - 25695 18 - 49114
 5 - 55811 11 - 32841 19 - 33794
 6 - 30004 12 - 00993 22 - 54482
 9 - 18608 15 - 09170 23 - 62503
 Kódok az öltözőben a szekrényeknél (a
 nevek az ügyvédnö kártyájának a
 hátlapján):
 Pink Flamingo Disco - 002
 Panti-of-the-month - 013
 The Comedy Hut - 008
 Island Office And Voodoo - 013
 Community Calendar - 009
 DeweyCheatem & Howe - 016
 Island Computer Center - 010
 Witch doctor - 017
 Nontoonyt Casino - 010
 Piggi's Coffee Shop - 018
 Bibbi's Island Liquors - 010
 Fat City - 023
 Chip 'n' Dales - 012
 Hurtz Rent-a-bike - 024
 Freddy's Feral Bbq - 012

LAS VEGAS CASINO (C64)

Először a fekete 7-esre, majd a fekete 9-esre tegyünk, így nyerünk 50,000-et, és egy kocsit.

LASER SQUAD (C64)

(Contex féle verzió): Credits: \$F256. (pl. SBC helyett ADC \$F256, vagy POKE 62038,109)
 Egyéb verziókban a pénz: \$40D7

LASER SQUAD (C64)

Az alábbi poke-okat a megfelelő pálya betöltődése után kell beírni:
 POKE 36682-36696, 234, ezután:
 POKE 16601,xx — CREDITS
 POKE 16608,xx — fordulók száma
 POKE 16551-16554,xx — 1-es pajzs ereje
 4 oldalról
 POKE 16557,xx — 1-es pajzs ára
 POKE 16484-16498,xx — fegyverek, ill. töltények ára.

LASER SQUAD II (C64)

Utolsó előtti szint: **The Stardrive**.
 Előzmények: Egy csapat ellopott egy lázadó hajót, amin rajta volt egy stardrive nevű irányítóberendezés, amivel a lázadók új űrhajóját lehet irányítani. A stardrive-ot visszavitték a bázisukra, Pashir város mellé, ami Prozine 5. bolygóján van. A lázadó csapatot a 7-es brigádból elküldték, hogy felderítsék a tervet, de Pashir csatornáit elárasztották a robotok. (és nem a patkányok) Feladat: Meg kell találni a stardrive-ot, (ami egyébként egy ellenfélnél van) és elvinni a térkép bal oldalára. A feladatra vigyünk pár MK2-est, és hegesztőt, valamint Kastec auto-gunt. Utolsó szint: Laser platoon.
 Előzmények: Ez a szint mint az ügyességnek és a lélekerőnek a nagy próbája, amely 74 egységet tartalmaz. Két játékos esetén mindkét félnek ugyanannyi egysége van, és a térkép szimmetrikus. A térképen egyszerre egyenként csak 10 egység léphet (egy körön belül). Ha valamelyik emberünk meghal, utánpótlás érkezik. Minden 5. lépésnél egy ember (de csak ha valaki meghal). Egy játékos esetén csak a gépnek van Armoury droidja. Vigyünk magunkkal MK2-est és Auto Cannont.

LASER STRIKE (C64)

POKE 16475,173 — örökélet

LAST DUEL (AMIGA)

Extra életet kaphatunk 'F8'-cal, ha PAUSE után lenyomjuk a 'HELP', bal 'SHIFT' és az '1' billentyűket. Ezután egyébként az 'F' pályát vált.

LAST MISSION (C64)

POKE 7927,12 — örökélet, SYS 14848

LAST NINJA (C64)

POKE 30855,165 — örökélet

LAST NINJA (PC)

Írjuk be DOS-ból az alábbi sorokat, és nunchakut, botot, kardot, 255 altató gránátot, 255 shurikent kapunk.

debug ninja.sav

e0151

00 01 01 01 01 01 FF FF 0A

w

q

LAST NINJA 3 (AMIGA)

Kódok:

2-IMED

4-BASD

6-REOO

3-URTI

5-NUOS

LAST NINJA 3 (C64)

A 2. pályát úgy lehet bonyó nélkül teljesíteni, hogy a kiindulási helytől lefelé bemegyünk abba a barlangba, ahova a pergamen megszerzése után kell mennünk. Miután ezt megtettük (s onnan kijöttünk), meglepve tapasztalhatjuk, hogy a rossz fiúk nem támadnak, s ez fantasztikus. Ők egy helyben megállnak, és csak akkor ütlegelnek, ha nagyon közel megyünk hozzájuk, de legalább nem kapunk tőlük kíséretet. Ez egyébként csak a CENSOR törésnél működik garantáltan.

A játékban csináljuk ezt a joystickkel: balra, le, jobbra, tűz, le, jobbra, fel, tűz, fel, jobbra, le, tűz, jobbra, le, fel, jobbra, tűz. Ezt bármikor megtehetjük, és a joystick "fázisok" között is bármekkora idő eltelhet. Arra azonban vigyázni kell, hogy az egyes mozdulatok gyorsak legyenek. Ja, és persze nem árt olyan

helyet keresni, ahol szabadon mozoghatunk.

Felesleges szórakozni a tavirózsával: miután átjövünk az előző helyszínről, rögtön nyomjuk jobbra + fel a joy-t. Ha a helyszín kirajzolása után megjelenik a ninja, rögtön elkezdi futni. Ha elérte a móló szélét, nyomjuk le kétszer egymásután a tűzgombot, és készen vagyunk. Amikor visszafelé jövünk, nem ártana az előző helyszínen levő tavirózsát meglöknöni.

LAST V8 (C64)POKE 7858,173: POKE 7149,173:
POKE 7326,173 — örökélet, SYS 3328**LAZER TAG (C64)**POKE 9809,234: POKE 9810,234:
POKE 9811,234 — örökélet, SYS
14848**LAZY JONES (C64)**

POKE 2971,9

POKE 4251,173 — sérthetlenség

POKE 4063,173 — örökélet, SYS 2061

LE MANS (C64)

POKE 2547,x — idő limit

LEADERBOARD GOLF (C64)

Ha ki van írva, hogy hányan akarunk játszani, nyomjuk meg az 'R'-t. Ezzel gyakorló módba kerültünk, s minden ütés után megtudjuk, milyen messze ment a golyó.

LEANARDO (PC)

A password-ök a következők:

10 - MOONWALK
EMMENTALER
20 - FOOTBALL
ALPHORN
30 - BLITTER
MATTERHORN
?? - IVANHOE

LEANDER (AMIGA)

Kódok:

2. ZXSP

3. LVFT

LEATHERNECK (AMIGA)

Az örökélethez írjuk be:
CUTHBERTNECK, majd 'F3'.

LED STORM (AMIGA)

Az örökélethez gépeljük be: DAVID
BROADHURST WANTS TO CHEAT. Fi-
gyelem a 2. és a 3. szó közé 2 db.
SPACE kell!

LED STORM (C64)

POKE 11970,165 — örökélet, Monitor-
ból: DEC \$26 helyett LDA \$26

LEGACY (PC)

Berhelés a kimentett állásban:
\$148E - Max HP (2byte, előjeles)
\$1490 - Jelenlegi HP (2byte, előjeles)
\$1492 - Max MP (2byte, előjeles)
\$1494 - Jelenlegi MP (2byte, előjeles)
\$149C - XP

**LEGACY OF THE WIZARD
(NINTENDO)**

Ha beírjuk az alábbi kódokat, meg lesz
mind a 4 koronánk a teleportáláshoz, az
összes fegyver, stb:
C4TB RSSH 6RXC 1TJH
CUTK 3NFT YWMC WJVU

LEGEND 2 (PC)

A városokba való bejutáshoz általában
Pass!, vagy pénz kell. Namármost ha
egyiket sem akarunk veszíteni, elég ha a
városkapuban mentünk egyet, és
visszatöltjük, s már bent is vagyunk.

LEGEND OF KAGE (C64)

Nyomjuk meg egyszerre a 'Z','X','C','E'
billentyűket, ezzel átkerülünk a
következő szintre.

LEGEND OF SINBAD (C64)

Pályakódok:
2. COSMO 3. STORM 4. TWIST

LEGEND OF ZELDA (NINTENDO)

A kilenc szint koordinátái:

1.8E, 4S	6.3E, 3S
2.13E, 4S	7.3E, 5S
3.5E, 8S	8.14E, 7S
4.6E, 5S	9.6E, 0S
5.12E, 0S	

LEMMINGS (AMIGA)**Szint FUN:**

- 1 - —
- 2 - IJJLDLCCCL
- 3 - NJLDLCADCY
- 4 - HLDLCIDECQ
- 5 - LDLCAJNFCK
- 6 - DLCIKLLGCS
- 7 - LCANNLDHCO
- 8 - CIOLLDLICY
- 9 - CEKHM DLJCO
- 10 - IKHMDLCKCT
- 11 - OJOLHCELCM
- 12 - IMDLCINMCJ
- 13 - OLMCAKLNCY
- 14 - DLCIJNMOCM
- 15 - MCEONOLPCV
- 16 - CMNNOLMQCM
- 17 - CAJHLFLBDT
- 18 - IKHLFLCCDN
- 19 - NJLFLCADDL
- 20 - JNNHCINEDK
- 21 - LNHCAJLFDJ
- 22 - FLCKKLLGDX
- 23 - LCAOMLFHDT
- 24 - CKNNNFHIDM
- 25 - CEKHMNHJDV
- 26 - MKHMFMCCKDW
- 27 - NKMFLCCLDX
- 28 - JMFLCINMDN
- 29 - ONHCGKNNDT
- 30 - FLCIKMMODP

Szint TRICKY

- 1 - HCENLMNPDS
- 2 - CIOLMFLQDV
- 3 - CAJJLDMBEV
- 4 - IKJNLICCEV
- 5 - OJNDMBEDER
- 6 - JNLICIOEEL
- 7 - LDMCCJNFEP
- 8 - LICMJNLGEO
- 9 - MCEOLLDHEW
- 10 - CKNLLEMIEN
- 11 - CCKJOMIJEY
- 12 - IKHMDMCKEW
- 13 - OJOLICLEN
- 14 - JOLICOOMEK
- 15 - OLICEKLNPE
- 16 - DMCIJNMOEP
- 17 - MCAOLMDPEL
- 18 - EZKIMARADT
- 19 - CAJJFLMBFY
- 20 - IJJFLMCCFR
- 21 - OHLFMCCDFR
- 22 - ILFMCINEFW
- 23 - LFMCEKLFET
- 24 - FMCIKLLGFY
- 25 - MCENLLFHFY
- 26 - CKNMLNIIF
- 27 - CCJKMFMJF
- 28 - IKHMFMCCKFJ
- 29 - OHLFMCCFLY
- 30 - JMFMCCKNMFS

Szint TAXING

- 1 - MFMC AKLN FY
- 2 - FMC MKLM OFV
- 3 - MCENLMFPFR
- 4 - CKNOMFMQFL
- 5 - GEKKNMHBGX
- 6 - MKHNLHGCGM
- 7 - NHLDLGADGO
- 8 - HLDLGOOEGO
- 9 - LELGCJNFVG
- 10 - DLGKJNLGGN
- 11 - LGANNLDHGY
- 12 - GKNOLELIGV
- 13 - GAJHMMHJGW
- 14 - MKIMDLGKGQ

Szint MAYHEM

- 1 - NJMFLGALHM
- 2 - HONHGIMHK
- 3 - MFLGEKLNHR
- 4 - FLGIJNMOHX
- 5 - LGCNNMFPHW
- 6 - GINLMFLQHL
- 7 - GAJJLDMBIN
- 8 - KJHLDMGCIW
- 9 - OHLDMGADIS
- 10 - HLDMGMOEIP
- 11 - NDIGAJOFIV
- 12 - DMGIJNLGIO
- 13 - MGCNOLDHIO
- 14 - GINNLDMIIV

Szint TAXING

15 - OIMDLGALGJ
 16 - HMDLGMOMGV
 17 - MDLGAJNNGL
 18 - DLGKKLMOGV
 19 - LGENLMDPGT
 20 - GINNMOLOQK
 21 - GAKHLFLBHM
 22 - IJJLFLGCHW
 23 - NJLFLGADHT
 24 - HLFLGMDEHP
 25 - LFLGAJNFHV
 26 - FLGKKLLGHP
 27 - LGCNNLGHHO
 28 - GINOLOHIHK
 29 - GEKKOOHJHT
 30 - IKHMFLGKHO

Szint CRAZY

1 - TFLCAHVFB
 2 - FLCIHUTGBL
 3 - LCAVLTGHBK
 4 - CKLTTGNIBF
 5 - CAHSUFLJBF
 6 - KHRUFLCKBP
 7 - LSUGLCCLBO
 8 - RUFNCILMBF
 9 - UGLCCHUNBO
 10 - GLCIHVUOBG
 11 - NCCMUUFFBG
 12 - BICMUNLQBE
 13 - CGHSVLIBCI
 14 - IIPTLOVCCM
 15 - MQVLKCADCJ
 16 - STEMCILECM
 17 - TEMCCHWSCH
 18 - DMCKIUTGCO
 19 - ICALWVLHCQ
 20 - CQLWVMIICM

Szint WILD

1 - BGIRUMMJCD
 2 - OHSWMICKCL
 3 - LQUDMCELCN
 4 - QUDMCIMMCD
 5 - UDMCCHVNCO
 6 - LICIUWOCL
 7 - OCALVUDPCE
 8 - CILWUDMQCM
 9 - CAHRTGMBDP
 10 - IHSTFMCCDI
 11 - MRTNICADDJ
 12 - STGMCQLEDR
 13 - TOICAHVFDL
 14 - NKCOHWVGO
 15 - ICEMWTNHDG
 16 - CILVTNIIDJ
 17 - CCHRUGMJDK
 18 - IHRUGMCKDR
 19 - MRUOICALDD
 20 - QUFMCIMMDG

Szint MAYHEM

15 - GAKHMDMJIV
 16 - IJHMEMGKIO
 17 - NJMDMGCLIO
 18 - JOMIGMOMIR
 19 - LIGAKNNIV
 20 - DMGIKLMOIW
 21 - MGCNNMDPIW
 22 - GINNMDMQIN
 23 - GCKILFMBJS
 24 - KKILFMGCJL
 25 - NKLFMGCDJJ
 26 - HLFMGONEJT
 27 - LFMGEKLFJL
 28 - FMGKJNLGJT
 29 - ?

Szint WICKED

1 - UFMCAHUNDO
 2 - NICKHTWODO
 3 - OCCLWUGPDL
 4 - CILVUFMQDO
 5 - GCHRTMHBEH
 6 - IHSTELGCEL
 7 - MQVEHGEDEJ
 8 - PVMHGOMEEL
 9 - VMHGCHWFES
 10 - DLGKHUTGES
 11 - NGALTTDHEO
 12 - GILUTDLIEG
 13 - GGHQUDLJEO
 14 - MHPUELKKEF
 15 - MQUDNGALER
 16 - AVMJGKMMES
 17 - ULJGGITNEM
 18 - DLGIHWUOEL
 19 - LGAMUUEPEI
 20 - GIMTUMJQEG

Szint 2 players

1 - JAJHLDIBMO
 2 - IJHLDIJCMX
 3 - NHLDIJADMU
 4 - HLDIJINEMN
 5 - LDIJAJLFMW
 6 - DIJIJLLGMP
 7 - IJANLLDHMM
 8 - JINLLDIIMV
 9 - JAJHMDIJMX
 10 - IJHMDIJKMQ
 11 - NMMDIJALMN
 12 - HMDIJINMMW
 13 - MDIJAJLNMP
 14 - DIJIJLMONY
 15 - IJANLMDPMV
 16 - JINLMDIQMO
 17 - JAJHLFIBNR
 18 - IJHLFIJCNK
 19 - NHLFIJADNX
 20 - HLFIJINENQ

LEMMINGS (C64)

Íme a nagyszerű C64 verzió összes pályájának a kódja:

Level	Fun	Tricky
1	—	DJKALCDKLJ
2	GEDGILBFIE	FHIBDFEDGF
3	BLIJKJAJDB	JFIBLACJCL
4	KJGHALBDDE	HEEBEDIGHI
5	JIDJGHGFCL	FADGGFADKJ
6	LEHIHBEBJC	ECHGGDEDID
7	GCAAFKJLAD	LEDBFKJABF
8	HJBHFKDIJJ	IBGHGDFEHI
9	IBBHHBLDHK	IHKBBDKJDJ
10	FJBHHKHAKH	EADGGDIFAH
11	HHEBFEJAKI	ALALALHGGB
12	AFCCIJLIH	FDJCKJHGDA
13	JGFEEDDEHA	AHLGDEDLHI
14	KKIHCAGBB	ECBIFCJKB
15	EAFALALDCC	LKJIFEBLAJ
16	AFIBLCHEHC	CKLAGFKAJH
17	JIFAHKBDIA	BHFGGAJLAE
18	FFIBDFEBJC	LAFGFKLADA
19	FJCAJGLBBL	ELLISAAAAH
20	GHHILIKBAB	EAHGAKBDCCD
21	JCCLCADGAH	LAGBABCIEA
22	FDIKBBKDG	HALGFEDFLK
23	BIKDLHEDIL	BHLDLEJGDE
24	KDCAJKAKFG	DFIJFJIKLE
25	KJEDHGCDCK	DHKHBKDIFK

Level	Taxing	Mayhem
1	IGDHKDIJFA	BCHIAFKCIG
2	CCHALCJGBB	JCADJFEDFC
3	CACAGJGafa	GKFGJLDJLE
4	JFIBIEJLAF	IJCFFEDALI
5	HDCGLGFELF	EACJALHACG
6	JILKFECEK	KJKFEJCBDF
7	HLLILAIHEL	CABDJGHFDG
8	GELEEAHGCC	GJGGLCJAJC
9	JKFGGLBDGH	LKAFLBFGJA
10	JKFIFCKKBB	FDKBDHAGHC
11	KKJIGFCDIH	FAFGGAHIIH
12	JAHEEDEBDE	LEFGEJCJKI
13	CAJDJKILAC	KHKBLEDIHI
14	JAICIFCHAD	DHKIKBCABJ
15	GCCKHEDICG	CGFEEDCEHC
16	IHCGCJLIGB	AHEFFAHHEA
17	GIIHGFAIJG	EFGHFKCGDH
18	CAJCIKFEHB	GJEBAKBDAC
19	GDALCDJLKD	EAJACHGBJK
20	AHAFKJLCBL	AJGBDJLIIG
21	CGDHAKBDCC	GFDILCDHEL
22	LKLGGBFKIH	KDJAKGFCHG
23	KLIAAHAJJI	BIDAJIKBIB
24	HAFGKGLDHK	JIFEKAAJJD
25	JIFKIEDLEJ	FCELKABLLK

A kódnak azt írjuk, hogy WANNABFREE, akkor a pályákat mindig 100%-ra teljesítjük.

LEMMINGS (GAME GEAR)

A véget nem érő lemmings-mániának adózunk a Game Gear verzió kódjainak leközlésénél.

Level	Fun	Tricky
1	—	RECJTHOD
2	TGNBVLWM	YQBDGNBU
3	ZTGNBUIQ	JIHGFDY
4	BDGMZSEJ	RDHPGFEC
5	TGMZSFKU	WMZSEJTG
6	JSFKVLWN	MZTHPGGF
7	BUIQBCFK	DZSEIRCE
8	UJTGMYRD	IQBCFKVL
9	HODYRCFK	WMYRDGMY
10	VKVLWMZS	RDGMZSFK
11	FLXPGGGG	VLXODZTH
12	GFECXPGF	PFECXPFE
13	DZSEJSFK	BUJTHOEC
14	UIQAABCE	XOECWNBU
15	JSEJTGMY	JSFKVKUJ
16	QABDGNBU	THODZTGM
17	IRCEIQAA	YQBCEIRD
18	BCFLWMZT	HPFDZTHP
19	GMZSFLWM	FEBVLWNB
20	ZSEIRCFK	UJTHPFEC
21	UJSFKVKU	WNCWNBVL
22	JSEJSEIR	WMYRCEJT
23	DGNCWMYR	GNBUIQAA
24	DHPFDYQA	ABDGMZTH
25	AABDHODY	ODYRCEJS
26	QBDHPGFE	FKUIQBDG
27	CXODYQBD	NBVLXPGG
28	HPGGFECX	FDYQBDGN
29	ODZSEJTH	BVLWMZTG
30	PFECXODY	NBUIRDHO

Level	Taxing	Mayhem
1	ECWMZTGM	GGFDYQBC
2	ZSFKUJSF	FLWNCXPF
3	LXPGFDYR	FECWMYRD
4	CFKVKUJT	HOEBVKUI
5	GMYRCFKU	QBCEJSEI
6	JTHPFECX	RDHPGGFE
7	PFDZSFLX	CXOEBCKU
8	OECWMZTG	IQABDHPF
9	NBUJSFLW	DYRCEJTG
10	MZSFLWMY	NCXDEBUJ
11	RCFKUJSE	THOECXPF
12	IRCEJSEJ	DYRCEIRD
13	SEJTHOEC	GNBUJTHO
14	WMYQBDGM	DZSFLXPF
15	YQAAAAAB	DZTHODZS
16	DHODYRDG	EJTHPFZ
17	NCWNCWMY	SFKVLWNC
18	QAABDHPG	XPFDYQBD
19	GGGFDYQA	GNCWMZTH
20	AABDGMYS	ODYQBCFL
21	DHODYQAB	XOECWMYQ

Level	Taxing	Mayhem
22	DHODYQBD	BCFLXPGF
23	GNCXPGGG	EBVKVLWM
24	GFDZTHPG	YRDGNBVK
25	GFECWMYR	VKUJSFLX
26	CEIQABDG	PFDZTHPF
27	NCWMYRCE	DZTHPGFD
28	IRDHODZS	YRCFKVLW
29	EJTGMYQB	NCWNCWNC
30	DHODZTHP	WMZTHPFE

LEMMINGS (MEGADRIVE)

Lemmings-ből sosem elég! Ezért hát a MegaDrive verzió kódjai sem hiányozhatnak a könyvből:

Level	Fun	Tricky	Taxing
1	LDDTD	YTDYD	YFDTD
2	QWKYN	MSJXX	ZJKWP
3	NDDTD	XFDWF	CRDQF
4	SWKYN	TSJXX	DNKWP
5	FTDVM	TVDXN	VKDSN
6	KMKBX	BMKZG	BSLPB
7	HTDVM	SYDXN	DZDJR
8	MMKBX	PMKZG	PWLPB
9	VDDTD	LKDWF	SNDHJ
10	ZWKYN	DMKPB	TRKKT
11	XDDTD	PYDMJ	WYDDK
12	CXKYN	LMKPB	XCKKT
13	PDTVM	LPDPR	PSDGS
14	TMKBX	YFKRK	VLKBX
15	RTDVM	KSDPR	XSDVM
16	WMKBX	GGKRK	YPKBX
17	VHDVD	SGDPJ	CLDVD
18	ZZKZN	GFKNC	DPKXP
19	XHDVD	RRDLK	GWDRF
20	CBKBP	NFKNC	HSKXP
21	PXDWM	NHDNS	YPDTN
22	TQKCX	BYKPL	FXLQB
23	RXDWM	MLDNS	HFDLR
24	WQKCX	JYKPL	JRLRB
25	FJDVD	FWDLK	WSDJJ
26	KBKBP	XJJCX	TWKLK
27	HJDVD	JWDZD	ZDDGK
28	MBKBP	FKJCX	BBKMT
29	YXDWM	FMDCN	SXDHS
30	PRKCX	SCKFG	FXXFX

Level	Mayhem	Sunsoft	Present
1	MWDYD	BRGPW	NZGJW
2	FVJXX	QSMNQ	TDNMH
3	MLDWF	HVHCB	SPGGX
4	KNKPB	FMMFT	DXNCL
5	PQDPR	GZHBL	RXHYJ
6	HHKRK	ZQMSX	XBNCV
7	PFDMS	MHHRF	WMHWK
8	HWKNL	KGMQY	HGNRP
9	JTDKK	HHGMX	RBGKW
10	GHJBX	BNMFT	XFNMH
11	NXDYD	NLHZZ	WQGGX

Level	Mayhem	Sunsoft	Present
12	GWJXX	LCMCV	HYNCL
13	LYDXN	XLHTT	VYHYJ
14	DQKEG	MNMSY	BDNCV
15	QRDPR	YDHRG	ZNHWK
16	JJKRK	BHNKC	RNNTP
17	ZJDPJ	PLHHB	RMGNW
18	SHKNG	DNMGV	XQNGH
19	ZXDLK	VZGSW	WBGLX
20	DSJFX	SRMVP	HKNHL
21	JVDFN	TFHSG	VKHDK
22	BMKHG	NLNLC	BPNGV
23	JKDCP	ZBHKK	ZYHZK
24	BBKFH	XZNHD	LSNVP
25	CYDZF	VBHFC	VNGNW
26	ZZKSB	CTMRP	BSNQH
27	HRDRJ	PRGMX	ZCGLX
28	ZPKQC	MJMPO	LLNHL
29	FSDQS	SZHFH	YLHDK
30	XJKSL	HCNFD	FQNGV

LEMMINGS (PC)

Pályakódok:		Pályakódok:	
Szint	TRICKY	Szint	TAXING:
1 -	—	1 -	ONICEJNNFT
2 -	LCANLMFPDK	2 -	FMCIKLMOFR
3 -	CIOLMFLQDU	3 -	ICEONONPFK
4 -	CAJJLDMBEV	4 -	CINNMFMQFY
5 -	MKJNLICCEJ	5 -	GAJHLLHBGM
6 -	OHNDICEDEM	6 -	MKHNDHGCGU
7 -	JLDMBMNEEX	7 -	OHNDHGADGN
8 -	CAJLFEP	8 -	HLDLGMNEGL
9 -	DMCMJLLGEY	9 -	LDLGAJNFGS
10 -	MCANLLDHER	10 -	DLGIJNLGGL
11 -	CMNLLDMIEO	11 -	LGANNLDHGY
12 -	CAJJOLIJEU	12 -	GINNLDLIGR
13 -	IJHMDMCKEY	13 -	GAJHMLHJGV
14 -	OHMLICALEX	14 -	IKHMDLGKGL
15 -	JMLICMOMEW	15 -	NHMDLGELGL
16 -	MDMCEJLNEY	16 -	JOLHGMOMGN
17 -	LMBIJNOOEY	17 -	MDLGAKLNGK
18 -	ICANLMLPEO	18 -	LHGIJNOOGK
19 -	CINLMDMQET	19 -	HJAONOLPGY
20 -	CAKHNNIBFN	20 -	GINNOLHQGQ
21 -	IJJLFMCCFR	21 -	GEJHLFLBHP
22 -	NHLFMCEDFQ	22 -	IJJLFLGCHW
23 -	JNNICMNEFR	23 -	NJNNHGADHJ
24 -	LFMCEJLFFS	24 -	JNNHGMOEHX
25 -	NMBIJNNGFS	25 -	LFLGAKLFHU
26 -	MCENLLFHFY	26 -	NHGIJNNGHU
27 -	BINNNFIIFM	27 -	LGAOLLFHHX
28 -	CAJJMFMJFR	28 -	GINLNNHIHY
29 -	MKJONICKFV	29 -	GEKJMFHJHX
30 -	NJONICELFR	30 -	MKJONHGKHK

LEMMINGS (SNES)

Pályakódok:			
Szint	FUN	TRICKY	TAXING
1	HCNUPDR	KORIHCI	URIHOAN
2	AOBYEKU	IHCAHOG	AKIKNEG
3	TERUKAY	UKORADE	NAHCNAG
4	HADONUR	MUKASSI	ONAKASO
5	USIAZNO	AYSUUYN	OISNEDN
6	SINEMAT	URIAGNU	ASURUSN
7	URERUZU	KOABENA	NISUKAY
8	KAHUKAK	HINEUON	INIAKES
9	IEKOZIO	EUKUTAD	NUFOGET
10	SOUKANO	UUYSIE	IURAARA
11	MEDNOTO	ERHTARG	KIKENAN
12	TURUSUK	EZATTAY	UOKUTET
13	ABNEGET	ADONATT	IEMOZII
14	EMATNIN	ADNEMIA	IHCOMIK
15	UKAYHAD	TAHUKAS	AHURAMU
16	RENGISE	IESONYA	KORNASR
17	DONOJIA	LPOWTUO	UOZUOSN
18	KIETNEG	SUKANOW	ESUOHCE
19	IIAGIRA	IHCADOM	MUYUOTA
20	WAZETAH	OTEPYAL	GIRAOMH
21	YXIPOYG	PNESIAT	OPNASAN
22	NAZLUFR	URAMESA	IMUOHSO
23	EWOPEDA	GIKUONO	MIHSIUU
24	MASAOMA	ZIORISO	HCINIGU
25	YNOKIIS	MOAHKCI	SIMONON
26	OMAGMAR	MMIGIIO	EKASERU
27	OTTOMNA	KKAKOWT	KETTAKO
28	RAKAWEG	ARGROTC	TTESAKO
29	AWOTIAN	ENHCAEP	TTOMAKU
30	ERANAHU	OTNAPAH	SAMIETT
Szint	MAYHEM	SUNSOFT	
1	IHSOWUY	ANAHEDN	
2	PNATTEP	EZIASON	
3	ANIIARA	USAIRAE	
4	TTATAAG	DNEZIAS	
5	IJUKARA		
6	KATUOSI		
Szint	MAYHEM	Szint	MAYHEM
7	NIHSETI	19	INIMNAT
8	USAGAKA	20	OKAHSNO
9	NUHOYIA	21	ITARENE
10	TUMENES	22	GNLAUQE
11	AZEMOWO	23	YESSYDO
12	TNESRAP	24	TREBLAI
13	UKAYHUO	25	IOKKANA
14	YEAGNAK	26	HHPMUIR
15	ATISAAH	27	TURIETI
16	OTDKONU	28	SOPNISI
17	OYKIISO	29	BIHAHOT
18	HIMUSAY	30	ZTTGRFH

LEMMINGS II (AMIGA)

Clickeljünk a négy sarokba. Azonnal játszható bármelyik pálya.

LEONARDO (AMIGA)**Kódok:**

SF	THRUST
MOVERS	CONAN
ELITE	STARBYTE

Pályakódok:

10. EMMENTALER
20. ELPHORN
30. MATTERHORN

Ha az írjuk be, hogy FREIBIERC,
örökéletet kapunk.

LEONARDO (C64)

A RESET után túrkálhatunk egy kicsit a játékban. POKE 20238,x — kezdőszint (1-52) A POKE 34117,0 örökéletet generál, a POKE 34350,169 sérthetlenséget idéz elő, a POKE 34391,252 és a POKE 38162,252 örök időhöz vezet. Az újraindítás a SYS 19456 paranccsal érhető el.

Próbáljuk ki az alábbi három kódot:

MOONWALK
FOOTBALL
BLITTER

LES MANLEY: LOST IN L.A. (PC)**TÁRGYAK:**

Az adatok csak akkor helyesek, ha csak 1 karakter a kimentett állás neve! A tárgy akkor van nálunk, ha az adott byte-ra 05-öt írunk.

155.byte	LES MANLEY'S HAND
171.	BIG K CREDIT CARD
187	L.A. MAP
203	SPARE L.A. MAP
219	LAPTOP
251	DOS DISK
267	PORTFOLIO
283	PHOTO WITH LAFONDA
299	PHOTO WITH ARNOLD
315	PHOTO WITH MALADONNA
331	PASS (Mud Club-ba)
363	AXE
379	FILM CARTRIDGE
395	PIGEON SPOO
411	CELLULAR PHONE
427	CONAN'S SWORD
443	LOIN CLOTH
459	CUP O' DROOL
475	FLAMING TORCH
491	WAX PROSTHESIS
507	WHITE BITS OF WAX
523	DROPS OF WAX
539	RED BANDANNA
545	USE OBJECT (?)

KOORDINÁTÁK:

Vízszintes: 4,5.byte; Függőleges:
8,9.byte

LETHAL EXCESS (AMIGA)

A főmenüben gépeljük 'COKE'-ot, majd 'F1'-'F8': fegyvert vált, 'L'- életek, 'F10'- sérthetlenség.

LETHAL WEAPON (AMIGA)

'ALT'+'Y'+'K' lenyomásával végtelen sok lőszerünk lesz. 'ALT'+'Y'+'L': növeljük az életeink számát, 'ALT'+'Y'+'Q' ezzel befejezzük a játékot (azaz a végére értünk) A játékhoz tartozó kódok:
1.KUIRFR 3.RSRKBA 4.LYLSUA
2.BEIFCF

LETTRIX (C64) (AMIGA)**A pályakódok:**

5-4489	20-9521	35-4830
10-2350	25-2245	40-4522
15-6719	30-1379	45-2047

LHX ATTACK CHOPPER (PC)

A 'CTRL-R' feltölti a fegyvereket az indulási mennyiségre, de így nem kapunk pontot a küldetés végén. 'CTRL-O': Miután benyomtuk néhányszor, nézzük meg kívülről a gépet (pl. 'SHIFT-F6').

<u>Billentyű</u>	<u>Hatás</u>
'F1'	pilótafülke
'F3'	térkép
'F4'	bal-nézet
'SHIFT+F4'	jobb nézet
'F5'	hátnézet
'SHIFT+F5'	előlnézet
'F6'	a földről egy adott pontból nézve
'SHIFT+F6'	körpályán a helikopter körül
'F7'	a gépből a célpont felé nézve
'F8'	a célpontból a gép felé nézve
'F9'	műhold
'F10'	rakétából nézet
'SHIFT+F10'	célpont képe
'+'	nagyítás növelése
'_'	nagyítás csökkentése
'[', ']'	válogatás a fegyverek között
'SPACE'	tűz (vagy bal click)

Billentyű	Hatás
'ENTER'	célpontazonosítás (vagy jobb click)
'1'	motorteljesítmény 0%
'2'	motorteljesítmény 25%
'3'	motorteljesítmény 50%
'4'	motorteljesítmény 75%
'5'	motorteljesítmény 100%
A	válogatás a computer kijelzési módjai között
'ALT+V'	(csak OSPREY-nél) a váltogatás a helikopter és a repülőgép üzemmódok között
'C'	CHAFF szórása
'F'	FLARE szórása
'ESC'	az egy menü, ami most nem írok le.

LICENCE TO KILL (C64)

A szint elején az autó kilőhető!

LIGHT CORRIDOR (AMIGA)

A kódok a következők:

0000 5400 0101 3901 2601
9902 4303 9003 6904 3305

LIGHT FORCE (C64)

POKE 11547,5 — örökélet, SYS 6713

LIGHT FORCE WASP (C64)

POKE 14235,234: POKE 14238,234:
POKE 14237,234 — örökélet. Az újraindításhoz SYS 2061.

LINE OF FIRE (AMIGA)

Az örökülethez a játék közben be kell írunk: OPERATION FERRET.

LION OF THE UNIVERSE (C64)

POKE 33300, 173 — örökélet

LITIL DIVIL (PC)

Írjuk be az alábbi kódokat a

címképernyőn:

divil KmCiNp0cKeT — F1-pályaugrás
divil MEANING — T- új energia
divil Donkey — T- extra kincs
divil Grumpy — K- extra kulcs
divil Nicole — a nyakláncos szoba

LIVE & DEATH (PC)

Az L&D.EXE-ben 15628-ra EB —nem kér kódot

Kódok:

Cardiology:

1 - 1486 2 - 8771 3 - 7722 4 - 6923

Office:

1 - 7475 2 - 9989 3 - 3193 4 - 4572

Radiology:

1 - 9419 2 - 5953 3 - 1857

4: Franlin - 8900 Boulet - 1121

Chen - 4004 Simmons - 2877

Kohlberg - 1850 Crawford - 9833

Schwartz - 4524 Wilson - 2951

Otaki - 5354 DiAngelo - 7746

Morgan - 6092 McLaren - 9082

Cruz - 1370 Kirschner - 6665

Naylor - 7534 Wilde - 6297

Home:

1 - 3422 2 - 6495 3 - 7942 4 - 6093

Personnel:

1: Franklin - 4122 Boulet - 4781

Chen - 7442 Simmons - 5803

Kohlberg - 8473 Crawford - 7264

Schwartz - 1100 Wilson - 3146

Otaki - 8160 DiAngelo - 4604

Morgan - 1626 McLaren - 2270

Cruz - 4758 Kirschner - 7134

Naylor - 5525 Wilde - 7653

2 - 3298 3 - 1490 4 - 7968

Cafeteria:

1 - 7648 2 - 7009

3: Franklin - 4315 Boulet - 1837

Chen - 2441 Simmons - 9326

Kohlberg - 9599 Crawford - 9616

Schwartz - 2888 Wilson - 2191

Otaki - 7778 DiAngelo - 7117

Morgan - 2979 McLaren - 8242

Cruz - 1790 Kirschner - 7381

Naylor - 4857 Wilde - 1417

4 - 9196

Pathology:

1 - 1542

2: Franklin - 7883 Boulet - 8316

Chen - 9737 Simmons - 5894

Kohlberg - 5173 Crawford - 7123

Schwartz - 4445 Wilson - 9311

Otaki - 3712 DiAngelo - 6259

Morgan - 6358 McLaren - 6142

Cruz - 9316 Kirschner - 9996

Naylor - 9824 Wilde - 6399

3 - 3415 4 - 1433

Lounge:

1 - 1015 2 - 4818 3 - Id. Cafeteria 3.
4 - 1680

ER:

1 - 9475 2 - 9194 3 - Id. Cafeteria 3.
4 - 2964

Car Phone:

1 - 4380 2 - 8103 3 - 9784 4 - 1144

ICU:

1 - 7045 2 - 9942 3 - 9642 4 - Id.
Radiolog.4

Admitting:

1 - 3543 2 - 5712 3 - 6150 4 - 3155

Obstetrics:

1 - Id. Personnel 1. 2 - 4925
3 - Id. Cafeteria 3. 4 - Id. Radiology 4.

Links:

1 - 1649 2 - 4461 3 - 3659 4 - 7498

Gift Shop:

1 - Id. Personnel 1. 2 - Id. Pathology 2.
3 - 5290 4 - 3431

Morgue:

1 - 8080 2 - 5386
3 - 2212 4 - Id. Radiology 4.

LIVE FORCE (NINTENDO)

Játsszunk egyedül, de kétjátékos módban. Mikor az utolsó életünket elveszítjük, gyorsan lépünk be a 2. irányítóval az összes tűzgomb lenyomásával, és mehetünk tovább.

LIVING DAYLIGHTS (C64)

POKE 4390,238 — örökélet, SYS 4352

LIVINGSTONE I (C64)

\$4886,EA: \$4887,EA: \$4888,EA — örökélet

LOCK 'N' CHASE (GAME BOY)

Ha túl könnyűnek találjuk a játékot, benézhetünk a nehezebb pályákra is, ha a címképernyőn lenyomjuk a 2-szer A, 2-szer B, A, 2-szer B gombokat.

LOCO (C64)

POKE 26944,77 — örökélet

LOCOMOTION (AMIGA) (PC)

Az első a német, a második az angol verzió kódja:

Német	Angol	Német	Angol
B - BOOT BEAR		H - HAND HALL	
C - CHOR CAVE		I - IGLU TRON	
D - DORF DUCK		J - JAHR JEEP	
E - ENIE EAST		K - KUSS KING	
F - FUSS FIRE		L - LAND LUCK	
G - GIFT GIRL			

LOCOMOTIV (C64)

POKE 26924,173 — örökélet

LODE RUNNER (C64)

POKE 7892,255

POKE 33132,173: POKE 33174,173:
POKE 40654,173 — örökélet

LOGICAL (AMIGA)**A pályakódok:**

1 - WELCOME	52 - TURNING COLORS
2 - THE OTHER SIDE	53 - PARAMOUNT
3 - QUEDRI QUADRA	54 - THE LADDER
4 - STONE ROAD	55 - BACK IN RED
5 - NICE COLORS	56 - TREASURE ROOM
6 - MORE COLORS	57 - DONT WANT THAT
7 - REAL FUN	58 - THE FREE FALL
8 - PINK AND PINK	59 - CORRADO BEACH
9 - GREEN PATH	60 - MORE POPCORN
10 - BAD DIRECTION	61 - WILD AT HEART
12 - DONT PANIC	62 - THE DARK AGE
13 - COLORMANIA	63 - DIMLIGHTS
14 - REFRESHMENT	64 - THE FIFTIES
15 - RUNNING BALLS	65 - PICTER OF HER
16 - GREEN RIVER	66 - GORDIAN KNOT
17 - TWO ISLANDS	67 - HIGH SPEED
18 - MORE ISLANDS	68 - ALEXANDRIA
19 - TIMES CHANGE	69 - RUNNING TEARS
20 - OTHER THINGS	70 - HER RAINBOW
21 - BE HONEST	71 - WALK IN CREAM
22 - BLUE N VIOLET	72 - TOUCH HER
23 - THREE PATHS	73 - SHADOWLAND
24 - DANGEROUS	74 - JACK IN BAG
25 - THE WANDERER	75 - VITAMIN C
26 - SECRET CHAMBER	76 - STUNT BALL
27 - FALCONS FLIGHT	77 - MIRRORLAND
28 - BLUE ANGEL	78 - ACE QUEST
29 - FAR THUNDER	79 - BOA BOA BOA
30 - A SIMPLE ONE	80 - DA DA DA

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 31 - BLUE VELVET | 81 - HAUNTED HOUSE |
| 32 - PARADISE I | 82 - THE SECRETS |
| 33 - CLASSIC ART | 83 - SMILING JOKE |
| 34 - VENI VIDI VICI | 84 - CHILDREN GO |
| 35 - WE LIKE IT | 85 - IT IS ATLANTIS |
| 36 - FOREVERE HERE | 86 - ON THE ROAD |
| 37 - WONDERLAND | 87 - BLUE IS FIRST |
| 38 - THE SNARE | 88 - WOLFS MOON |
| 39 - CURE IT | 89 - WILD CHINA |
| 40 - SUN IS SHINING | 90 - ITS LOGICAL |
| 41 - A RAINBOW | 91 - SHE COMPARES |
| 42 - ARROW ROAD | 92 - BIG MOUNTAINS |
| 43 - TURNING WHEELS | 93 - TOMORROW |
| 44 - ACCELERATION | 94 - TELEPORTER JAM |
| 45 - THE PRESIDENT | 95 - LEVER SUNLIGHT |
| 46 - HE IS MISSING | 96 - NEW EXODUS |
| 47 - PICKNICK TIME | 97 - THE PEACEPIE |
| 48 - WHO IS CALLING | 98 - FINAL SURPRISE |
| 49 - ANCIENT ART | 99 - WHITE MIAMI |
| 50 - SHE IS GONE | 100 - THE FINAL CUT |
| 51 - LOGISTIC | |

LOGO (AMIGA)

Tartsuk nyomva az 'M'-et, majd mellé a 'P'-t is. Megáll az idő, lehet gondolkodni. Akinek ez mégsem menne, íme a pályakódok:

- | | |
|-----------|------------|
| 11 - 23YF | 71 - I2DM |
| 23 - W2TM | 83 - XUSH |
| 35 - KGGL | 95 - ZMWX |
| 47 - HCDV | 107 - S2MZ |
| 59 - TSPM | 119 - 2CVO |

LOGO II (AMIGA)

A pályakódok:

- | | |
|-----------|-----------|
| 11 - F8ET | 35 - LJJQ |
| 23 - K3JE | 42 - ULSA |

LOGO III (AMIGA)

Pályakódok:

- | | |
|-----------|-----------|
| 11 - UHS5 | 18 - Y1WJ |
|-----------|-----------|

LOMBARD RALLY (PC)

Kimentett állás és pénz. A 4-7. byte az érdekes. Ide célszerű az FFFFFFFOF-et írni.

A 'TV Interview' kérdéseire a válaszok:

- 1.50000 sepises — One & quarter Inch
 4 cars in the same team — Opel
 A BMW homologated group — The M3
 A Ford Sierra RS cosworth completed —
 3 hours 47 minu—tes
 Are two—way radios allowed — Yes
 Carnet de passage — A customs
 document

Cars are despatched around — 1 minute
 During what decade did the lombard —
 1940-1950

During which rally was the — Argentina
 Hannu Mikola Won the Safary — 7

How long have Lombard — 14 years

How many graded levels — 5

How many kilometers — 2800

How many marshals — 15000

How many rac recognised — Over 800

How many rally competition — 10.500

How many times has a Ford Escort — 8

How many times has the mini — 1

How many world championship rallyes
 — 75

How much does a Peugeot — 880 KG

In the 1987 New Zealand Rally — Stig
 Blomqvist

In what year was the rally — 1967

Is the F.I.A. yearbook — The yellow
 book

Is the Nurburing 24 hour — Germany

Jimmy McCraes's first rally — Ford
 Lotus Cortina

Lancia won the Monte Carlo — 1954

Michael Saleh is the — Lebanon

Only one leg of 1987 — Chester

Part of the 1987 rally —

Notting—hamshire

The Audi 200 Quattro engine is — 5
 cilindrs in line

The Ford Sierra Rs Cosworth — Monte
 Carlo

The Japanese Supra 3.01 —

Overheating

The Lakes Rally in Finland — The 1000
 lakes

The Nissan 200 SX in powered by —
 V6

The Nissan 200 SX made its — Greece

The time spent between — Dead time

The USSR rally team is called — State
 rally team

Thew Ypres rally in Belgium — 24 hours

What is corious about — A second
 footbrake

What is the alternative route — The
 tulip card

What is the engine size of — 1993

What is the major feature — All snow
 and ice

What is the maximum number — 180

What is the name of the USA rally —
 The Olympus

What is the overall length — 4.46 M

What is the Rac British — The blue book

What is the Rac USA speed — 30
 MPH

What is the Targa — Route timing

system

What national — Swedish

What scale of landranger — 1:50,000

Where does the first leg — Cordoba

Which car won the 1986 — Peugeot 205 T16

Which car won the 19th — VW

Which car won the first world — Lancia

Which company provided the tyres — Pirelli

Which driver in the 1987 Safari — Johnny Hellier

Which driver won the 1987 — Juha Kankkunen

Which is the most succesful — Ford Escort

Which is the only rally — Monte Carlo Rally

Which manufacturer won the 1987 — Lancia

Which rally is one stage — No such event

Who was the 1987 soviet — Ilmar Raissar

Who won the 1977 — Ron Richardson

Who won the 1980 Lombard — H Towonen/P White

Who won the 7th Marlboro — Miki Biasion

Who won the 17th New Zealand — Franz Whitmann

Who was the chief mechanic — Rino Buschiazzo.

LOOM (PC)

A rendes játék elkezdéséhez tudnunk kell, hogy egy megjelenő ábrához melyik négy jel tartozik. A jeleket balról jobbra számoztuk, a bal felső az 1-es, a jobb alsó a 12-es.

Serleg:

BEAT — 2,8,11,9,
TREADLE — 12,3,10,9,
REST — 10,4,11,11

Birka + görbe bot:

THROW — 1,10,4,12,
BEAT — 5,9,5,2,
TREADLE — 1,11,4,2,
REST — 9,8,5,9

Hullámos vonal:

REST — 1,12,5,1,
THROW — 2,10,4,9

Háromágú bot, háttérben a nap:

BEAT — 11,6,11,12,
TREADLE — 11,3,10,12

Nagy kerék (talán egy régimódi szövőszék):

THROW — 1,12,7,9,
TREADLE — 12,3,7,11,
REST — 4,2,8,1

Kalapács + üllő:

THROW — 4,2,10,1,
BEAT — 2,3,11,3,
TREADLE — 7,5,10,3,
REST — 10,6,11,10

LOOPZ (AMIGA)

Pályakódok:

01 - VOODOO CHILE
06 - WET BELLY
11 - BOOMANIA
16 - LAURA PALMER
21 - TORY BALLOT
26 - LOOOOOOOOOPZ
31 - SCREENTHIRTY
36 - STOLEN HUM
41 - 6502 IS FUN
46 - AS IS 6510

LORDS OF CHAOS II (C64)

A játék menüjében freezeljünk, lépünk át a monitorba, és a \$8D6E címre írjunk EE-t, az azt eredményezi, hogy a játék elindítása után 238 manánk lesz. FF-nél a játék kiakad. Ha ez megvan, indítsuk el a játékot, és mielőtt varázsolunk, \$9E9F-től \$9ED1-ig töltsük fel 55 értékkel, így mindenből 5!! lesz! (Nagyon jó, ha az embernek 5 démonja van) A játék még így sem könnyű, de meg lehet nyerni.

A varázsitalokhoz a megfelelő tárgyak:

speed potion - SULPH - kén
flying potion - FAIR WING -- madártoll
super potion - AMBERGRIS - ámbra
invisibility potion - CRYSTAL - kristály
protection potion - CLOVER - 4 levelű lóhere
Strenght potion - MISLETOE - fagyöngy
healing potion - APLE - alma

LORDS OF MIDNIGHT (C64)

Morkin toborozza be Shadows-t, majd húzza Xajorkith-ba. Valaki toborozza be Blood-ot, Shimeril-t és a többieket, majd menjen mindenki Xajorkith-ba. Carleth, Thrall, Dregrim és Athoril menjen északra. Luxor menjen dél felé, vegyen fel keep-ekből embereket. Kb. 500-500

lesz a végén. Toborozza be Gard-ot és menjenek Xajorkithba. Csatázzanak egy kicsit Xajorkithban. Colleth-ék menjenek északra, szóval toborozza be Utarg-ot, lthronn-t, Dreams-t, majd 3 ember menjen Lorgrim-ért, végül a bölccsel együtt Dreamsbe a faluba. Dreams menjen Lothlorilért, majd vele együtt Gloomba. 2-3 csata után Luxor, Morkin és még 3 lord lépjen le északnyugatra, majd észak felé, persze tele sereggel. A Xajorkithban maradtak adják át az embereik egy részét. Morkinék persze mind egy helyszínen állnak meg. Luxoréknak egyébként a Dreamsi faluba kell menni! A Xajorkithban maradtak menjenek északra, majd Plains of Marakithnál nyugatra. Amikor Luxorék Dreamsbe értek, mindenki pihenjen 1-3 napig, majd húzzanak Tower at Doom-ba és lovasítsák meg az Ice Crown-t. Ezután Morkin, Ice Crown, Lorgrim egy helyszínen álljanak, és O. Egy mondatos himnusz, The End. Ja, ha valakit toborzunk, vegyük fel az embereket a helyszínről. Nem árt minden 7-8. lépésnél egy SAVE-et alkalmazni ('S'). Lord Herath-ot is be lehet szervezni a csapatba. Marakithtól menjünk 4-et északra, 2-t északkeletre. A kezdő serege: 600W+500R. A legnagyobb kezdő hadserege Lord lthornnak van. 1200W+1000R. Farfleme, Fawkrin, Lorgrim megsemmisíthetik a koronát. Farflame nagyon jó harcos. Megsemmisíthetünk vele akár egy 2400 főből álló Doomdark sereget is. A bátorsága állandóan a legmagasabb. A shelter sereg erőnlétét is növeli. Az összes lordnak megvan a kezdő serege. Fawkrin mindig fél így csatázni vele csak akkor lehet, a D. lép hozzá. Gyöngé harcos, ugyanis csak 5-öt, esetleg egy kicsivel többet vág le. Ki lehet használni, hogy azonos fajtájú lordok egymást is toborozhatják. Rothorn-t északra, Luxort keletre, Corleth-et délre ajánlatos küldeni.

LOST PATROL (AMIGA)

Mindig csak 10 percet pihenjünk!

LOTUS (AMIGA)

Az első játékos nevének írjunk 'FIELDS OF FIRE'-t, a másodikénak 'IN A BIG COUNTRY'-t. Lehetünk akárhanyadikak, mindig tovább fogunk jutni.
Player 1: MONSTER, Player 2: SEVENTEEN

LOTUS (MEGADRIVE)

Pályakódok:

Pálya	Típus	Kód
2	Night	SLEEPERS
3	Fog	HERBERT
4	Snow	BUSINESS
5	Desert	APPLEPIE
6	Interestate	STANDISH
7	Marsh	MALLOW
8	Storm	TEA CUP

LOTUS 2 (PC)

Néhány pályakód:

TWILIGHT PEACHES BAGLEY
PEA SOUP LIVERPOOL E BOW
THE SKIDS

Ha 'DUX'-ot írunk be, egy kis bonus játék következik. Ha pedig 'TURPENTINE'-t gépelünk, akkor örökidővel leszünk gazdagabbak. A DEESIDE-ot próbáljuk ki.

LOTUS 3 (PC)

A kódok:

pwrwwwhnm - 30	crripwbxx - 28
xmqiyskas - 80	qpwmvqkq - 34
uvqsnpbcm - 70	xgpgpzhs - 42
cwvqbpcav - 50	fgwlsyckm - 51
sfxuxxxp - 60	prumpumv - 68
hsywyskcg - 50	nancxxxxx - 39
ivvemmkoz - 50	ipwonwobp - 65
annsmqlpn - 60	rlqydvaka - 48
vzvdophcy - 50	hdmoqfaka - 51
rtlmyjkhb - 60	wxqbqmdxd - 88
errurv - 67	udonajhal - 47
nsssxxxxs - 60	nkwcxxxxk - 33
wsvuqpcsj - 70	aonglqkct - 63
oundefacg - 99	zxjghbkhf - 70
gxwdypacv - 68	dpgtqkbhq - 42
bz zf bat - 90	ipmijobhq - 62
lwnjwkacn - 90	muyurwfa - 86
iyvvnveqr - 35	pprggqfvl - 52
kazznikai - 45	jpiqkuhce - 65
fgqljgdaf - 65	eiibggafe - 48
mffsrpydu - 60	cigiuqclt - 92
plqtzqdp - 80	knhuphhke - 64
zkzgjkkk - 50	vvoshgsig - 86
tggjggtt - 63	rgshvbret - 89
afzybqct - 70	ydoeractj - 86
jboukjha - 99	gxqfsumpp - 45
dasicotet - 80	tvqlsyufu - 89
xdnuseece - 85	wmqhymtvj - 85
qdescjvebt - 75	okuobjiac - 86
skgyxxxxk - 57	fimjjibck - 68
ykgjwvna - 92	sigtxxxxh - 35
wjmegmeqh - 60	wnqkmpvhn - 80

M1 ABRAMS TANK SIMULATOR (PC)

A loader file-ban keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 74 18 E8 11 F3, és cseréljük ki a 74-t EB-re!

M1 ABRAMS BATTLE TANK (MEGADRIVE)

Az intro alatt nyomjuk le az alábbi gombokat sorban: B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C, és végtelen fegyver a jutalmunk.

M1 TANK PLATOON (AMIGA)

A kép alsó felén vannak a parancsok. Parancsot úgy adhatunk ki, hogy az illető tárgyat kijelöljük, majd megadjuk a parancsot:

- 'A' (adv. fast): gyors haladás
- 'S' (adv. slow): lassú haladás
- 'H' (halt): megállás
- 'B' (back): vissza
- 'L' (left turn): balra fordulás
- 'R' (right turn): jobbra fordulás
- 'M' (move): mozgás előre
- 'T' (turn): fordulás
- 'F' (fire): lövés az ellenségre
- 'C' (cease fire): tüzelés beszüntetése
- 'E' (eng. front): motorok előre
- 'D' (eng. rear): motorok hátra
- '<' (eng. left): motorok balra
- '>' (eng. right): motorok jobbra

Ezekon kívül a térképen használhatunk néhány funkcióbillentyűt:

- 'F6' A tankok adatai. Itt láthatjuk a személyzet és a tank állapotát. A tankok állapota lehet: működőképes, működésképtelen és megsemmisített.
- 'F7' Közvetlenül csak az 1-4-ig terjedő sorszámú tankokat tudjuk irányítani, de innen lehetőség van parancsot adni az 5-8-s sorszámú harckocsiknak is, a fentiek szerint. Itt még lehetőségünk van még légi támogatást (A-10 bombázókat vagy AH-64/OH-58 helikoptereket).

- 'F8' Ezzel lehet váltogatni az 1-4 harckocsik közt. A szátkereszt pontosan a tankra fog mutatni.

Ezek a funkciók csak a térképen használhatóak. A többi funkcióbillentyűnek harc közben van szerepe:

- 'F1' A toronyba kapcsolunk. Innen tudjuk üzemeltetni a légvédelmi géppuskát.
- 'F2' A géppuskához kapcsolunk vele.
- 'F3' Az ágyúnál vagyunk. A műszerek között láthatjuk a lézer-távolságmérőt. Lövés után az 'ENTER' lenyomására újratöltik az ágyút. Ha a töltés megtörtént, a műszerfalán világítani kezd a READY lámpa. Ha utántöltésnél egy célpontra van a célkereszt, akkor automatikusan beméri a célt a lézerrel.
- 'F4' Innen tudjuk irányítani a harckocsinkat.
- 'F5' A térképet hívja be.
- 'F9' Kívülről szemlélhetjük a tankot. A kurzorbillentyűkkel tudjuk változtatni a látószöveget.
- 'F10' Az egyik tankból a másikba tudunk szállni.
- 'INS' Akkor használhatjuk, ha nem tetszik a tempó.

M4 SHERMAN (PC)

Billentyű	Hatás
'F1', 'V'	Kibámulhatunk a tankból, ha lepuftantották a periszkópot, mivel ekkor már csak így tudunk tájékozódni;
'F2', 'J'	Periszkóp. Ha megjelenne benne valami célpontra, akkor ki is írja annak a nevét;
'F3', 'D'	Tankok, Jeep-ek állapota. Lövedékek száma (AMMUN), periszkópok száma, rádió, motor, ágyú; lánctalpak állapota. Jeep 1-2: élnek-e még, vagy nem.

<u>Billentyű</u>	<u>Hatás</u>
'F4', 'C'	Térkép:
	sárga pont ellenséges harckocsik
	piros pont saját harckocsik
	sárga zászló ellenséges terület
	piros zászló saját terület
	3 sárga csík ellenséges bázis
	3 piros csík saját bázis
	szürke alakzat bunkerek
'CRSR le/fel'	a térkép mozgatása
'1'-'4'	Válogathatunk a rendelkezésre álló tankok közül. Ha kiválasztottunk egyet, a térkép jobb alsó sarkában megjelenik a száma, és az, hogy mi a szerepe:
MOVE	mozog
BATTLE	csatáztat
NOTHING	ücsörög
DESTROY	annyi neki
'5/6'	a 2 Jeep között válthatunk
'F1'	vissza a fülkébe
'ENTER'	Autopilot ki/be (csak akkor, ha a térképen megadtunk egy célpontot)
'SPACE'	lövés
'SPACE' + '↑'	lövéstávolság növelése
'SPACE' + '↓'	lövéstávolság csökkentés
'F9', 'R'	Rádió menü:
ARTILLERY	Ha ezt választjuk, bejön a map, és be kell jelölni, hova kérjük az erősítést. Ha 4-5 tigris nyomul felénk, nyomjuk a csoportra a pointert, s pár másodperc múlva csak füstölgő romhalmaz lesz a helyükön. Na persze ez nem mindig alkalmazható, ha eltávolodtunk a bázistól, akkor ide már nem ér el a segítő kéz (TOO FAR), csak magunkra hagyatkozhatunk.
VEHICLES	Ua., mint a map-en az '1'-'6' billentyűk;
END MISSION	Na mi lehet?
QUIT	Ez meg pláne...
'F10', 'P'	Pause
'ESC'	Ezt is érdemes kipróbálni

MACH (C64)

A **HIGHSCORE** táblába írjuk be:
STARVISIONIQ

MAD MISSION I (C64)

POKE 5628,9 — örökélet

MAD MISSION II (C64)

POKE 8192,98 — örökélet

MAD NURSE (C64)

POKE 5966,234: POKE 5967,234:
POKE 5595,234: POKE 5596,234:
POKE 5597,234 — örökélet, SYS
37539

MAGGOT MANIA (C64)

POKE 2532,4 — örökélet
POKE 4713,234

MAGIC CANDLE (C64)

Játék közben freeze. A címek mind a hat karakterre vonatkoznak! \$0AFD-\$0B02: mérgezés, \$0B4B-\$0B50: ha 04, akkor megvan mind a 4 spellbooks, \$0B57-\$0B5C: szakma. Ha 01, akkor Wizard, \$0B69-\$0B6F: varázs pajs, \$0BA0-\$0C84: memorizált varázslatok, \$09DA-\$0AA5: tárgyak, max 24 féle lehet nálunk, \$0900-\$0991: tulajdonságaink. Max 63-at írhatunk mindenhová! A ZIXENN könyv tartalma: ZOFIR: fagyasztás kioldása, ZAPPELL: minden ellenfélen üt, ZENGRL: varázslat elleni védelem, ZISHOXE: ?, ZEFOAR: robbanás egy 3X3-as területen, ZUTYUN: az ellenfelek fém pajzsát és páncélját elporlasztja

MAGIC MARBLE (AMIGA) (PC)

A szintkódok a következők:
1 - ADVERTISER 6 - COPYWRITER
2 - EVERYWHERE 7 - TELEVISION
3 - TOOTHPASTE 8 - CIGARETTES
4 - CONNECTION 9 - COMPLICATE
5 - CLEVERNESS 10 - IMPOSSIBLE
Utolsó szint: INTERESTED.

MAGIC POCKETS (PC)

A kódok a következők:

2 - 3425	11 - 6331
3 - 8282	12 - 8712
4 - 4476	13 - 3505
5 - 7766	14 - 0692
6 - 1467	15 - 1786
7 - 5284	16 - 9877
8 - 4757	17 - 7962
9 - 2818	18 - 4125
10 - 1960	19 - 2219

Megjegyzés: a játék sokszor leblokkol.

Ha pl. a 12-es kódok írjuk be, akkor a gép a 11-es szintre küld. Próbálkozzunk az eggyel nagyobb szint kódjával.

MAGICLAND DIZZY (C64)

POKE 9860,173 — örökélet, SYS 32576

MAGNUM FORCE (C64)

POKE 18132,173 — örökélet, SYS 16384

MANCHESTER UNITED EUROPE

(PC)

A 4-3-3 formáció a stabil, de ha a gép 2-3-5-öt játszik, akkor mi válasszuk a 4-4-2-t. Teljesen mindegy, hogy melyik kapussal játszunk, a gép legmagasabb szintjén meglőtt labdáját senki sem védheti. Játék közben törekedjünk arra, hogy az ellenfél játékos pontosan hátulról érje a mi labdánkat birtokló játékosunkat. Tuti szabadrúgás.

MANIAC MANSION (AMIGA)

(C64)

Ahol a zongora van, találunk egy hanglemezt (Pick up old record). Tegyük fel a fonográfra (Use old record on viktoria), kapcsoljuk be, majd próbáljunk meg Syd-del zongorázni (Use piano). Amikor bemegyünk a zöld csáp szobájába, az állandóan akadékoskodik. Ez ellen olvassuk el a MOM feliratú képet (Read poster). Csáp haverunk elszégyenli magát és elhúzza a csíkot.

Ha a kamrában található befőttes üveget (JAR) megtöltjük vízzel JAR OF WATER lesz belőle. Ha ezt bepakoljuk a mikróba (MICROWAVE OVEN), akkor meleg vizünk lesz. Hogy ezt mire lehet

használni, azt majd valaki más... Az elején DAVE mellé válasszuk BERNARD-ot és MCKLE-t (a négert)! Ha ED-nek odaadjuk a csomagot (PACKAGE), akkor elmond egy regényt, meg szót ejt valami tervről, amit szeretne visszakapni, és ha visszajövünk ide, akkor azzal fogad, hogy "Aáá, már meg is szerezted?" Szóval: miután Dr. FRED beszélt ED-del azután a bejáratnál a jobb oldali bokor körül találunk egy előhívatlan filmet (UNDEVELOPED FILM), szedjük fel és adjuk oda a négernek, Utána menjünk be a kamrába, ahol a kertajtó van, és verjük le az előhívót (DEVELOPER), ami széttörik a padlón levő rácson. Menjünk fel a fürdőszobába és a mosdóról vegyük fel a szivacsot. Menjünk ki az udvarra a bejárat elé. Menjünk be a lépcső jobb oldalán levő rácson és menjünk addig balra, míg egy pocsoló nem látunk. Ezen használjuk a szivacsot, így felitatjuk az előhívót. Adjuk oda a négernek és menjünk fel a fotós (előhívó) kamrába. Ott használjuk a szivacsot az előhívó tálcán (DEVELOPER TRAY). A néger elkezd ott ügyködni, aminek az eredménye a nyomtatvány (PRINT). Ezt adjuk oda ED-nek, és lehet örülni!

Az Edna szobájában lévő small-key-jel ki lehet nyitni a játékautomata COIN BOX-ját. Így visszaszerezhetjük a "pénzünket". Ha SID-del játszunk: mivel ő tud zongorázni, ezt felvehetjük magnóra. Ha ezt a kazettát lejátszuk, lila csáp szobájában elveszi és ad egy olyan kazettát, amelyen az intro zene hallható. Jópofa jelenet az is, amikor a Meteor Police alkalmazottja elviszi a meteort.

MANIC MINER (C64)

RUN/STOP + RESTORE, POKE 16571,234: POKE 16572,234: POKE 16573,234 — örökélet. A játék a SYS 16384 parancsra indul.

MARAUDER (C64)

Játék közben nyomjuk meg a C= (Commodore), Q, Z, SPACE billentyűket, és sérthetetlenek leszünk.

MARBLE MADNESS (C64)

POKE 2066,x — a pálya sorszáma, SYS 49152

MARGO (C64)

§5E49,EA — örökélet

MARIO BROS (C64)

POKE 10719,173: POKE 10752,189 — örökélet

MARVEL LAND (MEGADRIVE)

Kódnak írjuk be: ARDE, és a pályaválasztó képernyőn találjuk magunkat.

A 4-6. pályán találjuk magunkat, ha beírjuk a TRIDENT kódot. A THRIDENT-nek is ez a hatása, de kicsivel nehezebb a pálya.

MASK II (C64)

Kódnak írjuk be az alábbiak egyikét:
MAYHEM
TRANSMOGRIFY
PETALS OF DOOM

MASK III (C64)

A játék elején nyomjuk meg a '3' billentyűt és írjuk be az alábbi pályakódok valamelyikét:

MAYHEM
TRANSMOGRIFY
PETALS OF DOM

MASTERBLASTER (C64)

Megnézhetjük az ENDSEQUENCE-t, ha RESET után beírjuk, hogy SYS 5200.

MASTERS OF THE UNIVERSE (C64)

POKE 6266,234: POKE 6267,234:
POKE 6268,234 — örökélet, SYS 23581

MATCH DAY 2 (C64)

Ha a játékosunknál van a labda, és a JOY-t semerre sem húzva nyomjuk meg a tűz gombot, a játékos amerre áll LAPOSAN rúgja a labdát!

MATCH POINT (C64)

Nyomjuk meg a 'SHIFT LOCK'-ot, és a játék jóval lassabb lesz.

MATRIX (C64)

POKE 7629,238: POKE 7683,238 — örökélet

MAX TORQUE (C64)

Mindig a TIM nevű sofőrt válasszuk, ő a leggyorsabb.

MEAN STREAK (C64)

POKE 2155,234: POKE 2156,234:
POKE 2157,234 — örökélet, indítás:
SYS 2064

MECHANICUS FLIPPER I (C64)

§2AA3,AD — örökélet, játék előtt,
§1F87,x — életek, játékból

MECHANICUS FLIPPER II (C64)

§2A51,AD — örökélet, játék előtt,
§1F87,x — életek, játékból

MECHANICUS FLIPPER III (C64)

§2A92,AD — örökélet, játék előtt,
§1F87,x — életek, játékból

MECHWARRIOR (PC)

Az MW MAIN.EXE-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 04 00 FF 1E 2C 00, és cseréljük ki a FF 1E 2C 00 byte-okat az alábbira: E9 31 01 90

MEDIEVAL LORDS (C64)

1. War actions 1. Évenként max. 10 kaját lehet építeni. 2. A hadjáratokra csak a hadüzenetet követő évben kerülhet sor. 3. A nemesi felkelők (Noble volunteers) semmit nem érnek, mert az első kudarcok után hazamennek (The xy noble volunteers goes home). 4. Zsoldosokat és houserhold troops-okat csak egy bizonyos számban lehet toborozni, amely egy idő után már nem növelhető. 5. Egy önálló tartományt (Disorganined province) az ott élő lakosság számától, erejétől és a sereg nagyságától függően kb. 6-8 év alatt lehet meghódítani. 6. A meghódított területek maguktól is adóznak (de korántsem annyit, mintha támogatnánk a polgárokat és a bürokratákat). 7. Először mindig az önálló provinciákat

hódítsuk meg. 8. Hadseregünk legfőbb támaszai a hűbéresek (feudal levy), mert számuk korlátlanul növelhető, és fenntartási költségük alacsony. 9. Ha a támadás sikertelen, utána már nem léphetünk, ezért mindig az utolsó lépésben támadjunk ha el akarjuk foglalni a területet. 10. Mindig a hadsereggel védekezzünk ha nincs ott, akkor is! * II. Domain info 11. A meghódított területek egy idő után (20-30 év) átveszik a vallásunkat. 12. A kezdő opciók beállításánál mindig a Display all actions-t válasszuk, különben a computer játékosok fölényesen győznek!

MEGA APOCALYPSE (C64)

POKE 32417,173: POKE 32509,173 — mindkét játékosnak örökélet, SYS 22562

MEGA IRIANOS (C64)

POKE 54813,255: POKE 48213,255

MEGA LO MANIA (AMIGA)

Itt egy csomó kód mind a négy ellenfélnél. A kódok az 1-es korszaknál kezdődnek, s a "mészárlás anyjánál" végződnek.

Ellenfél: MADCAP *Ellenfél: SCARLET*
kor kód kor kód

1. IUIAZXFIWMB	1. OVIAYASIWMC
2. GZIARZLIWMX	2. MAJAQCYIWMY
3. MKIAVZLXXSJ	3. SLIAUCYXXSK
4. KPIANBSXXSF	4. QQIAIYFXXSG
5. QAIADAMYXSL5	5. WBIACDYXXSM
6. OFIAVBSYXSH	6. UGIAQYFYXSI
7. UQHAZBSJTAT7	7. ASHAUYFJTAU
8. SVHARDYJTAP8	8. YWHAMAMJTAQ
9. SHKAFZFMWMJ	9. YIKAECSMWMK
10. JGLANDPHOSY10	10. PHLAOUOKOSG

Ellenfél: CAESAR *Ellenfél: OBERON*
kor kód kor kód

1. UWIANCYIWMMD	1. CTIAOCYIWMA
2. SBJABYFIWMZ	2. AYIACYFIWMW
3. YMIAFYFXXSL	3. GJIAGYFXXSI
4. WRIAXZLXXSH	4. EOIAYZLXXSE
5. CDIANYFYXSN	5. KZHAOYFYXSK
6. AIIAFAMYXSJ	6. IEIAGAMYXSG
7. GTHAJAMJTAV7	7. OPHAKAMJTAS
8. EYHABCSJTAR	8. MUHACCSJTAO
9. EKKAWDYMWMQ	9. MGKAUDYANMY
10. CPKATCSETGF	10. KLKAIZFODMW

MEGA MAN (GAME BOY)

Az alábbi kóddal Dr. Whily-hez kerülünk az összes fegyverrel:
A2 A3 B4 C2 C3

MEGA MAN (NINTENDO)

Az OPTIONS képernyőn írjuk be az alábbi kódot, és teljes erőben és fegyverzetben vághatunk neki küldetéseinknek. A kód:
A1 B2 B4 C1 C5 D1 D3 E3 E5

MEGA MAN 2 (GAME BOY)

Kódok:

1. forduló:

Wood Man:

A1, A3, B3, C3, D2, D4

Wood Man, Metal Man:

A1, A3, B4, C3, D2, D4

Wood Man, Metal Man, Air Man:

A2, A3, B1, B4, C3, D2, D4

Wood Man, Metal Man, Air Man, Clash Man:

A4, B1, B,3, B4, C1, C2, C4, D1, D3

2. forduló:

jobbra fel:

A1, A4, B3, B4, C1, C4, D4

jobbra fel, jobbra le:

A1, A4, B3, B4, C1, C2, C3, D1, D4

jobbra fel, jobbra le, balra fel:

A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D4

Dr. Willy:

A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D2, D4

MEGA TRIAXOS (C64)

POKE 54813,256: POKE 48213,256 — sérthetlenség

MENACE (AMIGA)

A játék ideje alatt írjuk be: "XR3ITURBONUTTERBASTARD" és minden fegyverünk meg lesz, valamint a numerikus billentyűzettel válogathatunk a szintek között.

MENACE (PC)

A MENACE.EXE-ben 3139-re EB, 3634-re EB — örökélet

MENANCE (C64)

POKE 8980,234: POKE 8981,234 — örök energia, POKE 8228,0 — örök

lőszer, POKE 8243,0: POKE 8261,0 — örök lézer, SYS 2080

MERCENARY (C64)

Elhalálozáskor a *CONTROL+Q* billentyűkkel új úrhajót kapunk. A CHESE (sajt) itt nem egérkaja, hanem nagy hatótávolságú repülőgép. Power Amp nélkül is felvisz az állomásra.

MERCS (MEGADRIVE)

Ha a 8. pályán kilőjük az összes katonát, akik egy ajtó mögül jönnek elő, bemehetünk, és egy boltban találjuk magunkat, ahol bevásárolhatunk különféle extrákból.

MERLIN (C64)

POKE 22795,173 — örökélet, SYS 20480

MERMAID MADNESS (C64)

POKE 21244,208: POKE 21250,240: POKE 21290,234 — a sprite ütközések letiltása
POKE 21244,208: POKE 21250,240: POKE 21290,234: POKE 21291,234: POKE 2,54 — örökélet, SYS 16384 az újraindításhoz.

METAL GEAR (NINTENDO)

Amikor egy csapda elkezd kinyílni, nyomjuk meg a *SELECT*-et, majd lépünk be a fegyverválasztó-módba, és nyomjunk újra *SELECT*-et. Már mehetünk is tovább. A játék végére kerülünk az alábbi kóddal:
T1111 11611 11111 11111 11116

METAPLEX (C64)

POKE 14932,255: SYS 10196

METEROID (NINTENDO)

Kódok:
1. JUSTIN BAILEY
2. 044800K00000WBy03G0000YY

METRO CROSS (C64)

Az örökélethez először is egy *RESET*, majd POKE 13501,234: POKE

13502,234. Újraindítás a SYS 4096 paranccsal lehetséges.

METROID (NINTENDO)

Írjuk be az alábbi kódot:
999999 999999
KKKKKK KKKKKK

MIAMI VICE (PC)

Az *MVG.EXE*-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 9A FE 0B F1 0E, és cseréljük ki a 9A FE 0B F1 0E byte-okat az alábbira: 90 90 90 90 90

MICKY MOUSE (AMIGA)

Cheat-eket kaphatunk az '*F2-F4*' billentyűkkel, ha játék közben beírjuk: 6135688.

MICKY MOUSE (C64)

Miután feljutottunk az első emeletre, *RUN/STOP-RESTORE*, majd POKE 4895,255 — örök lőszer, SYS 2443

MICKY MOUSE (GAME BOY)

A szintkódok:

2 - SZWS	28 - XTKZ	54 - ZYEX
3 - ZS2S	29 - WPMZ	55 - TP4X
4 - ZZPS	30 - WXCZ	56 - TY9X
5 - SW3S	31 - XPAZ	57 - P2RX
6 - SXES	32 - XTOZ	58 - PTFX
7 - ZW4S	33 - 2SSW	59 - Y2JX
8 - ZX9S	34 - 2ZWW	60 - ?
9 - ?	35 - TS2W	61 - PPMX
10 - WZFS	36 - TZPW	62 - PYCX
11 - XSJS	37 - 2W3W	63 - YPAX
12 - XZKS	38 - 2XEW	64 - YYOX
13 - WWMS	39 - TW4W	65 - S3S2
14 - WXCS	40 - ?	66 - S1W2
15 - XWAS	41 - PSRW	67 - Z322
16 - XXOS	42 - PZFW	68 - Z1P2
17 - S2SZ	43 - YSJW	69 - SE32
18 - STWZ	44 - YZKW	70 - SHE2
19 - Z22Z	45 - OWMW	71 - ZE42
20 - ?	46 - PXCW	72 - ZH92
21 - SP3Z	47 - YWAW	73 - W3R2
22 - SYEZ	48 - YXOW	74 - W1F2
23 - ZP4Z	49 - 22SX	75 - X3J2
24 - ZY9Z	50 - 2TWX	76 - X1K2
25 - WZRZ	51 - T22X	77 - WEM2
26 - WTFZ	52 - TTPX	78 - WHX2
27 - X2JZ	53 - 2P3X	79 - XEA2

MICKEY MOUSE 2 (GAME BOY)

A pályakódok:

2 - TEST 11 - DATE 20 - UNIT
 3 - GAME 12 - ZOOM 21 - SONG
 4 - SHIP 13 - DISK 22 - TYPE
 5 - RACE 14 - GOLD 23 - LOVE
 6 - WORD 15 - ZERO 24 - NOTE
 7 - SHOP 16 - FIRE 25 - JAZZ
 8 - SIZE 17 - ROOT 26 - HELP
 9 - QUIZ 18 - READ 27 - KING
 10 - DOLL 19 - TAPE 28 - GIFT

MICKEY MOUSE'S RUNAWAY ZOO (PC)

A `mickey.exe`-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 3B FE, és cseréljük ki az FE-t FF-re!

MICRO MACHINES (NINTENDO)

Ha nem mi nyertünk, akkor nyomjuk meg az utolsó kör után a *FEL* & *SELECT* & *B* gombokat. Tartsuk nyomva, amíg a képernyő kékre vált. Most *START*. Hat étellel vághatunk neki a köröknek...

MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX (AMIGA)

Ahogy kijön a "race won by..." üzenet, nyomjuk meg a 'RETURN'-t, hogy felkészüljenek a depóban, és álljunk is be. Várjuk meg míg a verseny véget ér, így az első hely a mi számlánkra íródik.

MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX (PC)

A védelem kódjai (Angol verzió)

PAGE	PAR.	LINE	WORDCODE
7	2	1	3 ONE
9	3	2	4 HIGHER
13	1	5	2 THESE
17	7	1	1 JUST
23	2	1	2 SHOULD
20	2	1	9 AROUND
22	5	1	4 THE
18	7	1	7 STRAIG
38	1	1	1 WHEN
41	2	1	3 ROOKIE
41	4	1	6 WITH
54	1	1	3 HAVE
54	1	1	11 CHANCE
73	2	1	3 GRID
73	4	1	1 THEN
75	2	1	2 CARS

PAGE	PAR.	LINE	WORDCODE
79	1	5	1 COMPEN
83	1	3	4 BEND
89	1	1	5 SPA
95	4	1	15 TAKE
99	1	3	3 BRAKES
101	4	1	5 LAST
109	2	1	1 FORMER
120	4	2	2 HOT
123	2	1	2 BEST
127	2	1	3 STAYS
120	4	1	10 SOFT
135	2	1	5 MUST
137	1	4	4 FOR
137	1	1	9 ACNNO
147	3	1	7 TOP
151	2	1	4 TEAMS
156	1	1	3 PULL
158	4	1	2 THREE
160	3	1	3 LIGHT
160	1	1	11 TWO

MICROPROSE SOCCER (C64)

Ha kemény csapatot kapunk, pl. Argentina, és nem tudunk gólt rúgni, valahogy szendvedjünk el az ellenfél 16-osáig, majd mozogjunk, hogy kijöjjön a kapus. Vigyázat, nehogy megfogja a lasztit. Álljunk be és csavarjuk meg a labdát. Csavarás: jobbra v. balra a joy-t, kis várakozás, majd az elhúzott iránynak megfelelően átlósan up or down.

MICRORHYTHM (C64)

POKE 10429,13 — megjavul a billentyűzetről való irányítás, SYS 7103

MIDNIGHT RESISTANCE (AMIGA)

A *HighScore* táblába írjuk be: "IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW" (szóközök és aposztróf nélkül!).

MIDNIGHT RESISTANCE (MEGADRIVE)

A címképernyőn nyomjuk le egyszerre az *A* & *B* & *C* gombokat és nyomjuk meg a *START*-ot is. Játék közben a *START*-ra megáll az akció, az *A* gombbal pedig a következő szintre ugunk.

MIDNIGHT RESISTANCE (C64)

POKE 10300,173 — örökélet, POKE
2048,120: POKE 2049,216: POKE
2050,162: SYS 2048

MIGHT & MAGIC III (PC)

Van egy trükk, amivel fel lehet tuningolni az embereinket speci fegyverekkel. A teleporthoz azt írjuk be: 'REDHOT'. A városházánál landolunk, ahol találunk egy 50. szintű mágust, és egy 40. szintű barbárt. Ha felfogadjuk őket, a tárgyaikat átpakolhatjuk magunknak. Ezt többször is megtehetjük. Így az összes tárgyunkat megsokszorozhatjuk. A telepakolt karaktert engedjük szabadjára (a városházát ne hagyjuk el!), legközelebb az eredeti fegyvereit megtartja.

MIGHT & MAGIC IV-V (PC)

Egy kis tippsorozat:

A kimentett állásban:

Byte	Mit csinál
3601	nem (00-male, 01-female)
3602	race (00-human, 01-elf 02-dwarf, 03-gnome 04-half orc)
3603	valami szintféleség lehet (változik tőle az AC)
3604	cast (00-knight, 01-paladin 02-archer, 03-cleric 04-sorcerer, 05-robber 06-ninja, 07-barbarian 08-druid, 09-ranger)
3605/6	Might maximum/változás a maximumhoz képest (plusz-mínusz)[FA00]
3607-18	Int, per, end, spd, acy, lck
3619	AC változás (ld. fentebb)
3620/1	level [FA00]
3622	Age born hanyadik éve [01]
3623	Age current változás [00]
3624-41	skillek [01]
3642-3705	awards [01, de valahol FA] (ált. [00])
3706-44	varázslatok [01]
3896-3907	resistance [FFFA] (a két szám összege!!!)
3908-23	condition [00]
3927-8	HP
3929-30	SP
3931-2	születési év
3933-6	EXPERIENCE
14216/7	X/Y koordináták
14823	food (összes, nem days!!)

Byte	Mit csinál
14843	gold
14847	gems
14851	gold a bankban
14855	gems a bankban
14819-20	dátum (év)
14817	dátum (nap)
14821-2	dátum (óra, percekben)

MIGHT & MAGIC V (PC)

Íme a rejtvény megoldásai:

Vízszintes

- 39 - Megmaradt csontok: SKELETON
- 33 - Fürge, gyors: AGILE
- 36 - Előrelátás varázslata: CLAIRVOYANCE
- 40 - Varázslók városa: SANDCASTER
- 38 - Vaddisznó: SWINE
- 35 - Medin díja: FISHERMAN ('S FRIEND)
- 32 - Értékes fém: GOLD
- 27 - Kétkezes kard: FLAMBERGE
- 30 - A varázslók kedvenc skillje: PRESTIDIGITATOR
- 28 - SPELL
- 07 - MAGIC
- 25 - Állati orr: SNOUT
- 23 - Basenji várbeli jelszó: THERE WOLF
- 20 - Egy lovag, aki inkább a fákat szereti: RANGER
- 17 - Elvesztette az elfek szent könyvét: TITO
- 14 - ACID
- 09 - Varázslat, gyengeség ellen: REVITALIZE
- 05 - BLACKFANG vezetője: VAMPIRE
- 13 - Írhajóból kiszabadult: CORAK
- 01 - Király botja: SCEPTER
- 02 - Áthelyezés varázslata: TELEPORTATION
- 03 - Mozgási varázslat: (TIME) DISTORTION
- 06 - Bebörtönzött királynő: KALINDRA
- 04 - Kis, zöld démon: LEPRECHAUN
- 08 - Csillag: NOVA
- 12 - Hiba: ERROR
- 16 - Íjász: ARCHER
- 22 - Durva, erős: SEVERE
- 18 - Varázslónő: SORCERESS
- 21 - Vár túl a Tiltott Zónán: ALAMAR
- 24 - Élőholtak városa: NECROPOLIS
- 26 - Bölcsesség: KNOWLEDGE
- 77 - Neki volt egy kis sárkánya: XEEN
- 86 - STUMBLE
- 09 - ERADICATED gyógyítása: RESURRECTION
- 10 - SEER
- 11 - IGUANA
- 15 - Küzdőtér: ARENA
- 31 - VULTURE
- 34 - FABLE
- 37 - TRIDENT
- 41 - ENERGY
- 73 - Becsomagolt tetem: MUMMY
- 89 - Tűz, föld, levegő és víz: ELEMENTS

Függőleges

- 28 - Tárgyat használatba venni: USE
- 75 - Kígyóméreg: VENOM
- 09 - Grotoszlk lény: GARGOYLE.
- 72 - Gremlin: GOBLIN
- 62 - Egy 1szarvú, akinek ellopták a szarvát: FALISTA
- 59 - Várárok: MOAT
- 52 - Tettes: CRIMINAL
- 47 - Amulett kell, hogy beléphess: SPHINX
- 44 - Ellinger tornya is itt van: CASTLEVIEW
- 48 - Durva állat: BEAST
- 51 - Lovag kísérője: PAGE (??)
- 55 - Hasonlít az ARACHNID-hoz: ARACHNOID
- 66 - Vízihüllő: ALLIGATOR
- 58 - Rovar, bogár: INSECT
- 64 - Százlábú: CENTIPEDE
- 57 - Félig sas, félig oroszlán: GRIFFIN
- 46 - TETHER
- 43 - Féreg: DRAGON
- 50 - Betegség: DISEASE
- 54 - Nyolclábú lábasfejű: OCTOPUS
- 56 - SORCERER: WIZARD
- 49 - Erő: MIGHT
- 45 - Szellemekek városa: WINTERKILL
- 42 - Egy torony a Troll erdőben: DARKSTONE
- 53 - Pap + varázsló: DRUID
- 60 - Félelem: FEAR
- 63 - Kísérteties (SPOOKY): EERIE
- 65 - CONTAINER
- 74 - Élő, de nem holt: UNDEAD
- 78 - Vad, primitív ember: BARBARIAN

- 81 - A játék készítőjének kezdőbetűi: J.V.C.
- 84 - Térképkészítő: CARTOGRAPHER
- 82 - Fogoly: PRISONER
- 88 - Utazó küldetéssel: CRUSADER
- 85 - Földalatti csatorna: SEWER
- 71 - Páncélozott emlős: ARMADILLO
- 67 - Földalatti börtön: DUNGEON
- 61 - Pontosság: ACCURACY
- 79 - Szárnyas ló: PEGASUS
- 83 - Gömb: ORB
- 87 - Félig ember, félig bika: MINOTAUR
- 65 - MOUNTAINEER
- 68 - RAT
- 70 - STARTLE
- 76 - Utazási mód XEEN földjén: MIRROR
- 80 - CROWN

MIKE TYSON'S PUNCH OUT (NINTENDO)

Próbáljuk ki az alábbi két kódot:
056 093 6683
007 353 5963

MIKIE (C64)

POKE 2191,226; POKE 2192,252,
RUN, majd RESET, POKE 7052,0 —
örökélet, POKE 7011,96 —
sérthetetlenség, SYS 2064

MILLENNIUM 2.2 (AMIGA)

Egy lista a lakható bolygókon bányászható anyagokról:

Név	Hydrogen Silica	Oxygen Iron	Water Silver	Nitrogen Chrom	Methan Platinum	Sulphur Uran	Titan	Aluminium	Copper
CALLISTO	+	—	—	+	—	+	+	+	+
LEDA	+	+	+	—	+	—	—	—	+
SATURN	+	+	—	+	+	+	—	—	—
ENCELAD	+	+	+	+	—	—	—	—	—
RHEA	+	+	+	+	—	—	—	—	—
TITAN	+	+	+	+	+	—	—	—	—
HYPERION	—	—	+	—	+	+	—	+	—
PHOEBE	+	+	+	+	+	—	+	—	—
URANUS	+	—	—	+	+	+	+	—	+
MIRANDA	—	—	—	—	—	—	—	—	+
	+	+	+	—	+	—			

Név	Hydrogen Silica	Oxygen Iron	Water Silver	Nitrogen Chrom	Methan Platinum	Sulphur Uran	Titan	Aluminium	Copper
ARIEL	+	+	—	+	+	+	—	+	—
UMBRIEL	+	—	—	—	+	—	—	—	—
TITANIA	+	+	+	—	+	+	—	—	+
OBERON	+	+	+	+	—	+	—	—	—
NEPTUNE	+	—	—	—	+	+	—	+	+
TRITON	+	+	—	—	+	+	+	—	—
PLUTO	+	—	—	+	+	+	—	—	—
MARS	+	+	+	+	—	—	—	—	—
	+	+	+	—	—	—	—	—	—

MIND GAMES (C64)

POKE 22324,0 — örökélet, SYS 29184

MINER 2049'ER (C64)

POKE 9450,173 — örökélet

MINES OF TITAN (PC)

A **SAVEGAME.DAT**-ban a karakter nevétől számítva az első 36 byte-ot 13-ra kell átállítani, az utána lévő húsz byte a karakter tárgyait mutatja, ebben a formátumban: az első és az utolsó (huszadik) byte-ot nem tudni mi, de nem szabad változtatni, a többi pedig így van: 9X (darabszám, kód). Tehát, ha karakternél 8 db. ököl van (elég fura dolog), akkor: 0801. az 55. byte (a karakternévtől számítva) a pénz, ez három byte-on lett tárolva.

MINI GOLF (C64)

POKE 3434,189 — végtelen labda.

MISSION (PC)

A **MISSION.COM**-ban 2177-re EB — örökélet

MISSION AD (C64)

Az örökélethez \$52CE-re és \$52CF-re írjunk EA-t.

MISSION ELEVATOR (C64)

A FLASH féle verziónál a 'RUN/STOP' billentyű örökéletet ad.

POKE 43868,44 — örökélet, POKE 41588,44 — sérthetetlenség, POKE 42927,0 — örökidő, POKE 33649,1 — gyors szöveg

MISTICAL NINJA (SNES)

A pályakódok:

- 2 - W''kVV ?5Y22 tv!vg jrY66 41Vg2 VgYV\$ 7
- 3 - mN:ZZ P:WnL &z))\$WI»zW22 8&8I& £IW + B K
- 4 - vxW + +: [szív]+nY Dq11! \$T:KK hG:!H +!:IR J
- 5 - Y-g\$X L96i; Vln [háromszög]L[háromszög]xT4v 6%6\$6 XLtn; y
- 6 - kX3n- wt\$xj dg«\$n h&dOO -p\$«z \$n[háromszög]z1
- 7 - zrvG; ?g;g! v/V;9 5P = DdD mL;9[szív];9 = ;J +
- 8 - %»«XH 2DHq = 3D-XH &"H%/w4L» + HT\$dR P
- 9 - Z9VVY 8RYk5 9£/YY =xY33 7&YJ5 YkVYW V

MOCKBA (C64)

\$9C53,A0 — csak egy úrhajót kell kivinni

MONKEY ISLAND 1 (PC)

▪ a páncálszekrény kinyitása: 1PULL, 2PUSH, 4PULL, PUSH.

▪ a WOODOO-koktélhoz ('a la MONKEY ISLAND) kell még CEREAL (gabonapehely) is!

Tehát az alábbi stuffokat kell belepakolnunk a rotyogó üstbe:

- cinnamon
- breath mints
- jolly roger
- ink
- fine wine
- rubber chicken
- cereal
- gunpowder

▪ a SWORD MASTER (alias: Carla) meglátogatása másodsorra már nem lehet gond... mindenesetre nem kell elmennünk a boltoshoz, hogy őt követve jussunk el a tüzes babyhez. A helyes útirány:

...menjünk el az útelágazásig (FORK), azután tovább az úton, tők mindegy, merre, a sárga virágokhoz kell eljutnunk. Innét húzzunk felfelé, teljesen jobbra, növények után újra jobbra, azután balfelé, jobbra, az ároknál fel.

Ha minden YIKES! és WOOW, akkor megérkeztünk egy nyilat formázó táblához. Nos, ezt babráljuk meg, s akkor lesz híd is, ekkor már csak tovább kell menni jobbra. Persze csak akkor kell birizgálnunk a táblát, ha az öreg árus előzőleg nem járt erre (ő is rácsap, amikor követjük...!)

▪ a NAGY MAJOMFEJHEZ Monkey Islandon a tisztást kell megkeresnünk (CLEARING). Nos, jöjjünk gyalog (csónakkal is lehet, ez az egyik tengerparti rész — BEACH —, ahol ki tudunk kötni), hogy a majom követni tudjon (NAGYON FONTOS!).

A tó (POND... ide a folyót követve juthatunk, elindulva a folyamágazásnál (RIVER FORK)) mellett van egy félsziget, benyúlik a tengerbe, ennek közepén található a keresett hely.

▪ Ha a kannibálokkal sokat szórakozunk, akkor már egy riasztóval felszerelt páncélozott ajtóval látják el a kunyhót. Ezután már nem törődnek különösebben velünk, csak mint rég nem látott havert fogadnak...

▪ CARLA-nak jók a kérdései, de nem éppen nehéz megverni. Pl., amikor elcsippantja nekünk, hogy eme mocskos sziget minden pontján ismerik, csak

válaszoljuk azt, hogy ez természetes, hisz szagolták a lehelletét... (MY NAME'S FEARED'N'EVERY... — EVEN.BEFORE...).

▪ Amikor Guybrush kilövi a követ a katapultból, az teljesen hibátlan eljárás! Tehát nem kell előre módosítani semmit! (Nem baj, ha elsüllyed a hajó) Miután sikerült kilőni saját hajónkat, menjünk jobbra, ahol egy kötőmeg van. (Pick up Rock) Ekkor Guybrush automatikusan leteszi a követ a kilövőhelyre. Na és most menjünk le módosítani a katapultot. Esetleg ha a játék végét meg akarjuk változtatni, akkor a kanibáloknak említsük meg, hogy van ezen a szigeten 3 csirkefogó, akiknek éppen kilőttük a hajóját. A változást észre fogjuk venni. Ugyanis a 3.rész végén mikor Guybrush elindul, hogy megakadályozza az esküvőt, nem arany barátaink érkeznek meg, hanem Herman Toothrot! Fel ajánlja, hogy ő is velünk tart. Ős a játék végén nem Toothrot-ot mutatja, amint éppen minket keres, hanem szorgalmas legénységünket, amint éppena kanibálok börtönében csücsülnek.

MONSTER PARTY (NINTENDO)

Az utolsó pálya kódja:
DTvgs.iNT

MONTEZUMA'S REVENGE (C64)

POKE 36190,165: POKE 44710,181:
POKE 61415,181 — örökélet

MONTY ON THE RUN (C64)

POKE 3994,255
A HIGHSCORE táblába írjuk be: I WANT TO CHEAT, és örökéletünk lesz.

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS (C64)

A HIGHSCORE táblába írjuk be az ANNE CHARLESTON nevet, hogy könnyebbé tegyük további életünket. POKE 1508,173

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS (AMIGA)

Ha már kezd a játék unalmassá válni gyorsan ugorjunk el az utolsó szintre. Ezt megtehetjük, ha a HIGHSCORE táblába beírjuk: SEMPRINI.

MONTY RUN (C64)

§1A01,0 — a zúzógép nem bánt

MOON BUGGY (C64)

POKE 24151,173 — sérthetlenség

MOON PATROL (C64)

Reset a főképernyőn, POKE 36121,165 — örökélet, SYS 49152

MOONBASE (PC)

A kimentett állásban (*.MBS-ben) 41018-ra FFFF — pénz

MOONFALL (C64)

Ha gyorsan akarunk meggazdagodni, Reset után az alábbi címeken írjuk át nagyobbra az értékeket: §ECFB-XXXX Itt vannak a nálunk lévő áruk mennyiségei.

POKE 52311,9 — kilencszázezer lunárium

Mission 1: POWER PLANT (továbbiakban PP) 2-ben adják. Egy sérült hajót kell egy MOONBASE (továbbiakban MB)-re kísérni. Nem tudjuk használni a BOOSTER-t.

Mission 2: MB 3-ban kapjuk. 2 CRYSTAL rakományt kell megtalálni. Valahol MB 7-től északkeletre vannak.

Mission 3: MB 1-ben adják. Egy tudóst kell megtalálni.

Mission 4: PP 5-ben kapjuk meg. Egy viharfelhőt kell elvinnünk a PP 5-től MB 2-től északra.

Mission 5: HUMAN COLONY 1-ben (605-1205) A DEDALUS 2 nevű űrhajó megérkezett a holdra. Keresni kell neki egy leszállóhelyet. Adnak egy scannert, ahol ez 90-et, vagy többet mutat, ott engedjük ki a módosított BAIT DROID-ot, amit ők adtak.

Mission 6: Egy veszélyes bűnöző tartózkodik a holdon. Meg kell keresni, és ki kell nyírni. 3 rakétától már ki is dobja a taccsot. MB 3-ban adják.

Mission 7: A bűnöző barátai kissé bepörgtek a haver lekapcsolásáért. 3 AVENGER típusú hajót küldenek ellenünk. Ugyanott kapjuk, ahol az előzőt.

Mission 8: MB 2-ben adják. Titkos iratok

miatt kell elmenni a FACTORY 6-ba.

Mission 9: REMUS BASE 1-ben kapjuk. Egy vezető politikus ipse (a császár) titkos megbeszélésre megy MB 2-ből MB 1-be. Útközben a konvojt BUMM-DURR-PLACCS módszerrel kell lekezelni (gy.k. elpusztítani)

Mission 10: MB 5-ben adják. Egy inváziós flottát kell legyőzni. Nagyon szívós pacákok. Ha egy bázist elfogalnak, akkor arra már keresztet vethetünk. A radaron villogó pontok mutatják az űrhajókat. Ha e küldetést teljesítettük, menjünk vissza oda, ahol kaptuk, és zsebeljük be a pénzt, vagy MISSION 5 után egy új érzékelőt.

A kimentett állás 1.blockja nagyon érdekes dolgokat tartalmaz. §10-§20: Itt van a money. Mindegyik Byte értéke max. 9 legyen!, §30-§33.byte A fegyverek. Értékük max. 09!, §02-03.byte Rang.. Az első byte az IRON, SILVER, stb., a második byte a DOVE, RAVEN. Értékük max. 04. Ha mindkét byte 04, akkor SUPERNOVA a rangunk!

A bázisok profitjai időközönként:

Remus: 500 Lunárium
 Factory: 800 Lunárium
 Power Plant: 1000 Lunárium
 Moonbase: 1500 Lunárium

Megadjuk néhány bázis koordinátáját, hogy ne kelljen állandóan a navigációs térképet lesni:

Moonbase 1: 1014;1423
 Moonbase 3: 2115;714
 Moonbase 7: 1350;1360
 Moonbase 8: 914;816
 Power Plant 1: 905;1904
 Power Plant 2: 944;1844
 Power Plant 3: 1404;804
 Power Plant 5: 2104;1304
 Factory 2: 256;1556
 Factory 3: 603;1755
 Factory 4: 1505;1203
 Factory 5: 1604;1305
 Remus base 3: 304;1006
 Remus base 4: 1104;1004
 Human Colony base 1: 605;1205
 Human Colony base 2: 1105;2305
 Human Colony base 3: 2804;901

Íme néhány cartridge POKE a C64-eseknek:

POKE 22623,173 — örök rakéta
 POKE 22712,173 — örök akna
 POKE 22675,173 — örök kábító
 POKE 22779,173 — örök csali robot
 POKE 52344,x — x számú rakéta
 POKE 52345,x — x számú akna
 POKE 52346,x — x számú kábító
 POKE 52347,x — x számú csali robot
 Ez utóbbi 4 POKE-t ismét be kell vinni újratevés után, mert a program inicializálja az értékeket.

MOONFALL (PC)

A harmadik küldetés után megmaradnak a kristályok, amik eladva 2000 lunáriumot hoznak a konyhánkra. Vigyázat, amíg nálunk vannak, addig folyamatosan támadnak a kalózok! A 10. küldetésben pakoljunk fel rakétákat, legyen tele a plazma ágyúnk és min. kettes pajzs, de nem árt a hármasnégyszög is. Ha több hajóval van dolgunk és már kevés a pajzsunk, akkor lőjünk rakétákat akire csak tudunk, mert ezek egy darabig el lesznek foglalva. Addig a fennmaradó hajókat küldhetjük a másvilágra úgy, hogy a sebességet lecsökkentjük 0-ra, fel-le emelkedve amikor egy szintbe ér velünk, megsorzuk, és ezt addig ismételtetjük, amíg meg nem tér.

MOONSTONE (C64)

A szent helyen, ahol a druidák életet adnak cserébe egy tárgyunkért, clickeljünk csak a páncélunkra. Az eredmény: életet is kapunk, és a páncélunk is megmarad. Ezt a végtelenségig ismételtgethetjük, ha életünk fogytán van.

MOONWALKER (C64)

POKE 5792,0: SYS 5743

MOONWALKER (MEGADRIVE)

Kiválaszthatjuk, melyik pályán kívánunk kezdeni, ha a 2.irányítón lenyomva tartjuk a *BALRA*, *FEL*, A gombokat, és az 1.-n egy játékos módban indítjuk a játékot (*START*). Most a *BALRA*, *JOBBRA* gombokkal választhatunk pályát.

MORIBUND (C64)

A pályakódok:

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. LKDFNBJS | 9. ODMAKYCX |
| 2. UYIJHKDC | 10. IUPWONKX |
| 3. QOLDNJFX | 11. SEUHNKJD |
| 4. XUORMSDE | 12. OPESVNXF |
| 5. OPEFSDF | 13. OWDSCZWQ |
| 6. JKFWEIFN | 14. HONDACRX |
| 7. SOWMFIUX | 15. HAZDAMXV |
| 8. FKDNZLSO | |

MORPHICLE (C64)

Kódok:

- | | | |
|----------|---------|---------|
| 1-SCARAB | 4-PAUL | 7-SIGGI |
| 2-HOTTI | 5-BUDDY | 8-DICKY |
| 3-WOTAN | 6-KNORR | 9-INVI |

MORTAL KOMBAT (AMIGA)

A kivégzések:

A használt mozdulatok:

előre — az ellenfél irányába (tehát balra, ill. jobbra, attól függ, hogy melyik oldalon állunk)

hátra — az ellenféltől távolodni

A többi egyértelmű.

JOHNNY CAGE: Amennyire csak lehet közel menni az ellenfélhez, 3-szor előre és tűz.

KANO: Amennyire lehet, közel menni, 2-szer hátra és tűz

SUB-ZERO: Közel menni, előre, le, előre, tűz

SONYA BLADE: 2-szer előre, 2-szer hátra, tűz

RAIDEN: Közel menni, 2-szer előre, 3-szor hátra, tűz

LIU KANG: A távolság kb. 10 cm legyen (no, ez a monitor nagyságától is függ), majd a tűz nyomvatartása mellett felülről kezdve körbe a joy-t az ellenfél irányában elindulva.

MORTAL KOMBAT (PC)

A speciális támadások:

Először a használt kifejezések. Ugye a játék elején *F10*-re előjön a *SETUP*, itt be lehet állítani, hogy melyik játékos melyik gombokat használja (joy-ról nem érdemes játszani). Összesen 9 gombot kell megadni:

le, fel, balra, jobbra, alsó ütés, felső ütés, alsó rúgás, felső rúgás, és védekezés. Ezek közül csak a balra, ill. jobbrahoz kell hozzáfűzni, hogy nem így használjuk, hanem előre, ill. hátra a

megfelelői. Az előre az ellenfél irányába való mozgást jelenti, míg a hátra a tőle való távolodást. Attól függ tehát, hogy a balra, ill. jobbra közül melyiket kell nyomnunk, hogy melyik oldalon van a játékosunk (ha harc közben helyetcsere élnék, ez arra is vonatkozik!) Ezekután jöjjenek a speciális támadások: (a Fatality mindegyiknél van, az a kivégzés)

JOHNNY CAGE:

Shadow Kick (Árnyékrúgás): hátra, előre, alsó rúgás

Projectile (Lövés): hátra, előre, alsó ütés

Crotch Punch ("Övön aluli ütés"): le, védés, alsó ütés

Fatality: előre, előre, előre, felső ütés

KANO:

Kano Ball: tartjuk nyomva a védést, és, nyomjuk meg sorban: előre, le, hátra, fel, ekkor Kano összegömbölyödik, majd a védés elengedéseire elindul az ellenfél irányába. A védés nyomvatartását elhagyhatjuk, ilyenkor rögtön elindul.

Projectile (Penge dobás): védést nyomvatartva hátra, előre, védést elengedni

Fatality: hátra, le, előre, alsó ütés

SUB-ZERO:

Freeze (Fagyasztás): le, előre, alsó ütés (Ha a lefagyasztott ellenfélbe még egy fagyasztást belelövünk, akkor mi leszünk lefagyva, és az ellenfél szabadon.)

Slide (Csúszás): nyomjuk le egyszerre a le, alsó ütés, alsó rúgás, védés gombokat. Ez néha csak nagyon nehezen sikerül.

Fatality: előre, le, előre, felső ütés

SCORPION:

Spear (Láncos lándzsa): hátra, hátra, alsó ütés

Jump Through Wall (Falon átugrás): le, hátra, magas ütés (ez nem működik, ha a pálya legvégén vagyunk)

Fatality: kb. 3-4 lépésnyire az ellenféltől tartjuk nyomva a védést, és fel, fel

SONYA:

Headstand (Lábbal átdobás): nyomjuk meg egyszerre: le, védés, alsó ütés, alsó rúgás (ellenfél közelében célszerű)

Projectile (Lövés): hátra, hátra, felső ütés

Fly Through Air (Repülés): előre,

hátra, felső ütés

Fatality: előre, előre, hátra, hátra, védés

RAIDEN:

Torpedo: hátra, hátra, előre

Projectile: le, előre, alsó ütés

Teleport: le, fel (gyorsan)

Fatality: előre, hátra, hátra, hátra, felső ütés

LIU KANG:

Fireball (Tűzlabda): előre, előre, felső ütés

Flying Kick (Repülő rúgás): előre, előre, felső rúgás

Fatality: ??

És egy tipp: ha vesztesre állunk a gép ellen, a kivégzés előtt lépünk be a másik játékosal (F1 vagy F2), ekkor vele játszunk egy meccset, és aki nyer, onnan folytathatja, ahol abbahagytuk, de nem a kivégzésnél, hanem azt a meccset újrajátszhatjuk. Ezt akárhányszor lehet használni.

Akik eljutnak Goro-ig, valószínűleg leragadnak, mert eleinte nehéz megverni. Nos, SUB-ZERO-val a legkönnyebb, mert az ugrások után elég gyorsan leesik ahhoz, hogy kivédje Goro lövedékét, míg a többiek csak beleugranak. Egyébként az átlóba ugrás+rúgás, a fagyasztás és a Slide kombinációjával nem olyan nehéz legyőzni, csak próbáljunk távol maradni tőle.

MOTOR MANIA (C64)

POKE 8646,255 — örökélet, SYS 8000

MOTOR ROADER (PC ENGINE)

Négy különböző pályán mehetünk, ha az alábbiakat tesszük:

BRAZIL: nyomjuk meg a *FEL* & 1 gombokat, majd a *START*-ot

USA: nyomjuk meg a *FEL* & 2 gombokat, majd a *START*-ot

SUBURB: nyomjuk meg a *SELECT* gombot, majd a *START*-ot

TRAP: nyomjuk meg az 1 & 2 gombokat, majd a *START*-ot

MOUNTIE MICK'S DEATH RIDE*(C64)*

POKE 4465,234: POKE 4466,234: SYS 4096 — örökélet
 POKE 12637,234: POKE 12638,234 — örök történet, POKE 4264,x — kezdő szint (1-9), SYS 4096

MOVIE (C64)

POKE 16151,173 — örökélet, SYS 4096

MR. HELI (C64)

Sajnos a kódok állandóan változnak, de talán valamelyik jó lehet:

1.pálya: CADAHCAAUADFCADCKCY
 CAAF5GHAAQADCEADCKCX
 2.pálya: CAAFDHCAAUJJJJJDCKCY
 CABFFEIAAUABAAACBKV
 3.pálya: DAAHEADAAUJJJJJDCKCZ
 DABHHDJAAVACFCADCECT
 DAAHGBHAAUAFCDJJDCKCZ

MR. MEPHISTO (C64)

POKE 17865,234: POKE 17866,234:
 POKE 17867,234 — nem csökken a
 BONUS: RUN
 POKE 40800,x — életek száma, POKE
 25922,44: POKE 26432,44: POKE
 26372,0 — örökélet

MR. ROBOT (C64)

POKE 11518,255, más verziónál
 \$8221,EA — örökélet

MRS. PAC MAN (C64)

POKE 8090,173 — örökélet

MUTANT BUSTERS (AMIGA)

A *highscore* táblába írjuk be:
 BADMANNERS — örökélet.

A pályakódok:

1.FATSOUND	4.MIRACLE
2.SCHACH	5.QUIKSILVER
3.JACKAL	6.PAIN

MUTANT MONTY (C64)

POKE 21647,173 — örökélet
 POKE 19109,169: POKE 19110,31:
 POKE 19111,234 — sérthetlenség

MUTANTS (C64)

A címképernyőn reseteljünk, majd POKE
 9273,230 — örökélet, SYS 4096

MUZZY (C64)

A kódok:
 7441, 6557, 7222

MY HERO (MASTER SYSTEM)

Plusz életet kaphatunk, ha átugrálunk a bombákon és a késdobálókra, és visszataljuk őket.

MYSTERY OF THE NILE (C64)

Kódok:
 1 - HD576172V
 2 - HE576171V
 3 - HF576170V
 POKE 4329,173: POKE 8122,173:
 POKE 1256,99

MYTH (AMIGA)

Játék közben gépeljük be:
 "SNUFFLECAKE".

MYTH (C64)

A pajzs ami a medusa kinyírásához kell, egy szoborban van elrejtve, az első szint második képernyőjén. A szobor egy harcost ábrázol.

Töltés közben nyomjuk be a *SHIFT/LOCK*-ot, és a görög mítoszban találjuk magunkat.

N.O.M.A.D. (C64)

Ha RESET-eljük a gépet, írjuk be: FOKE 4217, x — az életek száma (0-255). Az újraindítás a SYS 319 paranccsal érhető el.

Illetve POKE 5222,165 — örökélet

NARC (C64)

POKE 26088,0 — örök töltény, POKE 28112,173: POKE 28279,173 — örök credit, POKE 33532,9 — örök bomba

NAUTILUS (C64)

Billentyű	Hatás
'Q'	gáz előre
'A'	gáz hátra
'B'	Diesel/villanymotor kapcsoló
'V'	sűrített levegő szívás be/ki
'N'	motorhang be/ki
'W'	balasztöltés be/ki (ha tele a tartály, kikapcsol)
'S'	ballaszt ürítés be/ki
'1''2'	periszkóp forgatás 1/6 fokkal
'b.SHIFT'+ '1''2'	periszkóp forgatása 5 fokkal
'4'	kormány rögzítés be/ki
'R'	sonar hatótávolság kapcsoló
'H'	pause
'O''P'	periszkóp nagyítás le/fel
'M'	térkép be/ki
'jobb SHIFT'	időgyorsítás be/ki
'R/S'+ 'RESTORE'	önmegsemmisítés
'RETURN'	torpedó kilövése

NAVY MOVES (AMIGA)

A kettes pálya kódja 786169

NAVY MOVES (C64)

Az első pályán ugorjunk egyet a csónakkal, és az ugrás tetőpontján nyomjunk egy 'CTRL'-t. Visszakerülünk a címképernyőre. Ha most új játékot kezdünk, a fickónk spriteja valamivel lentebb indul, így nem bártják az aknák, ezenkívül a lövés az eredeti magasságban történik, tehát minden veszély nélkül irthatunk. Ez az állapot egy ugrással megszüntethető.

§0E83,00 — nincs első pálya

A nélkülözhetetlen RESET után egy POKE 5851,173 segít minket az örökélet előhozásában. SYS 3584

NAVY MOVES 2 (C64)

§C45C,X — idő

A játékot amikor elkezdjük egy kis tengeralattjáróból kiugorva, behatolunk egy nagy tenger-alattjáróba. Ekkor nyírjuk ki a szürkeruhás tiszteket és vegyük el tőlük a kódokat (a kódokat írjuk fel valamire). Írjuk fel a tisztek nevét is, mert később szükség lesz rá. Ballagjunk el egy terminál-egységhez, és írjuk be: STOP ENGINE (Gépház állj), utána adjuk meg a kért kódot (ezt a tiszt nevéből lehet megállapítani). Utána írjuk azt, hogy: EMERGE (felmerülés), ezt is kóddal kell. Majd elballagunk a reaktorhoz, aminek az ajtaját az OPEN DOOR utasítással és az ezt követő kóddal tudjuk kinyitni. Ezután hívjunk segítséget: TRANSMIT, majd egy idő után: OABERBYAMD. Ezek után bemegyünk a reaktorhoz, berakjuk a bombát és szép lassan (gyorsan) elballagunk a tengeralattjáró tetejéhez, és kimászunk. Egy kicsit várunk, majd megtekinthetjük a bomba robbanását.

NAVY SEALS (AMIGA)

A Highscore táblába írjuk be, hogy PSBOYS, és végtelen creditet kapunk.

NAVY SEALS (C64)

A RUN/STOP pályát vált.

A CHEAT aktiválásához írjuk be a BRAINDEAD kódot.

NEBRASKA (C64)

Nyomjuk meg egyszerre a 'SPACE', 'JOBB SHIFT', '.', 'N' billentyűket, és örökéletünk lesz.

NEBULUS (AMIGA)

A demo játék ideje alatt írjuk be: 'HELLOIAMJMP' a halhatatlanságért, a funkcióbillentyűkkel pedig a szinteket választhatjuk ki.

NEBULUS (C64)

POKE 32979,181 — örökélet, SYS 32768

NEBULUS II (AMIGA)**Kódjai:**

5.szint: ICEMOUSE

9.szint: LOVEANDLOVE

13.szint: GREENTREES

Ezeket a címképernyőn kell beírni. Ha jó a kód, a képernyő egyet villan. A játék közben a képernyő alsó részén egy ikonsor van, amely jelentése a következő: 1. kulcs: Békánk néha bezárt ajtókkal találja szemben magát. 2. rakéta: Használatával a békánk körbepüli egyszer a tornyot, elpusztítva minden ellenfelet aki az útjába kerül. 3. mágnes: Ha sehogyan sem tudunk feljutni a fentebb lévő platóra, akkor a program figyelmeztet, hogy mágnessel kell. 4. szem: Békánk megnézheti, milyen akadályok várnak rá fentebb (felesleges) 5. Piros béka: Brekkentyűnk nagyobbat ugrik (egyet). Ez elengedhetetlen a játék egyes részein 6. érme: A teleportokat működteti. Rájuk kell állni, és előre nyomni a joy-t. Ezeket a cuccokat az útközben található csomagokban találhatjuk meg. Minden páros szinten a toronyból lefelé kell jönni az aljáig és ott bemenni az ajtón. A jobb felső sarokban százalékban számolja a gép, hogy mennyire jártuk be az adott szintet. Ha ez 75% alatt van, akkor nem mehetünk be az ajtón, hiába értünk el oda. A pályák teljesítése után jutalom szintek vannak: 1. Békánk egy biciklivel kombinált sárkányrepülővel száguldozik. A szembejövő madarakra rá kell szállni, majd a tojásaikat felszedni, a második felében pedig bombákat kell hatástalanítani úgy, hogy a lufikra rárepülve kidurrantsuk őket. 2. Békánk egy Cowboy szerepében tetszeleg, szedegeti a csomagokat. 3. A víz alatt a bombákat szétlöve kell lavírozni.

NECRONOM (AMIGA)

A pályaválasztáskor 'N' megnyomására a következő pályát kapjuk. Ha ezt végignyomkodjuk, akkor megnézhetjük a befejezést anélkül, hogy játszottunk volna. Ha a játék közben a numerikus billentyűzeten megnyomjuk az '1' billentyűt, sérthetlenséghez jutunk. A '0' billentyűvel a CHEAT módba jutunk.

Ezt követően:

'F1/1' — +/— sebesség
 'F2/2' — +/— lövéstípus tűzereje
 'F3/3' — +/— tűzerő
 'F4' — + bombák/rakéták száma
 'F5' — + sérthetlenség (ENTER ki/be)
 'F6' — + energia
 'F7' — + credit
 'F8' — + élet
 'F9' — pálya teljesítése
 'HELP' — "pályagörgetés"
 'SPACE' — lövéstípus változtatása.
 NINJA SPIRIT — Az örökélethez
 PAUSE, majd nyomjuk meg egyszerre a 'CAPS LOCK', 'CTRL' és 'SHIFT' billentyűket.

NECRONOM (PC)

A billentyűzetkiosztás:

'0'-'F' — billentyűk ki/be
 '1' — sérthetlenség
 '2' — örökélet ki/be
 'F1'-'F7' — különböző felszerelések
 'F8' — plusz egy úrhajó
 'F9' — ugrás a következő szintre.

Szintkódok:

1OFAPAEMH 1OINNBLCA
 2POGJNGBB 2HANPFNDF
 2ANBDNBMG

NEMESIS (C64)

POKE 5868,255 — 255 élet, SYS 5678

NEMESIS (GAME BOY)*(NINTENDO) (PC ENGINE)*

Játék közben nyomjuk le a *START*-ot, mire leáll a játék. Most nyomjunk meg 2-szer *FEL*, 2-szer *LE*, *BALRA*, *JOBBRA*, *BALRA*, *JOBBRA*, *B*, *A*, *B*, *A* & *START* gombokat.

NEPTUNE'S DAUGHTERS (C64)

POKE 7870,80 — örökélet

NETHERWORLD (C64)

Ha lenyomva tartjuk a 2, 4, E billentyűket, a következő pályára ugrunk.

POKE 12116,44 — örökélet, POKE 8138,0 — örök energia, POKE 7698,18 — örök idő

NEUROMANCER (C64)

Kódok:

Gyártó	Link	Password 1	Password 2
Asano Computing	asano comp	vendors	
Bank Gemeinschaft	bankgemein	eintritt	verboten
Bank Zurich	bozobank		
Cheap Hotel	cheapo	cockroach	
Chiba Justice	justice		
Chiba Police	keisatsu	warrants	supertac
Consumer Review	consumerrev		
Copenhagen Uni	brainstorm	perilous	
Cyberspace Gp	freematrix	cfm	
Eastern Seaboard	eastseabod	longisland	
Fuji	fujii	romcards	uchikatsu
Gentleman Loser	loser	wilson	loser
Hitachi	hitachi-bio	genesplice	biotech
Hosaka Corp.	hosakacorp	biosoft	fungeki
Inter Rev Service	irs	taxinfo	audit
Justice Booth	justice		
Musabori Indust	musaborind	subaru	
NASA	voyager	apollo	
Panther Moderns	chaos	mainline	
Psychology	spycho	babylon	
Regular Fellows	regfellow	visitor	
Software Enforce	soften	pemafrost	
Software Enforce	soften	sheegldipo	
Tactical Police	keisatsu		
Taxpayer	irs	taxinfo	
Tozoku Imports	yakuza	yak	
World Chess	worldchess	member	

A kocsmában a zsarú igen kellemetlen alak, mert bármit mondunk neki, sítire vág. De ha COPTALK chippel a fejünkben megyünk hozzá, mindjárt beszédesebb lesz. A chipet LARRY-nál lehet beszerezni. A nő a masszázsszalomban rengeteg hasznos infót tud a MODERN PANTHER-ekről, meg sok másról is. Igaz, hogy a zsaruk hamar lekapcsolnak, és a csaj is sok pénzt kér, de érdemes egy játékot erre áldozni. Néha a kapott PRG belépési kódok még külön kódolva vannak. Ilyenkor igen hasznos egy jól felfejlesztett DECODER chip. Ez viszont rengeteg creditert emészt fel. A megoldás: A játék elején szedjük össze annyi pénzt, amennyit csak tudunk, aztán fejlesszük fel a chipet amennyire csak lehet. Mentsük ki az állást, jegyezzük meg, hogy hová. Ezek után kezdjük újra a játékot, de a maradék három helyet használjuk kimentésre. Ha fordításra váró jelszó kerül elénk, csak ki kell menteni az állást, és behívni azt a bizonyos "fordítót".

Energia: \$C32E-\$C32F. max. DO 07,

Zóna: \$C32D (01-07), X koord.: \$C343, Y koord.: \$C345

Helyezzünk el néhány magas értéket (pl. 255) a következő címeken: \$C33A (DEC 49978), \$C33B, \$C33C (eredmény: sok-sok készpénz), \$C33D (DEC 49981), \$C33E, \$C33F (eredmény: sok-sok pénz a PAX számlán). Ezután lehet továbbfuttatni a programot...

A LINK kódok:

REGFELLOW	FREEMATRIX
CONSUMEREV	EASTSEABOD
ASANOCOMP	LOSER
WORLDCHESS	YAKUZA
CHEAPO	HOSAKACORP
PSYCHO	BANKGEMEIN
CHAOS	MUSABORIND
IRS	VOYAGER
FUJI	BOZOBANK
KEISATSU	JUSTICE
HITACHIBIO	
BRAINSTORM	
SOFTEN	

Az első kimentett állás az első oldal 04 track 09 sector-án van. A 60-61-62-es Byte-ok a készpénz mennyisége, a 63-64-65-ös Byte-ok a PAX számlán levő pénz mennyisége. Ugyanez a második játékállásnál, csak az a 04 track 18 sectorán van. A harmadikat 05 track 06 sector, a negyedik állást a 05 track 15 sectora tartalmazza.

NEURONICS (AMIGA) (C64) (PC)

Néhány pályakód:

1 - —	53 - ORHMIY
2 - CIBCLM	54 - OGOUTW
3 - HULATI	55 - ALAJAJ
4 - TMBFHS	56 - PLQOJF
5 - XTOAEL	57 - LWTAYS
6 - ZYORZY	58 - GLNMZF
7 - TXGFWT	59 - YODAOAOC
8 - YRYQTX	60 - XRPXYB
9 - CCJEYT	61 - KCSGKQ
10 - FPNZBE	62 - QXDYMM
11 - WOQXOS	63 - EIADJJ
12 - AZMFED	64 - GTJFGS
13 - AQXXZZ	65 - UJEQPP
14 - UQJNQF	66 - UYMHGZ
15 - VAJDKH	67 - XJXVDJ
16 - MSILEK	68 - CKHNQJ
17 - ZAGFNG	69 - DGKYXQ
18 - IVCNKN	70 - WTTNRL
19 - EAZXGR	71 - FBRRRN

20 - YFSNRB	72 - IHGUSG
21 - UYUURP	73 - BDYJPB
22 - UPVMER	74 - FTUVLW
23 - ACYNPG	75 - NZWCGP
24 - DUAGDK	76 - LAYZVL
25 - TSTIHH	77 - WWRUZW
26 - QURFFN	78 - CHXDUF
27 - EISYWQ	79 - CVBKPY
28 - BJDDYQ	80 - JOVDBM
29 - USENIE	81 - VFPWZA
30 - AOIYSW	82 - VOQWQV
31 - BVOIMJ	83 - RGULOI
32 - HPIWGV	84 - JLLEAH
33 - SGKSOP	85 - HEEIBJ
34 - CVQHAZ	86 - JHYVUQ
35 - CTLKAL	87 - ONNWFJ
36 - RILWTK	88 - ZGLUCJ
37 - PVQMRS	89 - MJYENJ
38 - JAQKRQ	90 - HVZBFP
39 - YAEMVC	91 - XGJEOP
40 - DCGUSW	92 - MBYRIE
41 - QQMVMC	93 - RJWZMG
42 - NVZRPQ	94 - PXSRSX
43 - JLRNCV	95 - ECDCTR
44 - OBLNKW	96 - NBAHTD
45 - HEMMAA	97 - IGEHQY
46 - AUAGQD	98 - PTLGPG
47 - KFHMAE	99 - GKJBHH
48 - UYGYMY	100 - HKARSZ
49 - QUICHN	101 - JZGIRY
50 - SCBLEB	102 - IPPRHB
51 - UDHHIU	103 - MNZBEL
52 - SGZPVV	

NEUTMARE (C64)

POKE 4928,234: POKE 4929,234:
POKE 2157,234: SYS 5376, és POKE
4718,szint + 48: SYS 5376

NEUTOPIA (PC ENGINE)**Pályakódok:**

A3 G2 E2 K2 J1 G4 C1
D5 D4 E4 E5 B6
J5 A7 G6 D1 J1 C4 K1
G2 K3 A4 A5 B5

NEW ALIENS (C64)

POKE 42043,12 — végtelen lövedék
POKE 42386,12 — végtelen energia
POKE 38408,x — kezdő szoba (x tet-
szőleges)
POKE 43287,0 — halhatatlanság
POKE 33542,48: POKE 33543,25:
POKE 33548,48: POKE 33549,19 —
nuku sötét szoba
SYS 32777

NEW YORK CITY (C64)

Írjuk be BASIC-ben:
FOR A = 14592 TO 14847: POKE A,0:
NEXT — nincs kutya a postán
SYS 15040

NEWZEALAND STORY (C64)

A következő pályára való eljutás: csak
nyomjuk meg a 'SHIFT' és a 'BALRA
NYÍL' billentyűt egyszerre.

NEWZEALAND STORY (PC)

Pause, majd üssük le az 'M' billentyűt.
A lézerpuska hangja után pötyögjük be:
'MOTHERFUCKENKIWIBASTARDS'.
Örökéletet kapunk.

NEWZELAND STORY (C64)

Játék közben írjuk be a TRY CHEATING
kódot, a szóközzel együtt.

NFL FOOTBALL (GAME BOY)

Gyorsabbak lesznek a játékosaink, ha a
címképernyőn megnyomjuk 2-szer a
FEL, 3-szor LE, 19-szer BALRA, 3-szor
JOBBRA, BALRA & A gombokat.
Ha ugyanezt a B gomb nyomvatartása
mellett tesszük, jobbak lesznek a
játékosaink.

NHLPA HOCKEY (SNES)

Néhány meccs kódja a MONTREAL-lal:

Hartford:	1-0 — F56BP97MB7Y6H2Z8
	2-0 — F6WW9Y6JM7J8XN39
	3-0 — F7KFXK521RGL4LD8
	4-0 — F5NX9NFZSCDVMK8Y
Boston:	1-0 — F6CGW9DWBFL2865S
	2-0 — F611GYDCY1HP152L
	3-0 — F7RK2KB8H3PZPTZF
	4-0 — F5V2KF9GMDR5HXF5
New York	1-0 — F6JL4280ZPYW31XL
	2-0 — F665RP7X8GB9Y7GC
	3-0 — F7XRBB7GLSJ1KCXT
	4-0 — F506PWJMO7B09ZNW
Detroit	1-0 — F6PR9HHJCDD860S8
	2-0 — F7C9W4GDPKHJ31XN
	3-0 — F72WGS81RKT0202

NICKY BOOM (PC)

Pályakódok:

2 - MEDIT	6 - JANIR
3 - KRATTY	7 - TRINOS
4 - MIRTES	8 - SIXAN
5 - ARRAX	

NIGHTBREED (PC)

A NIGHT.EXE-ben 245A-ra
9090909090 — nem kér kódot

NIGHTSHIFT (C64)

A kódok szépen sorjában:

- 01 — Banán, Citrom, Banán, Banán
- 02 — Cseresznye, Banán, Banán, Citrom
- 03 — Banán, Cseresznye, Ananász, Szilva
- 04 — Ananász, Citrom, Ananász, Ananász
- 05 — Ananász, Ananász, Citrom, Cseresznye
- 06 — Cseresznye, Szilva, Szilva, Ananász
- 07 — Cseresznye, Ananász, Citrom, Banán
- 08 — Ananász, Banán, Ananász, Cseresznye
- 09 — Ananász, Citrom, Citrom, Cseresznye
- 10 — Citrom, Banán, Szilva, Szilva
- 11 — Banán, Ananász, Cseresznye, Szilva
- 12 — Cseresznye, Szilva, Banán, Szilva
- 13 — Szilva, Cseresznye, Banán, Ananász
- 14 — Ananász, Cseresznye, Szilva, Banán
- 15 — Szilva, Szilva, Ananász, Ananász
- 16 — Banán, Banán, Ananász, Banán
- 17 — Banán, Szilva, Cseresznye, Szilva
- 18 — Szilva, Citrom, Citrom, Szilva
- 19 — Citrom, Ananász, Cseresznye, Szilva
- 20 — Cseresznye, Ananász, Ananász, Cseresznye
- 21 — Citrom, Cseresznye, Ananász, Ananász
- 22 — Szilva, Citrom, Cseresznye, Banán
- 23 — Szilva, Cseresznye, Cseresznye, Citrom
- 24 — Szilva, Ananász, Citrom, Citrom
- 25 — Banán, Ananász, Ananász, Citrom
- 26 — Szilva, Cseresznye, Cseresznye, Banán
- 27 — Banán, Cseresznye, Citrom, Banán
- 28 — Szilva, Banán, Banán, Ananász
- 29 — Cseresznye, Szilva, Cseresznye, Ananász
- 30 — Cseresznye, Cseresznye, Banán, Szilva

NIGHTSHIFT (PC)

A kódok:

- 2a banán, ananász, cseresznye, szilva
- 2b ananász, citrom, ananász, ananász
- 2c ananász, ananász, citrom, cseresznye
- 2d banán, cseresznye, ananász, szilva
- 3a cseresznye, ananász, citrom, banán
- 3b ananász, banán, ananász, cseresznye
- 3c ananász, citrom, citrom, cseresznye
- 3d citrom, banán, szilva, szilva
- 3e banán, ananász, cseresznye, szilva

- 3f cseresznye, szilva, banán, szilva
- 4a szilva, cseresznye, banán, ananász
- 4b ananász, cseresznye, szilva, banán
- 4c szilva, szilva, ananász, ananász
- 4d banán, banán, ananász, banán
- 4e banán, szilva, cseresznye, szilva
- 4f szilva, citrom, citrom, szilva

NINJA (MASTER SYSTEM)

Harc közben menjünk visszafelé, egyik oldalról a másikra, és tartsuk nyomva a tűzgombot.

NINJA BOY (GAME BOY)

Akárhányszor folytathatjuk a játékot, ha a GAME OVER felirat megjelenésekor lenyomjuk egyszerre az A & B & START gombokat.

NINJA COMMANDO (C64)

\$09E0,FF — életek száma (255)

NINJA GAIDEN (GAME BOY)

Pályakódok:

2 - NINJA	4 - DRGON
3 - GIDEN	5 - SWORD

NINJA HAMSTER (C64)

POKE 18480,173 — örök energia, SYS 16435

NINJA MASACRE (C64)

A Szintkódok HTLA-tól HTLI-ig tartanak, tehát sorban a HTL után az ABC betűi.

NINJA MASSACRE (PC)

A kódok:

05 - SNOW	20 - BARD	35 - EASY
10 - BEER	25 - HOLE	40 - WIDE
15 - STAG	30 - HUGE	45 - COLA

NINJA RABBITS (C64)

POKE 7474,173 — örökélet

NINJA SCOOTER SIMULATOR (C64)

Tartsuk nyomva a tűzgombot, így az 1-es és 2-es szinteken átjuthatunk.
POKE 3546,234 — végtelen idő, SYS 4096

NINJA SPIRIT (C64)

POKE 10448,173 — örökélet 1,2.
pálya, POKE 10494,173 — örökélet
3,4. pálya, POKE 10409,173 —
örökélet 5,6. pálya, POKE 10396,173
— örökélet 7,8. pálya

NINJA WARRIORS (AMIGA) (PC)

Nyomjuk a bal egérgombot addig, míg
meg nem jelenik a címképernyő, ezzel
örökéletet kapunk.

Vagy ha ez nem működik, nyomjuk le a
'CAPS LOCK'-ot és írjuk be valamelyik
kódot:

A SMALL STEP FOR A MAN

KYLIE

MONTY PYTHON

SKIPPY

SNOW WHITE

THE TERMINATOR

STEVE AUSTIN

Nyomjuk le újból a 'CAPS LOCK'-ot,
majd az 'S' betűt!

NINJA WARRIORS (C64)

POKE 43046,173 — örökélet

NITRO (AMIGA)

A pilóta nevéhez MAJ-t írjunk, így 5000
fuel-t és 50 money-t kapunk.

NODES OF YESOD (C64)

POKE 34430,165 — örökélet, POKE
45082,234: POKE 45083,169: POKE
45084,0 — sérthetlenség, SYS
31252

NORTH & SOUTH (C64)

Ha déliek vagyunk, akkor válasszuk az
1862-es évet, ha Jenkik, akkor az
1864.eset, ekkor ugyanis a két fél
előnyben volt egymás felett.

NORTH SEA INFERNO (C64)

§CCBA,A5 — örökidő (Az
atombombánál a kék drótot kell elvágni)

NORTHSTAR (C64)

Töltsük be a játékot, és írjuk be: POKE
9406,173, majd RUN. Ha más verzióval
rendelkezik valaki, akkor DEC \$7707-et
keressen egy monitorral, s cserélje át
LDA-ra.
47E0,00 — sérthetlenség

NOVA (C64)**Pályakódok:**

1. WELCOME
2. OPLITTING
3. CROSSING
4. EASY GOING
5. LABYRINTH
6. LITTLE PROBLEM
7. INSIDE OUT
8. UPSIDE DOWN
9. REPLICATION
10. DESTINATION
11. TERMINATION
12. FOREST GROVE
13. DESTINATION 2
14. MAD DREAM
15. STONE HENGE
16. SPIDERNET
17. RIGHT BLOCKER
18. KNIGHTMARE
19. TIMING PROBLEM
20. BRAINBUSTER
21. NI INSPIRATION
22. 3RD DESTINATION
23. THE TWO PROBLEMS
24. SUPRISING EVENT
25. BORING FRIDAY
26. NEAR THE END
27. JUST DO IT
28. YOU MADE IT!

NUCLEUS (C64)

POKE 26650,234: POKE 26651,234:
POKE 26652,234 — örökélet, indítás:
SYS 4096



O'RILEYS MINE (C64)

POKE 9251,44: POKE 9253,17C — örökélet

OBLITERATOR (C64)

Az örök energia beviteléhez először is egy *RUN/STOP + RESTORE* szükséges, majd POKE 4478,0, végül pedig a SYS 2065 utasítással ismét játszhatunk.

OCEAN DECATHLON (C64)

POKE 9450,173 — örökélet

OCEAN RANGER (C64)

Játék közben freeze! \$8295 — 76mm ágyú (max.99) \$8296 — Sea Sparrow rakéta, \$8297 — Harpon rakéta, \$8298 — mélységi bomba, \$8299 — Chaff, \$834E — fegyverek rongálódása, \$834F — computer rongálódása, \$8351 — motor rongálódása, \$8352 — páncélzat rongálódása.

OGRE (PC)

Írjuk be az alábbi parancsokat a DOS prompt-nál:
DEBUG ogre.ovl
E234e 90 90 90 90
W
q

OH NO! MORE LEMMINGS (AMIGA)

A pályakódok:

Szint	CRAZY	Szint	WILD
2 -	FLCIHTTGBK	2 -	KHPUDOCKCP
3 -	LCALWTFHBK	3 -	LQUDOCGLCR
4 -	CILUTFNIBD	4 -	RUMICOMMCP
5 -	CAHRUFLJBE	5 -	UDOCAHWNCP
6 -	IHRUGLCKBO	6 -	LICOHVWOCR
7 -	LRUFNCALBM	7 -	MCCLVUDPCE
8 -	SUGLCILMBF	8 -	CKLWUEMQCP
9 -	UFLCGHUNBR	9 -	CCHRTFMBDQ
10 -	GLCKHWUOBJ	10 -	IHSTGMCCDJ
11 -	LCCMTUGPBE	11 -	MRTNICDDL
12 -	BIMUUNLOBS	12 -	STGMCKLEDR
13 -	CCIPTEMBCN	13 -	VOICAHTFDL
14 -	KIQTLOBCCP	14 -	OKCMHWVGDN
15 -	MSVLICADCJ	15 -	MCCLUTFHDN
16 -	RVLKCILECS	16 -	CKLUTNIIDK
17 -	TDOCCHVFCH	17 -	CAHSUGMJDJ

Szint CRAZY

18 - DMCIIITGCL
19 - KCCLVVLHCD
20 - CIMUVLIICI

Szint WILD

18 - KHRUGMCKDD
19 - LPUOICELDE
20 - PUGMCLIMDF

Szint WICKED

1 - VFOCCHTNDR
2 - NICIHTWODM
3 - OCCLVUGPDK
4 - CKLWUFMQDR
5 - GCHSTLHBEW
6 - KHRTDLGCEL
7 - MPTDHGEDEF
8 - RVMHGILEEG
9 - VMHGAHWFEQ
10 - DLGIHTTGEP
11 - NGALUTDHEP
12 - GIMWVLHIEP
13 - GEHQUELJEN
14 - KIQWMHGKEL
15 - MPUDLGCLEQ
16 - PWMHGIMMEO
17 - VLJGGIUNEN
18 - DLGKHUUOEL
19 - HGELVUMPEQ
20 - GKLTWMJQEQ

Szint HAVOC

1 - GGHPTGNBFBK
2 - KIPTFLGCFN
3 - LPTGLGADFI
4 - STFNGILEFF
5 - TFNGCHVFFP
6 - FLGKHWTFGH
7 - LGALWTFHFS
8 - GOMVVOHIFI
9 - GAIQUFLJFM
10 - KHRUFLGKFH
11 - MSWFJFALFD
12 - SUGNGILMFP
13 - UFNGAHWNFH
14 - FLGMHTUOFP
15 - LGALWUGPFM
16 - GILTUNJQFH
17 - GCIRVLKBGO
18 - KIPTDOGCGP
19 - LPTDMGEDGL
20 - RTEMGKLEGF

Szint TAME

1 - —
2 - IISTEHCCAQ
3 - LRTDLCADAO
4 - RTDLCILEAH
5 - TDLCAHTFAO
6 - DLCIHVTGAJ
7 - LCALVTDHAG
8 - CILVTDLIAP
9 - CAHRUDLJAR
10 - IHRUDLCKAK
11 - MPVDLCALAG
12 - RUDLCILMAQ
13 - WDHCAHTNAF
14 - DLCIHTUOAG
15 - LCALVUDPAP
16 - CILVWLHQAO
17 - CAHRTFLBBL
18 - IHRTFLCCBE
19 - MRVNLBADBL
20 - RUNLBIMEBE

OH NO! MORE LEMMINGS (PC)

A pályakódok:

Level	TAME	CRAZY
1	—	IFLCAHVFB
2	IHTRDNCCAD	FLCKIUTGBO
3	LRTDLCADAO	LBELVTGHBN
4	RTDLCILEAH	CILVTFLIBS
5	VLHCAHVFAQ	BEHPWNHJBL



Level	TAME	CRAZY
6	DLCIHVTGAJ	IIRWNLBKBH
7	LCAMTTDHAF	MPWNLCELBH
8	CILTDLIAN	RWNLCCIMMBO
9	CAIPULDJAQ	WNLBAIVNBG
10	IHPUDLCKAI	NLCMITWOBS
11	LRUDLCCLAJ	LBAMVWNPBM
12	RUDLCILMAQ	BIMVWNLQBF
13	UDLCAHTNAH	BAIRVLMBCF
14	LHCIIVWOAJ	MIPVLMCCCR
15	LCALVUDPAP	MRVLMCADCM
16	CILVWLHQAO	RVLMCIMECF
17	CAHRTFLBLL	VLMBEHTFCO
18	IHRFLCCBE	LMCIIVVGCH
19	LRTFLCADBR	MCAMVVLHCE
20	RTFLCILEBK	CIMVVMICN

Level	WICKED	HAVOC
1	UNICAITNDS	GAHRVFLBFF
2	FMBMHTWODL	IIRVNLFCFG
3	IBALVWNPDK	MPTNHGADFM
4	CIMVWNMQDJ	RVNLGIMEFN
5	GAIRVLLBEL	VNLGEITFFI
6	MIPVLLGCEG	NLGMITVGFR
7	MRVLLFADEQ	LGAMVVNHFM
8	RVLLFIMFEJ	GMMTVNLIFH
9	VLLGAIVFED	GAIRWNLIFH
10	LLGIIIVGEM	IIRWNLGKFO
11	LGAMVVLHEJ	MRWNLFALFM
12	GIMVLLIES	RWNLFIMMFF
13	FAIRWLLJED	WNLFAIVNFO
14	IIRWLLFKEM	NLFIIVWOFH
15	MRWLLFALEJ	LFAMVWNPFE
16	RWLLGIMMED	GIMVUNLQFM
17	WLHFAITNEF	GAIRVLMBGO
18	LHGIIUOEN	IIRVLMFCGG
19	LFELTWDPEK	LRVDMGADGL
20	GIMVWLLQEL	RVLMFIMEGM

Level	WILD	2 Players
1	CEIPWLMJCR	JAHPTDIBKE
2	MHPWDMBKCO	IHPTDIJCKN
3	MRWLMBALCE	LPTDIJADKK
4	RWLMBIMMCN	PTDIJILEKD
5	WLMBAIVNCG	TDIJAHTFKM
6	LMBIIWOCF	DIJIHTTGKF
7	MBAMVWLPCM	IJALTTDHKS
8	BIMVWLMQCF	JILTTDIKL
9	CAIRTNMBDH	JAHPUJIKN
10	MHRVNMCCDF	IHPUDIJKK
11	MRVNMBADDO	
12	RVNMCIMEDI	
13	VNMCAIVFDR	
14	NMBIIVVDJ	
15	MBAMVVNHG	
16	CIMVVNMIDQ	
17	BAHRWNIJDM	
18	IIRWNMBKDK	
19	MRWNMBALDH	
20	RWNMBIMMDQ	

OIL IMPERIUM (C64)

Miután betöltöttük a játékot, és az irodában vagyunk, Freezeljünk pl. Actionnel. Lépünk be a monitorba, majd M130F. A gép erre: 40 4B 4C 00 00... Az első 4 számot írjuk át 80 17 B4 2C-re. Ez 750 milikót eredményez a zsebünkbe. Egyébként a \$130F a player 1, a \$1340 a player 2, a \$1371 a player 3 money-ját tartalmazza. Ha 00CA 9A 3B-t írunk be, akkor 1 milliárd dolcsink lesz.

Ha az irodában lenyomjuk egyszerre a 'balranyíl', 'CTRL', 'RUN/STOP' billentyűket, kapunk a RELINE-től egy milikót zsebpénz gyanánt. Ezt havonta egyszer lehet használni. A fúrásnál ez a kombináció felgyorsítja a fúrót.

OINK (C64)

POKE 31250,173 — örökélet, SYS 29696

OLLI & LISSA (C64)

POKE 8844,165 — örökélet

OLLIE'S FOLLIES (C64)

\$0A48,FF — örökélet

A pályakódok:

5. FRANK 15. NORBI
9. FANDA 19. ZOOM

OLYMPIC CHALLENGE (AMIGA)

A sportág választást megoldhatjuk, ha begépeljük: HINGSEN.J, majd válogatunk az F... billentyűkkel.

OLYMPIC SKIER (C64)

POKE 32988,4: POKE 61347,0 — sért-hetetlenség, POKE 58214,12: POKE 58216,10: POKE 58226,0 — mindig megkapjuk az új pályát, SYS 4096

OMEGA RACE (C64)

POKE 6300,230 — örökélet



ONE MAN AND HIS DROID (C64)

Pályakódok:

BUBBLE	GIZMO
COMMODORE	KINGKONG
FINDERS	HOLOGRAM
GENETIC	CURRYPRICE
ZAPPED	COFFEE
MEGASONIC	CASSETTE
TIMEWARP	TELESCOPE
ECTOPLASM	COMPUTER
GORGEOUS	EDACRAEDA
SEASIDE	

ONE STEP BEYOND (AMIGA)

Kódok:

1 - 48474	26 - 44215
2 - 39943	27 - 26705
3 - 22881	28 - 05384
4 - 62824	29 - 32089
5 - 20169	30 - 37473
6 - 17457	31 - 04026
7 - 37626	32 - 41499
8 - 55083	33 - 45525
9 - 27173	34 - 21488
10 - 16720	35 - 01477
11 - 43893	36 - 22965
12 - 60613	37 - 24442
13 - 38970	38 - 47407
14 - 34047	39 - 06313
15 - 07481	40 - 53720
16 - 41528	41 - 60033
17 - 49009	42 - 48217
18 - 25001	43 - 42714
19 - 08474	44 - 25395
20 - 33475	45 - 02573
21 - 41949	46 - 27968
22 - 09888	47 - 30541
23 - 51837	48 - 5809
24 - 61725	49 - 23514
25 - 48026	50 - 16487

ONE STEP BEYOND (PC)

Zone 0	Zone 1	Zone 2
01 - 42048	11 56067	21 12762
02 - 43328	12 15622	22 17151
03 - 45376	13 46156	23 29657
04 - 48704	14 21776	24 46552
05 - 14080	15 27930	25 10418
06 - 22784	16 49706	26 56714
07 - 36864	17 12101	27 41341
08 - 59648	18 61807	28 58055
09 - 30977	19 48373	29 59140
10 - 25090	20 44389	30 51660

Zone 3	Zone 4	Zone 5
31 - 45265	41 24549	51 62818
32 - 31134	42 57636	52 41497
33 - 10608	43 16394	53 38780
34 - 41486	44 48495	54 14742
35 - 52094	45 24889	55 53266
36 - 28045	46 33384	56 42473
37 - 14348	47 58473	57 55739
38 - 42393	48 25866	58 57956
39 - 56741	49 18604	59 47904
40 - 33343	50 44470	60 40325

Zone 6	Zone 7	Zone 8
61 - 22694	71 21385	81 35156
62 - 62763	72 45381	82 48773
63 - 19922	73 26766	83 43929
64 - 17150	74 32147	84 52702
65 - 36816	75 58657	85 30840
66 - 53710	76 25269	86 17751
67 - 24735	77 18391	87 48591
68 - 12654	78 43404	88 40551
69 - 37133	79 61539	89 49142
70 - 49787	80 39409	90 49437

Zone 9	Zone 10
91 - 32788	100 48795
92 - 16690	
93 - 49478	
94 - 40633	
95 - 50111	
96 - 50488	
97 - 35064	
98 - 19761	
99 - 54569	

ONSLAUGHT (MEGADRIVE)

A kódképernyőn mindenhova nullákat írjunk.

OOOP`S-UP (AMIGA)

Az első 100 szint kódja:

1 - P081	35 - DK39	68 - IPOU
2 - DKS1	36 - DGLO	69 - HGF6
3 - 3OFS	37 - D049	70 - FUK0
4 - FL59	38 - 6P05	71 - 3ORT
5 - Q058	39 - F049	72 - JUEE
6 - FA20	40 - 4G7H	73 - MIRO
7 - 5F63	41 - XPE5	74 - GULU
8 - CKD4	42 - UP9F	75 - SUG8
9 - NF05	43 - AQ1Q	76 - R2T7
10 - D04G	44 - SQ46	77 - TUP8

11 -40V8	45 - VE96	78 - KOP9
12 -FDLO	46 - X94B	79 - DIWI
13 -V03D	47 - E114	80 - EBO1
14 -49F8	48 - D824	81 - SA3A
15 -WAQD	49 - 84DS	82 - S4A9
16 -X038	50 - S04L	83 - LA8D
17 -UU09	51 - FOR0	84 - MUE0
18 -40FJ	52 - 2FF7	85 - ER7E
19 -X03C	53 - R4KG	86 - NEPT
20 -DK49	54 - 39GH	87 - W8GA
21 -G8LD	55 - PWQ4	88 - PI31
22 -P49X	56 - OEP5	89 - 2I10
23 -AOA5	57 - R4G6	90 - A234
24 -39VS	58 - MF03	91 - X3Q1
25 -XP34	59 - QW75	92 - NEC1
26 -F35C	60 - MC90	93 - GUF7
27 -CXE5	61 - 0OT8	94 - A3K9
28 -32H4	62 - T127	95 - C5J0
29 -PD30	63 - W3RE	96 - JH90
30 -10F4	64 - 905W	97 - JUBI
31 -D947	65 - TRP2	98 - V069
32 -FD4G	66 - 6GI3	99 - T800
33 -DK48	67 - REWQ	100-4799
34 -206G		

OPERATION IRONHAWK (C64)

POKE 43895,173 — örökélet

OPERATION THUNDERBOLT (AMIGA)

Ha azt akarjuk, hogy állandóan legyen célzólézerünk, akkor az 1. játékosnak a *HIGHSCORE* táblába be kell írni: WIGAN NINJA, a 2. játékosnak pedig: EDOM TAECH. Próbáljuk ki a SPECCY MODE-t is!

OPERATION THUNDERBOLT (PC)

Szerezzünk 50,000 pontot és haljunk meg. A *highscore* táblában írjuk be: 'WIGAN NINJA'. Indítsuk el a játékot, majd 'F7' szintet vált.

OPERATION WOLF (C64)

POKE 34952,165 — végtelen bomba, POKE 35103,165: POKE 35107,173 — végtelen töltény, POKE 36007,165 — örök idő, SYS 16960

ORBIT (C64)

Szintkódok, ezeket a címképernyőn kell begépelni, ha jó a kód, a keret villan.

5 - ARGONIC	15 - WOBLER
10 - COLOGNE	20 - TRIPLEM

ORMUS SAGA (C64)

Freeze a városokon kívül. \$C993: HP max., \$C99E: HP act., \$C994-95: money, \$C996-97: EP (ne írjuk FF-re!), \$C998-99: troops. Szintlépő hely: 123 North, 59 West (Temple of Ghur)

ORPHEUS (C64)

POKE 18870,234: POKE 18871,234 — örökélet, POKE 10118,x — az életek száma

OUT OF THE WORLD (C64)

\$F96E,AE — örökélet

OUT RUN (AMIGA)

Extra időt kaphatunk a 'T' billentyűvel, ha előtte beírjuk: RED BARCHETTA.

OUT RUN (C64)

POKE 34700,173 — örökidő
POKE 44049,96: POKE 36226,59:
POKE 36658,22 — nem mehetünk le az útról, POKE 34320,174: POKE 34187,174: POKE 37188,kezdő szint

OUT RUN (MASTER SYSTEM)

Mindig az út jobb oldalán menjünk, így gyorsabban beérünk a célba.

OUT RUN (MEGADRIVE)

A *HIGHSCORE* táblába ENDING-et írva megnézhetjük a játék végét.

OUT RUN (PC)

Játék közben gépeljük be: 'RED BARCHETTA', és belépünk a cheat módba, ezután:

T — az idő megnövelése 10 mp-cel
S — szintváltás
B — újratekdi az aktuális szintet

OUT RUN 2 (C64)

Reset a főképernyőn, POKE 34700,173 — örökidő, SYS 38045



OUTZONE (AMIGA) (PC)

Kódok:

2 - CHARLEY	15 - R MATTHEWS
3 - BREWSTER	16 - TEXAS
4 - RV W RAMA	17 - J BURNS
5 - THE ABYSS	18 - SILVESTRI
6 - J CAMERON	19 - T HOLLAND
7 - BRITISH	20 - CAULDRON 2
8 - SOUTHSIDE	21 - MOORCOCK
9 - HUELSBECK	22 - Z
10 - B FIEDEL	23 - DRACULA
11 - BITMAP BRO	24 - POLEDOURIS
12 - M BIEHN	25 - SOON
13 - FACTOR 5	27 - HORROR
14 - J HIPPEL	28 - TALES

(helyén 'SPACE'-t kell nyomni!)

OVERLANDER (C64)

POKE 13398,44 — örökélet, POKE 6337,173 — végtelen üzemanyag, POKE 1847,x — kezdőpálya száma (1-4)

OVERLORD (PC)

A GAME.EXE-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 31 32 74 15, és cseréljük ki a 74-t EB-re!

OXYD MAGNUM (PC)

A pályakódok:

Level	Code	Levelname
1	12315524	PRIMITIVE LAND
2	98242163	OUT THE DOOR
3	89693796	HOVER ROOM
4	12343596	CRACKS
5	93255867	SWAMP OF BALLS
6	07659199	TRY IT AGAIN
7	96549204	JAM
8	31222519	LAND OF THE DOORS
9	63343665	WHAT'S THAT
10	40222617	
11	44598444	MARBLES&MOUNTAINS
12	35787325	LASER ROOM
13	68099940	MOVING PUZZLES
14	88815926	BLACK OR WHITE
15	13236967	WHERE IS IT ?
16	24629215	PULL ME!
17	49344163	SLIDE
18	11076228	WHO'S THAT BALL
19	65670965	FLIPPER
20	27763196	
21	30124217	LASER ROOM II
22	70220598	SWAMPLAND
23	65870799	BLACK HOLES
24	20527223	SNOWLAND

Level	Code	Levelname
25	06002006	BEACONS ON ICE
26	94254906	ONEWAY
27	86510660	HOVERDOOR
28	86993842	LAND OF IMPULSE
29	98493601	YIN-YANG
30	04496947	
31	62087948	HOOPERBALLS
32	64526776	BODYGUARD
33	58468944	FOLLOW THE LIGHT
34	14213476	PLUS & MINUS
35	76231232	CURLING
36	27333386	LIGHT PASSENGER
37	18604278	TILT
38	03298891	THE HIDDEN HOLE
39	99454196	TENNIS
40	41961156	
41	76588783	LIGHT PASSENGERS II
42	85245124	BELT DRIVEN DOORS
43	52876649	AMMUNITION DEPOT
44	50310209	ONLY BLACK
45	57899374	LAND OF THE FALLING S.
46	13834195	CATCH THE KEY!
47	96169827	WATERSKI
48	89062821	TRAP
49	99490654	THE MAGNETIC LAND
50	39284938	
51	17129395	BIG LABYRINTH
52	70370609	DEFECTIVE DOORS
53	23326211	WOODEN PONTOON
54	95626932	GOLF
55	68165303	PULLER PATH
56	86729336	BILLIARD
57	64194675	FLY BY LIGHT
58	86223230	LIGHT & DOORS
59	64811274	WORK OR THINK!
60	80411666	
61	07993986	WATER WHEELS
62	91069662	KILLING DOORS
63	90262957	THE HUNT
64	83333677	THE RED ROOM
65	89882818	SEED MAILING
66	75562082	DEMOLITION PARTY
67	36485136	LAND OF THE BOMS
68	56988310	NO MONEY - NO FUN
69	15352071	LAND OF THE RED NOSES
70	88079866	
71	42447856	LAND OF THE RIVER MOUTH
72	27623703	TINMAN
73	67214017	SWAMP & HILLS
74	63838940	THE LONG JUMP
75	59147171	BLACKLAND
76	47682221	LAND OF THE BROKEN P.
77	26093418	POST OFFICE
78	11676607	SENSOR FIELDS
79	69421493	INVISIBLE DEATH
80	58632123	
81	17189650	PUSH IT!
82	53113536	PULLER MAILING



<u>Level</u>	<u>Code</u>	<u>Levelname</u>
83	47640135	GRANARY
84	06979920	TURNSTILES
85	65914917	THE MALL
86	10514120	SWAMP ISLAND
87	96204636	STEEPLE
88	16550005	WOODLAND
89	17561760	MIRROR HOUSE
90	34493724	
91	99898913	CLAUSTROPHOBIA
92	57587967	ISOLATION
93	08110454	SHOGUN ISLAND
94	45289502	SMITHY
95	48529617	FREE ME!
96	78059932	HALL OF MIRRORS
97	43134777	COIN IT!
98	20061737	FIVE MINUTES
99	79231045	TWIN ISLANDS
100	82705689	THE END

Urkunde: 48724993

P-47 THUNDERBOLT (AMIGA) (PC)

Az 'F1'-gyel szuper élet, 'F2'-vel pedig pályaváltás érhető el, ha a *HIGHSCORE* táblába beírjuk: ZEBEDEE.

P.C.FUZZ (C64)

POKE 18854,173 — örökélet

P.O.D. (C64)

Egy örökélettel lehetünk gazdagabbak, ha RESET-eljük a gépet, majd POKE 9467,173, végül pedig a SYS 7636 parancsot adjuk ki.

PAC MAN (C64)

POKE 3451,x — életek száma

PACLAND (AMIGA) (PC)

Ha a címképernyő megjelenik, gépeljük be: 'AVALON'. Villanás után örökéletünk lesz.

PACLAND (PC ENGINE)

A címképernyőn nyomjuk meg az 1, 2, RUN gombokat. Erre egy nagy PACMAN jön elő japán betűk társaságában. Most 1, 2, SELECT, és beállíthatjuk, hány életet akarunk. Újabb 1, 2, SELECT-re a zenekiválasztó menübe kerülünk.

PACMANIA (C64)

Ezzel az ötlettel elérhetjük azt, hogy a PAC örökifjú legyen, ezentúl megszűnnek a SPRITE ütközések is. Töltsük be és indítsuk el a játékot, majd RESET. Gépeljük be: POKE 22459,173: POKE 28520,165, ezt követően pedig indítsuk újra a játékot a SYS 14336 paranccsal.

PAKACUDA (C64)

POKE 7015,234 — örökélet

PALADIN 2 (AMIGA)

Ez egy RPG játék, néhány karakterünk varázsolni is tud. A varázslatok a következők:

Ring of Farsight: térképet ad a közelben lévő vizekről (tó, folyó, stb.)

Wand of Detection: Térkép.

Bow: íj (Messziről is használható). Ál-

talában az ellenség erejének a felét veszi le. Orb of Lighting: tűzlabda féle varázslat. Maga körül mindent feléget.

Explosive Cristal: olyan, mint egy időzített bomba. 30 másodperc múlva robban.

Invisi Potion: Láthatatlanság varázslat. Emberünk láthatatlan lesz és a csatában nem tudják egy darabig megsebezni.

PANG (C64)

A 'C=' billentyűvel szintet léphetünk, 'RUN/STOP'-pal sérthetetlenek leszünk.

PANGO (PC)

A PANGO.EXE-ben 3187-re: EB 04 — örökélet

PANTHER (C64)

Már az is könnyebbé teszi a játékot, ha legalább az első 3 pályán nem támadnak ránk. Ezt elérhetjük, ha RESET-eljük a gépet, majd POKE 15324,234. A játék indítása a SYS 4096 paranccsal történik.

POKE 14127,169 — örökélet, SYS 4096

PARADROID (C64)

\$124F,00 — könnyű alsójáték

Robotok:

Típus: 001 — befolyásoló

Bemenet: 01

Osztály: Befolyásoló

Magasság: 1.00 m

Súly: 027 kg

Meghajtás: nincs

Agy: nincs

Fegyvere: Lézerek

Érzékelői: 1. —; 2. —; 3. —

Típus: 123 — takarító robot

Bemenet: 02

Osztály: Takarító

Magasság: 1.37 m

Súly: 085 kg

Meghajtás: kerekek

Agy: nincs

Fegyvere: nincs

Érzékelői: 1. színekép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 139 — takarító robot
 Bemenet: 03
 Osztály: Takarító
 Magasság: 1.22 m
 Súly: 061 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: nincs
 Fegyvere: Nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 247 — szolgáló robot
 Bemenet: 04
 Osztály: Szolga
 Magasság: 1.56 m
 Súly: 078 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 249 — szolgáló robot
 Bemenet: 05
 Osztály: szolgáló
 Magasság: 1.63 m
 Súly: 083 kg
 Meghajtás: pedál
 Agy: neutronic
 Fegyvere: Nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 296 — szolgáló robot
 Bemenet: 06
 Osztály: szolgáló
 Magasság: 1.20 m
 Súly: 047 kg
 Meghajtás: lánctalp
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 302 — futár robot
 Bemenet: 07
 Osztály: futár
 Magasság: 1.07 m
 Súly: 023
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: nincs
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 329 — futár robot
 Bemenet: 08
 Osztály: futár
 Magasság: 1.07 m
 Súly: 031 kg
 Meghajtás: kerekek
 Agy: nincs
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 420 — karbantartó robot
 Bemenet: 09
 Osztály: karbantartó
 Magasság: 1.41 m
 Súly: 057 kg
 Meghajtás: lánctalpak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 476 — karbantartó robot
 Bemenet: 10
 Osztály: Karbantartó
 Magasság: 1.41 m
 Súly: 042 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézerek
 Érzékelői: 1. színekép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 493 — karbantartó robot
 Bemenet: 11
 Osztály: karbantartó
 Magasság: 1.48 m
 Súly: 051 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 516 — légénységi droid
 Bemenet: 12
 Osztály: légénységi
 Magasság: 1.57 m
 Súly: 074 kg
 Meghajtás: láb
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 571 — légénységi droid
 Bemenet: 13
 Osztály: légénységi
 Magasság: 1.76 m
 Súly: 062 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 598 — légénységi droid
 Bemenet: 14
 Osztály: légénységi
 Magasság: 1.72 m
 Súly: 093 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 614 — őr droid
 Bemenet: 15
 Osztály: őr
 Magasság: 1.93 m
 Súly: 121 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézerkarabély
 Érzékelői: 1. színekép; 2. subsonic; 3. —

Típus: 615 — őr droid
 Bemenet: 16
 Osztály: őr
 Magasság: 1.20 m
 Súly: 29 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: laser
 Érzékelői: 1. színekép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 629 — őr droid
 Bemenet: 17
 Osztály: őr
 Magasság: 1.09 m
 Súly: 059 kg
 Meghajtás: lánctalp
 Agy: neutronic
 Fegyvere: dupla lézer
 Érzékelői: 1. színekép; 2. subsonic (általában dupla lézert jelent); 3. —

Típus: 711 — harci droid
 Bemenet: 18
 Osztály: harci
 Magasság: 1.93 m
 Súly: 102 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: dirsuptor (erős hangot bocsájt ki és ettől sok robot és droid kipurcan)
 Érzékelői: 1 végső hang; 2. radar; 3. —

Típus: 742 — harci droid
 Bemenet: 19
 Osztály: harci
 Magasság: 1.87 m
 Súly: 140 kg
 Meghajtás: láb
 Agy.- Neutronic
 Fegyvere: dirsuptor
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 751 — harci droid
 Bemenet: 20
 Osztály: harci

Magasság: 1.93 m
 Súly: 227 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézer
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 821 — biztonsági droid
 Bemenet: 21
 Osztály: biztonsági
 Magasság: 1.00 m
 Súly: 028 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: dupla lézer
 Érzékelői: 1. színekép 2. radaré 3. infravörös

Típus: 834 — biztonsági droid
 Bemenet: 22
 Osztály: biztonsági
 Magasság: 1.10 m
 Súly: 034 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézer
 Érzékelői: 1. színekép; 2. radar; 3. —

Típus: 883 — biztonsági droid
 Bemenet: 23
 Osztály: biztonsági
 Magasság: 1.63 m
 Súly: 179 kg
 Meghajtás: kerekek
 Agy: neutronic
 Fegyvere: exterminator ugyanaz mint a lézer
 Érzékelői: 1. színekép; 2. radar; 3. —

Típus: 999 — parancsnoki egység
 Bemenet: 24
 Osztály: parancsnok
 Magasság: 1,87 m
 Súly: 162 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: primode (legjobb agy!!!)
 Fegyvere: dupla lézer
 Érzékelői: 1. infra-vörös; 2. radar; 3. subsonic

PARALLAX (C64)

Kódok:
 1-STACK 4-SALON
 2-JEWEL 5-GLOBE
 3-PARCH
 POKE 5796,96: POKE 63927,96 — sérthetetlenség

PARIS-DAKAR (C64)

\$3B43,AD — élet, \$1BDE, AD — rakéta, \$A72C,AD — idő

PARK PATROL (C64)

POKE 26700,191 — örökélet, SYS 2076

PARODIUS (GAME BOY)

Miután felvettük az úrhajót, állítsuk meg a játékot, majd 2-szer FEL, 2-szer LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, B, A, ezután indítsuk újra a játékot.

PATRIZIER (PC)

A kimentett állásban átírhatjuk a pénzünket az alábbi módon: Jegyezzük meg, mennyi pénzünk volt, és mentsünk állást. Pl. 10000 Tal. = Hex: 27 10 00 = alsó/felső byte alakban: 00 10 27. Ezt kerestessük meg, és írjuk át FF FF FF-re!

PC TETRIS (PC)

Az eredeti TETRIS-ben két gépi utasítást találunk:

```
2751:021E 8B0E1200 MOV CX,(0012)
2751:0222 E2FE LOOP 0222
```

Jelentésük: CX kap értéket, amely a 0012-es címen helyezkedik el, ezután visszaszámlálás történik, amíg a CX regiszter értéke nem éri el a zérust. Ezt a két utasítást írjuk át a következőképpen:

```
2751:021E B90010 MOV CX,1000
2751:0221 90 NOP
2751:0222 E2FE LOOP 0222
```

Most CX értéke 1000, a NOP parancs azért került bele, mert az eredeti utasítás 4 byte-os, amivel helyettesítettük, az pedig 3 byte-os.

Ezzel azt érjük el, hogy a 9-es szinten a sebesség lecsökken kb. annyira, mintha a 6-os szinten játszanánk. Ez elegendő ahhoz, hogy elérjük a 32767 pontot. Ezután mínusz jelenik meg, és a pontszámunk folyamatosan fogy abszolút értékben.

Ha még mindig gyors lenne a játék, akkor a B900 után ne 10-et, hanem mondjuk 20-at vagy 30-at írjunk, ha pedig túl lassú, akkor 0A vagy 08, ill. még kisebb értéket!

PEDESTRIAN (C64)

POKE 2288,255

PEGASUS (AMIGA)

A szintkódok:

11 - SCREECH 31 - BEEBOP
21 - DRAGONFLY 41 - CELESTIA

PEGASUS (PC)

Négy kód a játszani vágyóknak:

11 - SCREE 31 - BEEBOP
21 - DRAGONFLY 41 - CELESTAIL

Ha nem működne, akkor próbáljuk így:

11 - SCREECH 31 - BEEBOP
21 - DRAGONFLY 41 - CELESTIA

PENGO (C64)

POKE 20295,44 — örökélet

PERPLEX 2 (C64)

A pályakódok:

1. GAME ON	33. UB 40
2. GAME BOY	34. THIEVES
3. DUISBURG	35. GENESIS
4. OPUS III.	36. X AMPLE
5. ITS A	37. CLYSTORN
6. FINE DAY	38. M PEOPLE
7. MIND	39. FACES
8. FRUIT	40. BON JOVI
9. OBSESSED	41. SLASH
10. MANIACS	42. THOMAS D
11. PRINCE	43. PAPERBOY
12. KNAVE	44. ROXETTE
13. U 96	45. AKTIVIER
14. NIGHT IN	46. TRAINER
15. MOTION	47. PET SHOP
16. FREDDIE	48. BOYS
17. MCSPIDER	49. JURASSIC
18. MALIN	50. PARK
19. JONAS	51. HADDAWAY
20. ULF	52. LIFE
21. JENNY	53. NARCOTIC
22. TECHNO	54. TAKE
23. SNAP	55. THAT
24. ALIENS	56. AL BUNDY
25. SNOW	57. EAST 17
26. ROLF	58. CD POWER
27. RAY	59. MICHAEL
28. ANITA	60. JACKSON
29. NO LIMIT	61. SECTION8
30. LOOK	62. DR ALBAN
31. MADONNA	63. NINTENDO
32. BRAVO TV	64. SCHLUSS

P

PETCH (C64)

POKE 20295,44 — örökélet

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA (C64)

A játék elején az "Enter skill code (y/n)" után írjuk be a következő kódok valamelyikét a magasabb szintek eléréséhez.

A kódok:

B-3873	F-6178
C-1814	G-7111
D-2874	H-8671
E-4118	I-5616

PHANTASM (C64)

POKE 16223, 173 — örökélet

PHANTASY STAR II (MEGADRIVE)

Ha belefáradtunk az ellenfelek eltángálásába, könnyen eltüntethetjük őket. Tegyük le magunk elé egy cipőt, és nyomjuk meg a C-gombot, ami egy menüt hoz elő. Most a B-vel lépünk ki, és ha minden igaz, könnyebb lett a játék.

PHANTOMS OF ASTEROID (C64)

Ebben a játékban célszerű a SPRITE ütközéseket letiltani. Ezt elérhetjük, ha RESET-elünk, majd POKE 30495,173: POKE 31266,173: POKE 24829,3: POKE 22753,96. Az újraindításhoz írjuk be: SYS 30210.

PHARAO'S COURSE (C64)

POKE 34070,4 — örökélet
A második szinten a SPHINX kóddal mehetünk át.

PHELIOUS (MEGADRIVE)

A 4. pályán a főellenségénél menjünk teljesen jobbra, így nem ér el bennünket, könnyebb elpusztítani.

PHM PEGASUS (C64)

A billentyűzetkiosztás:

	Térképen	Hídon
'P'	szünet	szünet
'SPACE'	—	manőver/fegyver
'T'	—	cél választása/váltása
'R'	—	a radar hatósugarának csökkentése
'SHIFT' + 'R'	—	a radar hatósugarának növelése
'V'	váltás a hídra	váltás a térképre
'+' ' '	időgyorsítás/lassítás (1-128)	
'0-5'	aktuális hajó sebessége	a rombolónk sebessége
'N'	az időgyorsítás 1-re állítása	
'<' ' >'	—	fordulás balra/jobbra
'I' 'J' 'K' 'M'	a hajó irányítása	billentyűzetről
'D'	radarkör	—
'F1'	romboló	ágyú
'F3'	1. helikopter (ha van)	rakétaelhárító (CHAFF)
'F5'	2. helikopter (ha van)	rakétaelhárító
'F7'	konvoj (ha van)	rakéta (ha van)
'W'	—	szintén fegyverváltás
'T'	—	célperiszkóp
'SHIFT' + 'Q'	kilépés a játékból	

PICK'N'PILE (C64)

POKE 8885,9 — örök idő

PINBALL FANTASIES (AMIGA)

Amikor behívtunk egy asztalt, gépeljük: EARTHQUAKE!

PINBALL SIMULATOR (C64)

POKE 4573,189 — örökélet

PINBALLPOWER (C64)

§3A0D,A0 — örök golyó

PIPELINE (AMIGA) (PC)

A kódok a következők:

FOLD	TEAR	DUCT
EYES	PEAS	PODS
EGGS		



11 -40V8	45 - VE96	78 - KOP9
12 -FDLO	46 - X94B	79 - DIWI
13 -V03D	47 - E114	80 - EB01
14 -49F8	48 - D824	81 - SA3A
15 -WAQD	49 - 84DS	82 - S4A9
16 -X038	50 - S04L	83 - LA8D
17 -UU09	51 - FOR0	84 - MUE0
18 -40FJ	52 - 2FF7	85 - ER7E
19 -X03C	53 - R4KG	86 - NEPT
20 -DK49	54 - 39GH	87 - W8GA
21 -G8LD	55 - PWQ4	88 - PI31
22 -P49X	56 - OEP5	89 - 2110
23 -AOA5	57 - R4G6	90 - A234
24 -39VS	58 - MF03	91 - X3Q1
25 -XP34	59 - QW75	92 - NEC1
26 -F35C	60 - MC90	93 - GUF7
27 -CXE5	61 - 00T8	94 - A3K9
28 -32H4	62 - T127	95 - C5J0
29 -PD30	63 - W3RE	96 - JH90
30 -10F4	64 - 905W	97 - JUBI
31 -D947	65 - TRP2	98 - V069
32 -FD4G	66 - 6GI3	99 - T800
33 -DK48	67 - REWQ	100-4799
34 -206G		

OPERATION IRONHAWK (C64)

POKE 43895,173 — örökélet

OPERATION THUNDERBOLT (AMIGA)

Ha azt akarjuk, hogy állandóan legyen célzólézerünk, akkor az 1. játékosnak a *HIGHSCORE* táblába be kell írni: WIGAN NINJA, a 2. játékosnak pedig: EDOM TAACH. Próbáljuk ki a SPECCY MODE-ot is!

OPERATION THUNDERBOLT (PC)

Szerezzünk 50,000 pontot és haljunk meg. A *highscore* táblában írjuk be: 'WIGAN NINJA'. Indítsuk el a játékot, majd 'F7' szintet vált.

OPERATION WOLF (C64)

POKE 34952,165 — végtelen bomba, POKE 35103,165: POKE 35107,173 — végtelen töltény, POKE 36007,165 — örök idő, SYS 16960

ORBIT (C64)

Szintkódok, ezeket a címképernyőn kell begépelni, ha jó a kód, a keret villan.

5 - ARGONIC 15 - WOBLER
10 - COLOGNE 20 - TRIPLEM

ORMUS SAGA (C64)

Freeze a városokon kívül. \$C993: HP max., \$C99E: HP act., \$C994-95: money, \$C996-97: EP (ne írjuk FF-re!), \$C998-99: troops. Szintlépő hely: 123 North, 59 West (Temple of Ghur)

ORPHEUS (C64)

POKE 18870,234: POKE 18871,234 — örökélet, POKE 10118,x — az életek száma

OUT OF THE WORLD (C64)

\$F96E,AE — örökélet

OUT RUN (AMIGA)

Extra időt kaphatunk a 'T' billentyűvel, ha előtte beírjuk: RED BARCHETTA.

OUT RUN (C64)

POKE 34700,173 — örökidő
POKE 44049,96: POKE 36226,59:
POKE 36658,22 — nem mehetünk le az útról, POKE 34320,174: POKE 34187,174: POKE 37188,kezdő szint

OUT RUN (MASTER SYSTEM)

Mindig az út jobb oldalán menjünk, így gyorsabban beérünk a célba.

OUT RUN (MEGADRIVE)

A *HIGHSCORE* táblába ENDING-et írva megnézhetjük a játék végét.

OUT RUN (PC)

Játék közben gépeljük be: 'RED BARCHETTA', és belépünk a cheat módba, ezután:

T — az idő megnövelése 10 mp-cel

S — szintváltás

B — újratekdi az aktuális szintet

OUT RUN 2 (C64)

Reset a főképernyőn, POKE 34700,173 — örökidő, SYS 38045



OUTZONE (AMIGA) (PC)

Kódkok:

2 - CHARLEY	15 - R MATTHEWS
3 - BREWSTER	16 - TEXAS
4 - RV W RAMA	17 - J BURNS
5 - THE ABYSS	18 - SILVESTRI
6 - J CAMERON	19 - T HOLLAND
7 - BRITISH	20 - CAULDRON 2
8 - SOUTHSIDE	21 - MOORCOCK
9 - HUELSBECK	22 - Z
10 - B FIEDEL	23 - DRACULA
11 - BITMAP BRO	24 - POLEDOURIS
12 - M BIEHN	25 - SOON
13 - FACTOR 5	27 - HORROR
14 - J HIPPEL	28 - TALES

(helyén 'SPACE'-t kell nyomni!)

OVERLANDER (C64)

POKE 13398,44 — örökélet, POKE 6337,173 — végtelen üzemanyag, POKE 1847,x — kezdőpálya száma (1-4)

OVERLORD (PC)

A GAME.EXE-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 31 32 74 15, és cseréljük ki a 74-t EB-re!

OXYD MAGNUM (PC)

A pályakódok:

Level	Code	Levelname
1	12315524	PRIMITIVE LAND
2	98242163	OUT THE DOOR
3	89693796	HOVER ROOM
4	12343596	CRACKS
5	93255867	SWAMP OF BALLS
6	07659199	TRY IT AGAIN
7	96549204	JAM
8	31222519	LAND OF THE DOORS
9	63343665	WHAT'S THAT
10	40222617	
11	44598444	MARBLES&MOUNTAINS
12	35787325	LASER ROOM
13	68099940	MOVING PUZZLES
14	88815926	BLACK OR WHITE
15	13236967	WHERE IS IT ?
16	24629215	PULL ME!
17	49344163	SLIDE
18	11076228	WHO'S THAT BALL
19	65670965	FLIPPER
20	27763196	
21	30124217	LASER ROOM II
22	70220598	SWAMPLAND
23	65870799	BLACK HOLES
24	20527223	SNOWLAND

Level	Code	Levelname
25	06002006	BEACONS ON ICE
26	94254906	ONEWAY
27	86510660	HOVERDOOR
28	86993842	LAND OF IMPULSE
29	98493601	YIN-YANG
30	04496947	
31	62087948	HOOPERBALLS
32	64526776	BODYGUARD
33	58468944	FOLLOW THE LIGHT
34	14213476	PLUS & MINUS
35	76231232	CURLING
36	27333386	LIGHT PASSENGER
37	18604278	TILT
38	03298891	THE HIDDEN HOLE
39	99454196	TENNIS
40	41961156	
41	76588783	LIGHT PASSENGERS II
42	85245124	BELT DRIVEN DOORS
43	52876649	AMMUNITION DEPOT
44	50310209	ONLY BLACK
45	57899374	LAND OF THE FALLING S.
46	13834195	CATCH THE KEY!
47	96169827	WATERSKI
48	89062821	TRAP
49	99490654	THE MAGNETIC LAND
50	39284938	
51	17129395	BIG LABYRINTH
52	70370609	DEFECTIVE DOORS
53	23326211	WOODEN PONTOON
54	95626932	GOLF
55	68165303	PULLER PATH
56	86729336	BILLIARD
57	64194675	FLY BY LIGHT
58	86223230	LIGHT & DOORS
59	64811274	WORK OR THINK!
60	80411666	
61	07993986	WATER WHEELS
62	91069662	KILLING DOORS
63	90262957	THE HUNT
64	83333677	THE RED ROOM
65	89882818	SEED MAILING
66	75562082	DEMOLITION PARTY
67	36485136	LAND OF THE BOMS
68	56988310	NO MONEY - NO FUN
69	15352071	LAND OF THE RED NOSES
70	88079866	
71	42447856	LAND OF THE RIVER MOUTH
72	27623703	TINMAN
73	67214017	SWAMP & HILLS
74	63838940	THE LONG JUMP
75	59147171	BLACKLAND
76	47682221	LAND OF THE BROKEN P.
77	26093418	POST OFFICE
78	11676607	SENSOR FIELDS
79	69421493	INVISIBLE DEATH
80	58632123	
81	17189650	PUSH IT!
82	53113536	PULLER MAILING



<u>Level</u>	<u>Code</u>	<u>Levelname</u>
83	47640135	GRANARY
84	06979920	TURNSTILES
85	65914917	THE MALL
86	10514120	SWAMP ISLAND
87	96204636	STEEPLE
88	16550005	WOODLAND
89	17561760	MIRROR HOUSE
90	34493724	
91	99898913	CLAUSTROPHOBIA
92	57587967	ISOLATION
93	08110454	SHOGUN ISLAND
94	45289502	SMITHY
95	48529617	FREE ME!
96	78059932	HALL OF MIRRORS
97	43134777	COIN IT!
98	20061737	FIVE MINUTES
99	79231045	TWIN ISLANDS
100	82705689	THE END

Urkunde: 48724993

P-47 THUNDERBOLT (AMIGA) (PC)

Az 'F1'-gyel szuper élet, 'F2'-vel pedig pályaváltás érhető el, ha a *HIGHSCORE* táblába beírjuk: ZEBEDEE.

P.C.FUZZ (C64)

POKE 18854,173 — örökélet

P.O.D. (C64)

Egy örökélettel lehetünk gazdagabbak, ha RESET-eljük a gépet, majd POKE 9467,173, végül pedig a SYS 7636 parancsot adjuk ki.

PAC MAN (C64)

POKE 3451,x — életek száma

PACLAND (AMIGA) (PC)

Ha a címképernyő megjelenik, gépeljük be: 'AVALON'. Villanás után örökéletünk lesz.

PACLAND (PC ENGINE)

A címképernyőn nyomjuk meg az 1, 2, RUN gombokat. Erre egy nagy PACMAN jön elő japán betűk társaságában. Most 1, 2, SELECT, és beállíthatjuk, hány életet akarunk. Újabb 1, 2, SELECT-re a zenekiválasztó menübe kerülünk.

PACMANIA (C64)

Ezzel az ötlettel elérhetjük azt, hogy a PAC örökifjú legyen, ezentúl megszűnnek a SPRITE ütközések is. Töltsük be és indítsuk el a játékot, majd RESET. Gépeljük be: POKE 22459,173: POKE 28520,165, ezt követően pedig indítsuk újra a játékot a SYS 14336 parancssal.

PAKACUDA (C64)

POKE 7015,234 — örökélet

PALADIN 2 (AMIGA)

Ez egy RPG játék, néhány karakterünk varázsolni is tud. A varázslatok a következők:

Ring of Farsight: térképet ad a közelben lévő vizekről (tó, folyó, stb.)

Wand of Detection: Térkép.

Bow: íj (Messziről is használható). Ál-

talában az ellenség erejének a felét veszi le. Orb of Lighting: tűzlabda féle varázslat. Maga körül mindent feléget.

Explosive Cristal: olyan, mint egy időzített bomba. 30 másodperc múlva robban.

Invisi Potion: Láthatatlanság varázslat. Emberünk láthatatlan lesz és a csatában nem tudják egy darabig megsebezni.

PANG (C64)

A 'C=' billentyűvel szintet léphetünk, 'RUN/STOP'-pal sérthetetlenek leszünk.

PANGO (PC)

A PANGO.EXE-ben 3187-re: EB 04 — örökélet

PANTHER (C64)

Már az is könnyebbé teszi a játékot, ha legalább az első 3 pályán nem támadnak ránk. Ezt elérhetjük, ha RESET-eljük a gépet, majd POKE 15324,234. A játék indítása a SYS 4096 parancssal történik.

POKE 14127,169 — örökélet, SYS 4096

PARADROID (C64)

§124F,00 — könnyű alsójáték

Robotok:

Típus: 001 — befolyásoló

Bemenet: 01

Osztály: Befolyásoló

Magasság: 1.00 m

Súly: 027 kg

Meghajtás: nincs

Agy: nincs

Fegyvere: Lézerek

Érzékelői: 1. —; 2. —; 3. —

Típus: 123 — takarító robot

Bemenet: 02

Osztály: Takarító

Magasság: 1.37 m

Súly: 085 kg

Meghajtás: kerekek

Agy: nincs

Fegyvere: nincs

Érzékelői: 1. színekép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 139 — takarító robot
 Bemenet: 03
 Osztály: Takarító
 Magasság: 1.22 m
 Súly: 061 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: nincs
 Fegyvere: Nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 247 — szolga robot
 Bemenet: 04
 Osztály: Szolga
 Magasság: 1.56 m
 Súly: 078 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 249 — szolga robot
 Bemenet: 05
 Osztály: szolga
 Magasság: 1.63 m
 Súly: 083 kg
 Meghajtás: pedál
 Agy: neutronic
 Fegyvere: Nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 296 — szolga robot
 Bemenet: 06
 Osztály: szolga
 Magasság: 1.20 m
 Súly: 047 kg
 Meghajtás: lánctalp
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 302 — futár robot
 Bemenet: 07
 Osztály: futár
 Magasság: 1.07 m
 Súly: 023
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: nincs
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 329 — futár robot
 Bemenet: 08
 Osztály: futár
 Magasság: 1.07 m
 Súly: 031 kg
 Meghajtás: kerekek
 Agy: nincs
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 420 — karbantartó robot
 Bemenet: 09
 Osztály: karbantartó
 Magasság: 1.41 m
 Súly: 057 kg
 Meghajtás: lánctalpak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 476 — karbantartó robot
 Bemenet: 10
 Osztály: Karbantartó
 Magasság: 1.41 m
 Súly: 042 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézerek
 Érzékelői: 1. színekép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 493 — karbantartó robot
 Bemenet: 11
 Osztály: karbantartó
 Magasság: 1.48 m
 Súly: 051 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 516 — légénységi droid
 Bemenet: 12
 Osztály: légénységi
 Magasság: 1.57 m
 Súly: 074 kg
 Meghajtás: láb
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 571 — légénységi droid
 Bemenet: 13
 Osztály: légénységi
 Magasság: 1.76 m
 Súly: 062 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 598 — légénységi droid
 Bemenet: 14
 Osztály: légénységi
 Magasság: 1.72 m
 Súly: 093 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 614 — őr droid
 Bemenet: 15
 Osztály: őr
 Magasság: 1.93 m
 Súly: 121 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézerkarabély
 Érzékelői: 1. színekép; 2. subsonic; 3. —

Típus: 615 — őr droid
 Bemenet: 16
 Osztály: őr
 Magasság: 1.20 m
 Súly: 29 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: laser
 Érzékelői: 1. színekép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 629 — őr droid
 Bemenet: 17
 Osztály: őr
 Magasság: 1.09 m
 Súly: 059 kg
 Meghajtás: lánctalp
 Agy: neutronic
 Fegyvere: dupla lézer
 Érzékelői: 1. színekép; 2. subsonic (általában dupla lézert jelent); 3. —

Típus: 711 — harci droid
 Bemenet: 18
 Osztály: harci
 Magasság: 1.93 m
 Súly: 102 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: dirsuportor
 (erős hangot bocsájt ki és ettől sok robot és droid kipurcan)
 Érzékelői: 1 végső hang; 2. radar; 3. —

Típus: 742 — harci droid
 Bemenet: 19
 Osztály: harci
 Magasság: 1.87 m
 Súly: 140 kg
 Meghajtás: láb
 Agy: Neutronic
 Fegyvere: disrubtor
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 751 — harci droid
 Bemenet: 20
 Osztály: harci

Magasság: 1.93 m
 Súly: 227 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézer
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 821 — biztonsági droid
 Bemenet: 21
 Osztály: biztonsági
 Magasság: 1.00 m
 Súly: 028 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: dupla lézer
 Érzékelői: 1. színekép 2. radaré
 3. infravörös

Típus: 834 — biztonsági droid
 Bemenet: 22
 Osztály: biztonsági
 Magasság: 1.10 m
 Súly: 034 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézer
 Érzékelői: 1. színekép; 2. radar; 3. —

Típus: 883 — biztonsági droid
 Bemenet: 23
 Osztály: biztonsági
 Magasság: 1.63 m
 Súly: 179 kg
 Meghajtás: kerekek
 Agy: neutronic
 Fegyvere: exterminator ugyanaz mint a lézer
 Érzékelői: 1. színekép; 2. radar; 3. —

Típus: 999 — parancsnoki egység
 Bemenet: 24
 Osztály: parancsnok
 Magasság: 1,87 m
 Súly: 162 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: primode (legjobb agy!!!)
 Fegyvere: dupla lézer
 Érzékelői: 1. infra-vörös; 2. radar;
 3. subsonic

PARALLAX (C64)

Kódok:
 1-STACK 4-SALON
 2-JEWEL 5-GLOBE
 3-PARCH
 POKE 5796,96: POKE 63927,96 —
 sérthetlenség

PARIS-DAKAR (C64)

\$3B43,AD — élet, \$1BDE, AD — rakéta, \$A72C,AD — idő

PARK PATROL (C64)

POKE 26700,191 — örökélet, SYS 2076

PARODIUS (GAME BOY)

Miután felvettük az úrhajót, állítsuk meg a játékot, majd 2-szer FEL, 2-szer LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, B, A, ezután indítsuk újra a játékot.

PATRIZIER (PC)

A kimentett állásban átírhatjuk a pénzünket az alábbi módon: Jegyezzük meg, mennyi pénzünk volt, és mentsünk állást. Pl. 10000 Tal. = Hex: 27 10 00 = alsó/felső byte alakban: 00 10 27. Ezt kerestessük meg, és írjuk át FF FF FF-re!

PC TETRIS (PC)

Az eredeti TETRIS-ben két gépi utasítást találunk:

2751:021E 8B0E1200 MOV CX,(0012)

2751:0222 E2FE LOOP 0222

Jelentésük: CX kap értéket, amely a 0012-es címen helyezkedik el, ezután visszaszámlálás történik, amíg a CX regiszter értéke nem éri el a zérust. Ezt a két utasítást írjuk át a következőképpen:

2751:021E B90010 MOV CX,1000

2751:0221 90 NOP

2751:0222 E2FE LOOP 0222

Most CX értéke 1000, a NOP parancs azért került bele, mert az eredeti utasítás 4 byte-os, amivel helyettesítettük, az pedig 3 byte-os.

Ezzel azt érjük el, hogy a 9-es szinten a sebesség lecsökken kb. annyira, mintha a 6-os szinten játszanánk. Ez elegendő ahhoz, hogy elérjük a 32767 pontot. Ezután mínusz jelenik meg, és a pontszámunk folyamatosan fogy abszolút értékben.

Ha még mindig gyors lenne a játék, akkor a B900 után ne 10-et, hanem mondjuk 20-at vagy 30-at írjunk, ha pedig túl lassú, akkor 0A vagy 08, ill. még kisebb értéket!

PEDESTRIAN (C64)

POKE 2288,255

PEGASUS (AMIGA)

A szintkódok:

11 - SCREECH 31 - BEEBOP
21 - DRAGONFLY 41 - CELESTIA

PEGASUS (PC)

Négy kód a játszani vágyóknak:

11 - SCREE 31 - BEEBOP
21 - DRAGONFLY 41 - CELESTAIL

Ha nem működne, akkor próbáljuk így:

11 - SCREECH 31 - BEEBOP
21 - DRAGONFLY 41 - CELESTIA

PENGO (C64)

POKE 20295,44 — örökélet

PERPLEX 2 (C64)

A pályakódok:

1. GAME ON	33. UB 40
2. GAME BOY	34. THIEVES
3. DUISBURG	35. GENESIS
4. OPUS III.	36. X AMPLE
5. ITS A	37. CLYSTORN
6. FINE DAY	38. M PEOPLE
7. MIND	39. FACES
8. FRUIT	40. BON JOVI
9. OBSESSED	41. SLASH
10. MANIACS	42. THOMAS D
11. PRINCE	43. PAPERBOY
12. KNAVE	44. ROXETTE
13. U 96	45. AKTIVIER
14. NIGHT IN	46. TRAINER
15. MOTION	47. PET SHOP
16. FREDDIE	48. BOYS
17. MCSPIDER	49. JURASSIC
18. MALIN	50. PARK
19. JONAS	51. HADDAWAY
20. ULF	52. LIFE
21. JENNY	53. NARCOTIC
22. TECHNO	54. TAKE
23. SNAP	55. THAT
24. ALIENS	56. AL BUNDY
25. SNOW	57. EAST 17
26. ROLF	58. CD POWER
27. RAY	59. MICHAEL
28. ANITA	60. JACKSON
29. NO LIMIT	61. SECTION8
30. LOOK	62. DR ALBAN
31. MADONNA	63. NINTENDO
32. BRAVO TV	64. SCHLUSS

PETCH (C64)

POKE 20295,44 — örökélet

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA (C64)

A játék elején az "Enter skill code (y/n)" után írjuk be a következő kódok valamelyikét a magasabb szintek eléréséhez.

A kódok:

B-3873	F-6178
C-1814	G-7111
D-2874	H-8671
E-4118	I-5616

PHANTASM (C64)

POKE 16223, 173 — örökélet

PHANTASY STAR II (MEGADRIVE)

Ha belefáradtunk az ellenfelek eltángálásába, könnyen eltüntethetjük őket. Tegyük le magunk elé egy cipőt, és nyomjuk meg a C-gombot, ami egy menüt hoz elő. Most a B-vel lépünk ki, és ha minden igaz, könnyebb lett a játék.

PHANTOMS OF ASTEROID (C64)

Ebben a játékban célszerű a SPRITE ütközéseket letiltani. Ezt elérhetjük, ha RESET-elünk, majd POKE 30495,173: POKE 31266,173: POKE 24829,3: POKE 22753,96. Az újraindításhoz írjuk be: SYS 30210.

PHARAO'S COURSE (C64)

POKE 34070,4 — örökélet

A második szinten a SPHINX kóddal mehetünk át.

PHELIOS (MEGADRIVE)

A 4. pályán a főellenségénél menjünk teljesen jobbra, így nem ér el bennünket, könnyebb elpusztítani.

PHM PEGASUS (C64)

A billentyűzetkiosztás:

	Térképen	Hídon
'P'	szünet	szünet
'SPACE'	—	manőver/fegyver
'T'	—	cél választása/váltása
'R'	—	a radar hatósugarának csökkentése
'SHIFT' + 'R'	—	a radar hatósugarának növelése
'V'	váltás a hídra	váltás a térképre
'+' 'I' -	időgyorsítás/lassítás (1-128)	
'0-5'	aktuális hajó sebessége	a rombolónk sebessége
'N'	az időgyorsítás 1-re állítása	
'<' 'I' >'	—	fordulás balra/jobbra
'I' 'J' 'K' 'M'	a hajó irányítása	billentyűzetről
'D'	radarkör	—
'F1'	romboló	ágyú
'F3'	1. helikopter (ha van)	rakétaelhárító (CHAFF)
'F5'	2. helikopter (ha van)	rakétaelhárító
'F7'	konvoj (ha van)	rakéta (ha van)
'W'	—	szintén fegyverváltás
'T'	—	célperiszkóp
'SHIFT' + 'Q'	kilépés a játékból	

PICK 'N' PILE (C64)

POKE 8885,9 — örök idő

PINBALL FANTASIES (AMIGA)

Amikor behívtunk egy asztalt, gépeljük: EARTHQUAKE!

PINBALL SIMULATOR (C64)

POKE 4573,189 — örökélet

PINBALLPOWER (C64)

\$3A0D,A0 — örök golyó

PIPELINE (AMIGA) (PC)

A kódok a következők:

FOLD	TEAR	DUCT
EYES	PEAS	PODS
EGGS		

PIPEMANIA (AMIGA) (PC)

A pályakódok:

5 - GRIP	21 - BLOB
9 - TICK	25 - BALL
13 - DUCK	29 - WILD
17 - OOZE	

PIPEMANIA (C64)

POKE 8769,255: SYS 5837

A pályakódok:

5 - HAHA	21 - GROW
9 - GRIN	25 - TALL
13 - REAP	29 - YALI
17 - SEED	

PIR II (C64)

POKE 3927,99

PIRATES! (C64)

Első lépésként vegyünk elő egy ki-mentett állást tartalmazó diszket és egy monitor programot. Második lépésként töltsük be a lementett állást (csak úgy simán), majd a kívánt paramétereket írjuk át a táblázat szerint!

CREW/LEGÉNYség: 37923,x; 37924,y
Itt a helyes létszámot úgy kapjuk meg, hogy elosztjuk a kívánt számot 256-tal. Ennek az egészértéke lesz az x. Most vonjuk ki a kívánt számból az x*256-ot, így megkaptuk a maradékot, ez pedig y lesz.

CANNON/ÁGYÚ: 37925,x**GOLD/ARANY:** 37927,x; 37928,y —

Eljárás a CREW példa szerint

FOOD/ÉTEL: 37929,x; 37933,y**GOODS/IPARCIKKEK:** 37930,x**SUGAR/CUKOR:** 37931,x**SHIPS/HAJÓK:**- hajóink száma:

37925,x — itt x maximum 15 lehet-

hajóink fajtája: 37939 +x,y — itt x a hajó száma, y a fajtája. Y lehet:

0 - PINNANCE

1 - SLOOP

2 - BARGUE

3 - CARGO FLUYT

4 - MERCHANTMAN

5 - FRIGATE

6 - WAR GALLEON

7 - GALLEON

FELSÜLÉSEINK SZÁMA: 37910,x — Itt a legjobb, ha x=0**RESCUED MEMBERS/KISZABADÍTOTT CSALÁDTAGJAINK SZÁMA:**

37894,x — Itt x csak 4 lehet

MARRIED/HÁZASODÁS: 37908,x — Itt ha x=0, akkor aggregények vagyunk; 1-től 4-ig terjedő skálában pedig, hogy milyen YO(OO00000) nőnk van (itt 4 a BEST pipi).**RANG:** Itt lehet beállítani az egyes országoknál lévő rangunkat:

Spanish: 37901,x

English: 37902,x

French: 37903,x

Dutch: 37904,x

X értéke lehet:

1 - ENSIGN

2 - CAPTAIN

3 - MAJOR

4 - COLONEL

5 - ADMIRAL

6 - BARON

7 - COUNT

8 - MARQUIS

9 - DUKE

AGE/ÉLETKOR 37901,x (itt a kívánt életkorból vonjunk ki 25-öt, mert ez automatikusan hozzáadódik.)**WEALTH/GAZDAGSÁG:** 37890,x;

37891,y Itt is a CREW-nál illusztrált példa alapján járunk el, de ha igazán COOOOOL helyzetben akarjuk tudni magunkat, adjunk 255-ös értéket mind az x-nek, mind az y-nak; így mikor majd később a programban megérkezünk egy városba, osszuk szét a szajrét (DIVIDE UP THE PLUNDER). Aztán a program elmegy gombát szedni, de ne ijedjünk meg, írjuk át azt az értéket, amiért ezt csináltuk, és egyszerűen gépeljük be, hogy: RUN [+RETURN].

LAND/FÖLD: 37893,x — Itt a kívánt területet (osztható legyen maradék nélkül 50-nel!) osszuk el 50-nel, és ezt vegyük x-nek, ugyanis a proggy magától megszorozza 50-nel.

A hajótípusok a PIRATES!-ben:

Név:	Vízki-szorítás	Max. ember/ágyú	Eladási ár	Megjegyzés
PINNACE:	20 t	64/8	500	franciák néha teherszállításra, kalózkodnak gyakran
SLOOP:	40 t	96/12	1.000	hollandok teherszállításra, kalózkodnak nagyon gyakran
BARQUE:	60 t	128/16	1.500	spanyolok és franciák teherszállításra, kalózkodnak gyakran
CARGO FLUYT:	80 t	160/20	2.000	hollandok, angolok szállításra, kalózkodnak és vadászok soha
MERCHANTMAN:	100 t	192/24	2.500	mindenki teherszállításra, nagyon ritkán kalózkodnak
FRIGATE:	120 t	224/28	3.000	csak angol, francia és holland kalózkodás
WAR GALLEON:	140 t	256/32	3.500	csak spanyol kalózkodás
GALLEON:	160 t	288/36	4.000	csak spanyol, teherszáll. (a kincsesflottákban is 3 ilyen van)

PITFALL I (C64)

POKE 5393,255 — örökélet

PITFALL II (C64)

POKE 2816,32 — örök idő

PIXIE PETE (C64)

POKE 10473,255 — örökélet

PLATOON (AMIGA) (PC)

A szintek között lépkedhetünk az 'F1-F4' billentyűkkel, miután begépeljük: HAMBURGER-HILL (mínusz: numerikus bill.).

POD (C64)

POKE 26364,173 — örökélet, SYS 26112

POGO JOE (C64)

POKE 2779,36

POLE POSITION 2 (C64)

POKE 2192,164 : POKE 2191,116: RUN. Mikor a gép újra kiírja, hogy READY, POKE 35650,93: RUN Az idő fele olyan gyorsan fog fogyni.

POLICE QUEST 2 (PC)

A SCIV.EXE-ben 23586-ra 04 —nem kér kódot

A névazonosítók:

Fekete haj, furcsa bajusz, fekete ing, férfi: GRANANDEZ

Félrefésült, vörös haj, vörös póló, férfi: COLBY

Szőke haj, fehér szemöldök, zöld póló, férfi: DICKEY

Baloldalt hajtincs, fekete haj, zöld ing,

férfi: JONES

Fekete hosszú haj, bajusz, fekete ing, férfi: BAINS

Vöröses haj, feltűnően kövér, fehér póló, férfi: TASELLI

Vörös-göndör haj, nyaklánc, vörös blúz, nő: SNIDER

Vörös haj, sovány, vörös blúz, nyaklánc, nő: SIMMS

POOL OF RADIANCE (C64)

A memóriában \$4D00-tól vannak a karakterek. Mind 256 byte-ot foglal el.

xx00: név

xx14: Str, Int, Wis, Dex, Con, Chr

xx20-xx6F: memorizált varázslatok

xx72: faj

xx73: osztály

xx74-75: Kor

xx76: Max HP

xx78-xx81: memorizálható varázslatok (1 bit 1 varázslatnak felel meg.

Legjobb \$FF-re átírni)

xxA0: szint

xxDB-xxC7: pénz, drágakő, ékszer

xxE8: Experience (3 byte-on).

A tárgyak meg-sokszorozásának módszere:

- Töltsük be a kimentett állást

- Nevezzünk ki egy figurát teherhordónak, pakoljuk hozzá az összes olyan szerkót, amit sokszorozni kívánunk

- A teherhordó kivételével az összes karaktert drop-oljuk (előtte védjük le a lemezt, vagy egyszerűen vegyük ki a drive-ból, és a `levegőbe` drop-oljunk)

- Add-oljuk a karaktereket, és lássunk csodát, a tárgyak máris kétszerezve vannak

- Ezt a folyamatot addig ismételtethetjük, amíg meg nem unjuk

POOL OF RADIANCE (PC)

Indítás után általában szokott valamilyen kódot kérni, ilyenkor írjuk be: VADER! és kész.

Elmentett karakter megváltoztatása:

CHRDAT??.SAV file-ban:

16-21.byte	Str, Dex stb
50	Maximális Health Points
51-103	A varázslatok (Cleric, Magic-User) megléte, tehát memorizálhatósága. 01-re kell beállítani őket
144-145	Platinum
146-147	Gems
148-149	Jewellery
150	Cleric Level
152	Fighter Level
155	Magic-User Level
156	Thief Level
172-174	Experience Points
267,269,271	Damage x,y + z
273	jelenlegi HP

POOLS OF DARKNESS (PC)

Állás: *.PC / *.chr:

01-15	név
16-29	tulajdonságok
176	years
370-373	exp.point
508	HP aktuális
178	HP max.
331-332	platinum
179-305	varázslatok, meg ilyesmik (01-re állítani)
333-334	gems
335-336	jewelry
337-342	karakterek szintjei

A Magic User varázslatok:

Level 5

Fire Touch: a tűzzel szemben védettek leszünk.

Iron Skin: Vasbőrűek leszünk tőle

Feeblemind: Agytörés

Level 6

Disintegrate: Porra oszlatja a manust

Globe of Invulnerability: Minden varázslat ellen véd

Stone to Flesh: Kő embert visszaváltoztatja rendes emberré

Flesh to Stone: Az embert kővéválttatja (szobor lesz)

Death Spell: Mindenkit kinyír

Level 7

Delayed Blast Fireball: dupla tűzlabda

Mass Invisibility: Az egész csapatot láthatatlanná teszi

Power Word Stun: több ellenfelet megbénít egyszerre

Level 8

Mass Charm: egyszerre több ember áll hozzánk harcolni.

Otto's Irr. Dance: Az ember meghülyül és elkezd táncolni.

Mind Blank: Agytörés, hülyeség, butítás ellen véd

Power Word Blind: több ellenfelet megvakít egyszerre.

Level 9

Meteor Swarm: Mint a Flame Strike, csak ez 5-szöt egymás után

Power Word Kill: több ellenfelet elpusztít egyszerre

Monster Summoning: két zöld Baziliszket varázsol hozzánk

POOYAN (C64)

POKÉ 20634,173 — örökélet

POPEYE (C64)

A boszorkányok konzervdobozait ütéssel hatástalanítani lehet.

POKE 2405,255

\$402A,x — begyűjtendő szivek száma,
\$40A0,0D — örökidő

POPULOUS (AMIGA)

Játék közben gépeljük be: *SPACE* cheat, bullfrog, frogbull *RETURN*. A három szót kisbetűvel! Ezután manánk elkezd növekedni, és az "építésre" nem csökken! Ha mégsem működne, gépeljük be mégegyszer!

A világok kódjai:

2. JOSAMAR	13. RINGMPED
3. TIMUSLUG	14. WEAVHIPHAM
4. CALDIEHILL	15. ALPOUTOND
5. SCOQUEMET	16. BADAACON
6. SWAUER	17. IMMUSILL
7. KILLPEING	18. HOBDIETORY
8. EOAOZORD	19. GUBQUEEND
9. BURWILCON	20. SHADTED
10. MORINGILL	21. CORPEHAM
11. NIMIHILL	22. BINOZOND
12. BILCEMET	23. SADWILLOW

P

- | | | | |
|-----------------|------------------|-----------------|------------------|
| 24. LOWINGICK | 83. BUGMPTORY | 142. WEAVIMET | 201. BURHIPED |
| 25. QAZITORY | 84. SHADKOPEND | 143. ALPCEED | 202. MOROURHAM |
| 26. VERYMEEND | 85. CORQAZME | 144. BADASHAM | 203. NIMAORD |
| 27. MINMPME | 86. BINEHAM | 145. IMMSODOND | 204. BILUSCON |
| 28. HAMHIPOLD | 87. SADGEBOND | 146. HOBYCON | 205. RINGINILL |
| 29. FUTOUTBOY | 88. LOWINLOW | 147. BUGOCILL | 206. WEAVLOPTORY |
| 30. SUZALOW | 89. QAZLOPICK | 148. SHADUSTORY | 207. ALPTMET |
| 31. DOUUSICK | 90. VERYTORY | 149. CORDIEEND | 208. BADPEED |
| 32. SHIDIEHOLE | 91. MINEOXEND | 150. BINQUEME | 209. IMMOZHAM |
| 33. HURTLOPLAS | 92. HAMEAME | 151. SADUHAM | 210. HOBWILOND |
| 34. JOSTME | 93. FUTIKEOLD | 152. LOWDEOND | 211. BUGINGLOW |
| 35. TIMPEOLD | 94. SUZOGOBOY | 153. QAZDILOW | 212. SHADOILL |
| 36. CALOZBOY | 95. DOUOLOW | 154. VERYWILICK | 213. CORMETORY |
| 37. SCOWILDOR | 96. SHIMEICK | 155. MININGHOLE | 214. BINMPEND |
| 38. SWAINGPAL | 97. HURTDIHOLE | 156. HAMIEND | 215. SADHIPME |
| 39. KILLOHOLE | 98. JOSKOPLAS | 157. FUTCEME | 216. LOWOUTOLD |
| 40. EOAMELAS | 99. TIMQAZAL | 158. SUZASOLD | 217. QAZAOND |
| 41. BURMPAL | 100. CALEOLD | 159. DOUSODBOY | 218. VERYGBLOW |
| 42. MORHIPPI | 101. SCOGBBOY | 160. SHIYLOW | 219. MININICK |
| 43. NIMOUTJOB | 102. SWAINDOR | 161. HURTAICK | 220. HAMLOPHOLE |
| 44. BILADOR | 103. KILLSODPAL | 162. JOSUSHOLE | 221. FUTTEND |
| 45. RINGGBPAL | 104. EOAYHOLE | 163. TIMDIELAS | 222. SUZPEME |
| 46. WEAVINPERT | 105. BUROXLAS | 164. CALQUEAL | 223. DOUOZOLD |
| 47. ALPLOPOUT | 106. MOREAAL | 165. SCOUOLD | 224. SHIWILBOY |
| 48. BADTAL | 107. NIMIKEPIL | 166. SWADEBOY | 225. HURTOGODOR |
| 49. IMMPEPIL | 108. BILOGOOJOB | 167. KILLOZDOR | 226. JOSOICK |
| 50. HOBOZJOB | 109. RINGUDOR | 168. EOAWILPAL | 227. TIMMEHOLE |
| 51. BUGWILLIN | 110. WEADepAL | 169. BURINGPERT | 228. CALMPLAS |
| 52. SHADOWGODON | 111. ALPDIPERT | 170. MORILAS | 229. SCOHIPAL |
| 53. COROPERT | 112. BADKOPOUT | 171. NIMCEAL | 230. SWAOUTPIL |
| 54. BINMEOUT | 113. IMMQAZT | 172. BILASPIL | 231. KILLEBOY |
| 55. SADMPT | 114. HOBEPIL | 173. RINGHIPJOB | 232. EOAGBDOR |
| 56. LOWHIPBAR | 115. BUGGBJOB | 174. WEAVOUTLIN | 233. BUNRINPAL |
| 57. QAZOUTER | 116. SHADASLIN | 175. ALPAPAL | 234. MORLOPPERT |
| 58. VERYELIN | 117. CORSODDON | 176. BADUSPERT | 235. NIMTLAS |
| 59. MINGBDON | 118. BINYPERT | 177. IMM DIEOUT | 236. BILPEAL |
| 60. HAMINMAR | 119. SADOXOUT | 177. HOBQUET | 237. RINGEAPIL |
| 61. FUTLOPLUG | 120. LOWEAT | 179. BUGPIL | 238. WEAVIKEJOB |
| 62. SUZTT | 121. QAZIKEBAR | 180. SHADPEJOB | 239. ALPOGOLIN |
| 63. DOUPEBAR | 122. VERYQUEER | 181. COROZLIN | 240. BADOPAL |
| 64. SHIOZER | 123. MINULIN | 182. BINWILDON | 241. IMMMEPERT |
| 65. HURTIKEING | 124. HAMDEDON | 183. SADINGMAR | 242. HOBMPOUT |
| 66. JOSOGOORD | 125. FUTDIMAR | 184. LOWIOUT | 243. BUGHIPT |
| 67. TIMOMAR | 126. SUZKOPLUG | 185. QAZCET | 244. SHADQAZBAR |
| 68. CALMELUG | 127. DOUQAZHILL | 186. VERYMPBAR | 245. COREJOB |
| 69. SCOMPHILL | 128. SHIEBAR | 187. MINHIPER | 246. BINGBLIN |
| 70. SWAHIPMET | 129. HURTCEER | 188. HAMOUTING | 247. SADINDON |
| 71. KILLQAZED | 130. JOSASING | 189. FUTADON | 248. LOWLOPMAR |
| 72. EOAEING | 131. TIMSODORD | 190. SUZUSMAR | 249. QAZTOUT |
| 73. BURGBORD | 132. CALYMAR | 191. DOUDIELUG | 250. VERYOXT |
| 74. MORNICON | 133. SCOUXLUG | 192. SHIQUEHILL | 251. MINEABAR |
| 75. NIMLOPILL | 134. SWAEAHILL | 193. HURTTBAR | 252. HAMIKEER |
| 76. BILTHILL | 135. KILLDIEMET | 194. JOSPEER | 253. FUTOGOING |
| 77. RINGOXMET | 136. EOaqueED | 195. TIMOZING | 254. SUOZODON |
| 78. WEAVEAED | 137. BURUING | 196. CALWILORD | 255. DOUMEMAR |
| 79. ALPIKEHAM | 138. MORDEORD | 197. SCOINGCON | 256. SHIMPLUG |
| 80. BADOGOOND | 139. NIMDICON | 198. SWAILUG | 257. HURTKOPHILL |
| 81. IMMOCON | 140. BILKOPILL | 199. KILLMEHILL | 258. JOSQAZMET |
| 82. HOBMEILL | 141. RINGINGTORY | 200. EOAMPMET | 259. TIMEER |

260. CALGBING 319. DOUYDON 378. VERYINMAR 437. COROXOUT
 261. SCQINORD 320. SHIOXMAR 379. MINLOPLUG 438. BINEAT
 262. SWALOPCON 321. HURTUSLUG 380. HAMTT 439. SADIKEBAR
 263. KILLYLUG 322. JOSDIEHILL 381. FUTPEBAR 440. LOWOGOER
 264. EOAOXHILL 323. TIMQUEMET 382. SUZOZER 441. QAZOLIN
 265. BUREAMET 324. CALUER 383. DOUWILLING 442. VERYDEDON
 266. MORIKEED 325. SCODEING 384. SHIINGORD 443. MINDIMAR
 267. NIMOGOHAM 326. SWADIORD 385. HURTOMAR 444. HAMKOPLUG
 268. BILOORD 327. KILLWILCON 386. JOSMELUG 445. FUTQAZHILL
 269. RINGDECON 328. EOAINGILL 387. TIMMPHILL 446. SUZEBAR
 270. WEAVDILL 329. BURIHILL 388. CALHIPMET 447. DOUGBER
 271. ALPKOPTORY 330. MORCEMET 389. SCOOUTED 448. SHINING
 272. BADQAZEND 331. NIMASED 390. SWAAING 449. HURTSODORD
 273. IMMEED 332. BILSODHAM 391. KILLBORD 450. JOSYMAR
 274. HOBGBHAM 333. RINGOUTOND 392. EOAINCON 451. TIMOXLUG
 275. BUGINOND 334. WEAVACON 393. BURLOPILL 452. CALEAHILL
 276. SHADSODLOW 335. ALPUSILL 394. MORTHILL 453. SCOIKEMET
 277. CORYILL 336. BADDIETORY 395. NIMPEMET 454. SWAOGOED
 278. BINOXTORY 337. IMMQUEEND 396. BILOZED 455. KILLUING
 279. SADEAEND 338. HOBUED 397. RINGIKEHAM 456. EOADEORD
 280. LOWIKEME 339. BUDGEHAM 398. WEAVGGOND 457. BURDICON
 281. QAZOGOOLD 340. SHADOZOND 399. ALPOCON 458. MORKOPILL
 282. VERYUOND 341. CORWILLOW 400. BADMEILL 459. NIMQAZTORY
 283. MINDELOW 342. BINNINGICK 401. IMMPTORY 460. BILEMET
 284. HAMDIIICK 343. SADITORY 402. HOBHIPEND 461. RINGCEED
 285. FUTKOPHOLE 344. LOWCEEND 403. BUGOUTME 462. WEAVASHAM
 286. SUZQAZLAS 345. QAZASME 404. SHADMEHAM 463. ALPSODOND
 287. DOUEME 346. VERYHIPOLD 405. CORGBOND 464. BADCYCON
 288. SHIGBOLD 347. MINOUTBOY 406. BININLOW 465. IMMOXILL
 289. HURTASBOY 348. HAMALOW 407. SADLOPICK 466. HOBATORY
 290. JOSSODDOR 349. FUTUSICK 408. LOWTTORY 467. BUGIKEEND
 291. TIMYICK 350. SUZDIEHOLE 409. QAZPEEND 468. SHADQUEME
 292. CALOXHOLE 351. DOUQUELAS 410. VERYEAME 469. CORUHAM
 293. SCOEALAS 352. SHIUME 411. MINIKEOLD 470. BINDEOND
 294. SWAIKEAL 353. HURTPEOLD 412. HAMOGBOY 471. SADDILOW
 295. KILLQUEPIL 354. JOSOZBOY 413. FUTOLOW 472. LOWKOPICK
 296. EOAUBOY 355. TIMWILDOR 414. SUZMEICK 473. QAZQAZHOLE
 297. BURDEDOR 356. CALINDPAL 415. DOUMPHOLE 474. VERYIEND
 298. MORDIPAL 357. SCOIHOLE 416. SHIHIPLAS 475. MINCEME
 299. NIMKOPPERT 358. SWACELAS 417. HURTQAZAL 476. HAMASOLD
 300. BILQAZOUT 359. KILLMPAL 418. JOSEOLD 477. FUTSODBOY
 301. RINGIAL 360. EOAHIPPIL 419. TIMGBBOY 478. SUZYLOW
 302. WEAVCEPIL 361. BUROUTJOB 420. CALINDOR 479. DOUOXICK
 303. ALPASJOB 362. MORADOR 421. SCOLOPPAL 480. SHIEAHOLE
 304. BADSODLIN 363. NIMUSPAL 422. SWATHOLE 481. HURTDIELAS
 305. IMMYPAL 364. BILDIRPERT 423. KILLOXLAS 482. JOSQUEAL
 306. HOBOXPERT 365. RINGLOPOUT 424. EOAEAAL 483. TIMUOLD
 307. BUGEAOUT 366. WEAVTAL 425. BURIKEPIL 484. CALDEBOY
 308. SHADDIET 367. ALPPEPIL 426. MOROGOJOB 485. SCODIDOR
 309. CORQUEBAR 368. BADOZJOB 427. NIMODOR 486. SWAKOPPAL
 310. BINUJOB 369. IMMWILLIN 428. BILMEPAL 487. KILLINGPERT
 311. SADDELIN 370. HOBINGDON 429. RINGDIPERT 488. EOAILAS
 312. LOWDIDON 371. BUGIPERT 430. WEAVKOPOUT 489. BURCEAL
 313. QAZKOPMAR 372. SHADMEOUT 431. ALPQAZT 490. MORASPIL
 314. VERYINGLUG 373. CORMPT 432. BADEPIL 491. NIMSODJOB
 315. MINIT 374. BINHIPBAR 433. IMMGBJOB 492. BILYDOR
 316. HAMCEBAR 375. SADOUTER 434. HOBINLIN 493. RINGAPAL
 317. FUTASER 376. LOWALIN 435. BUGLOPDON 494. WEAVUSPERT
 318. SUZSODING 377. QAZUSDON 436. SHADYPERT 999. KILLUSPAL

POPULOUS (MASTER SYSTEM)

Nézzünk pár kódot ehhez a verzióhoz is:
 1999. ALPDEEND
 2999. SADENG
 3999. SUZLOPDON
 4999. KILLOGOAL

POPULOUS (PC)

A POPULOUS.EXE-ben 55147-re CB — nem kér kódot

Állás: *.GAM-ban 24851-en a MagicPower két byte-ja - FFFF-re! 24867-en az ellenfél MagicPower-je - 0000-ra! Játékállás mentése: Kreáljunk egy .GAM kiterjesztésű file-t, a játékban, válasszuk ki a SAVE opciót és pozicionáljunk a már kész file-névre!

A címképernyőn gépeljük be: 'KILLUSPAL' és szépen elballaghatunk a level 999-ig.

Néhány kód:

függőleges csíkos

JOSDEBOY MORYPOR

vízszintes csíkos

CALKOPPAL TIMDIDOB

ferdén csíkos

BURSODJOB SCOQAZPERT

SWAELAS

nagy kockás

ALPUPIL WEAVQUET

HURTUOLD

kis kockás

SHIOGDAL KILLCEAL

EOAASPIL

domború sáros

BILEAPERT NIMOXPAL

duplán ferdén csíkos

RINGDIEOUT

POPULOUS 2 (AMIGA) (PC)

Karakter kódnak írjuk be:
 'ADKISCIBSNSEIDIVX' Minden ismeret maximális.

Pályakódok:

0 - DOEGAC	12 - UBTUAF
2 - LONEAG	14 - UGSIAC
3 - ACMEAD	17 - ETLEAB
5 - AKSUAF	18 - TUMOAD
6 - OOAC	20 - NGAF
7 - AGIAC	21 - ITTIAC
9 - AMLYAG	22 - MMUNAK
11 - EMDOAD	23 - SIGHAG

24 - VEPEAB	163 - HOJIAT
27 - IMAT	166 - AFIIAG
28 - DDISAC	169 - UXHEAF
29 - WIUPAK	170 - ALDOAT
32 - LDOMAD	173 - UPSIAG
34 - ABAL	174 - FEUM
37 - QWAAT	179 - TTAFK
39 - WOOAD	180 - EGTIAG
40 - ATNEAF	184 - PIHOAT
43 - UNQUAK	187 - LYSIAG
45 - UPITAB	190 - JIERAF
49 - SUSOAC	193 - AAALAK
50 - ERTUAK	195 - ACUH
51 - TTADAT	196 - OMAAAD
53 - CCUXAD	197 - AKEGAF
56 - PIMOAC	198 - OOOOAT
57 - NETTAK	199 - AGNEAB
59 - LYPIAB	203 - EMACAD
60 - INUNAD	209 - ETTU
63 - THLOAC	215 - SIMOAG
64 - DOCCAK	221 - WIPEAK
69 - AKER	226 - ABUPAT
70 - OOMAC	232 - ATINAF
71 - AGMNAK	238 - FEEMAD
74 - UMUGAD	239 - UHWIAF
76 - UBNE	240 - PEQUAT
77 - HEOOAC	241 - SUABAC
80 - QUWIAB	247 - MNSUAT
82 - TUABAG	252 - INFEAD
83 - NEIT	287 - DEMETER
88 - VESUAD	288 - LDOPAF
89 - TIADAG	289 - MOLYAT
94 - GHDOAB	290 - ABFEAC
99 - HOLLAK	291 - HODOAK
105 - UXUBAC	292 - ADTTAG
109 - UPMAD	293 - OWAKAB
111 - UHIM	294 - AFPIAB
114 - ERNEAT	295 - WOUMAF
115 - TTOWAB	296 - ATTLAT
117 - CCALAG	297 - UXLEAC
121 - NEEGAT	298 - ALLOAK
125 - LLJI	299 - UNNGAD
127 - THACAF	300 - MEAGAB
129 - AAUXAB	301 - UPTIAD
131 - ACFEAG	302 - FEUBAF
134 - OOAKAF	303 - UHGHT
136 - OPUMAB	304 - PEETAC
137 - AMILLAD	305 - SUHOAK
140 - UBNAG	306 - ERMMAG
143 - LEUBAB	307 - TTATAB
146 - TUHO	308 - EGIMAD
148 - NGATAF	309 - SCUPAF
149 - ITIMAT	310 - IILDAT
151 - SILDAD	311 - MNERAC
152 - UEERAG	312 - PIOWAK
153 - TIOW	313 - NEMNAG
154 - UXMNAC	314 - ISALAB
159 - SOEGAG	315 - LYINAD
160 - LDOO	316 - INUHAF

317 - LL
 318 - JIEGAC
 319 - THOOAK
 --- **HEBE** ---
 320 - DONEAG
 321 - AAMEAB
 322 - LOJIAD
 323 - ACSUAF
 324 - OMAC
 325 - AKIAC
 326 - OOPAK
 327 - AGLYAG
 328 - OPHEAB
 329 - AMDOAD
 330 - UMTUAF
 331 - EMAK
 332 - UBSIAC
 333 - HEUMAK
 334 - UGDOAG
 335 - LELEAB
 336 - QUMOAD
 337 - ETNGAF
 338 - TUAF
 339 - NETIAK
 340 - NGUNAK
 341 - ITGHAG
 342 - MMPEAB
 343 - SIHOAD
 344 - VECCAF
 345 - TIAT
 346 - UXISAC
 347 - IMUPAK
 348 - DDTHAG
 349 - WIERAB
 350 - GHOMAD
 351 - SOMNAF
 352 - LDAM
 353 - MOINAC
 354 - ABUHAK
 355 - HOAAAT
 356 - ADEGAB
 357 - OWOOAD
 358 - AFNEAF
 359 - WOEM
 360 - ATJIAC
 361 - UXQUAC
 362 - ALACAT
 363 - UNITAB
 364 - MEOPAD
 365 - UPUXAF
 366 - FEHE
 367 - UHSOAC
 368 - PETUAK
 369 - SUADAT
 370 - ERSIAB
 371 - TTUXAD
 372 - EGDFAF
 373 - CCFE
 374 - IIMOAC
 375 - MNTTAK
 376 - PIAFAT
 377 - NEPIAB
 378 - ISUNAD
 379 - LYLLAF
 380 - INPE
 381 - LLLOAC
 382 - JICCAK
 383 - TTHAGAT
 --- **METIS** ---
 384 - DOISAB
 385 - AAUPAD
 386 - LOTHAF
 387 - ACER
 388 - OMOMAC
 389 - AKMNAK
 390 - OOAMAT
 391 - AGINAB
 392 - OPUGAD
 393 - AMAAAG
 394 - UMNE
 395 - EMOOAC
 396 - UBVEAK
 397 - HEMAT
 398 - UGWIAB
 399 - LEQUAD
 400 - QUABAG
 401 - ETIT
 402 - TUWOAC
 403 - NEUXAK
 404 - NGMEAT
 405 - ITSOAB
 406 - MMSUAB
 407 - SIADAG
 408 - VEII
 409 - TIUXAC
 410 - UXLYAK
 411 - IMFEAT
 412 - DDDOAB
 413 - WITTAD
 414 - GHAKAG
 415 - SOPI
 --- **APHRODITE** ---
 416 - LDUMAC
 417 - MOLLAK
 418 - ABPEAT
 419 - HOLOAB
 420 - ADCCAD
 421 - OWAGAG
 422 - AFIS
 423 - WOUBAC
 424 - ATIHAK
 425 - UXETAT
 426 - ALOMAB
 427 - UNMMAD
 428 - MEAMAG
 429 - UPIM
 430 - FEAGAC
 431 - UHLDAK
 432 - PENEAT
 433 - SUOWAD
 434 - ERUEAD
 435 - TTALAG
 436 - EGWI
 437 - CCUHAC
 438 - IIBAF
 439 - MNEGAT
 440 - PIOWAB
 441 - NENEAD
 442 - ISHEAG
 443 - LYJI
 444 - INSUAC
 445 - LLACAF
 446 - JIIAT
 447 - THOPAB
 --- **EOS** ---
 448 - DOUYAD
 449 - AAFEAG
 450 - LODO
 451 - ACTTAC
 452 - OMAKAF
 453 - AKPIAT
 454 - OOUAB
 455 - ALLAD
 456 - OPLEAG
 457 - AMLO
 458 - UMNGAC
 459 - EMAGAF
 460 - UBTIAT
 461 - HEUBAB
 462 - UGGMAD
 463 - LEETAG
 464 - QUHO
 465 - ETMMAC
 466 - TUATAF
 467 - NEIMAT
 468 - DGUDAB
 469 - ITLDAD
 470 - MMERAG
 471 - SIOW
 472 - VEMNAC
 473 - TIALAF
 474 - UXINAT
 475 - IMUHAB
 476 - DDAAAK
 477 - WIEGAG
 478 - GHOO
 479 - SONEAC
 --- **SELENE** ---
 480 - LDEMAF
 481 - MOJIAT
 482 - ABSUAB
 483 - HOACAK
 484 - APIIAG
 485 - OWOP
 486 - AFLYAC
 487 - WOHEAF
 488 - ATDOAT
 489 - UXTUAB
 490 - ALAKAK
 491 - UNSIAG
 492 - MEUM
 493 - UPPDAC
 494 - FELEAF
 495 - NHMOAT
 496 - PENGAB
 497 - SUAFK
 498 - ERTIAG
 499 - TTUN
 500 - EGGHAC
 501 - CCPEAF
 502 - IHOAT
 503 - MNCCAB
 504 - PIATAK
 505 - NEISAG
 506 - ISUB
 507 - LYTHAC
 508 - INERAF
 509 - LLOMAT
 510 - JIMNAB
 511 - THAMAB
 --- **HELIOUS** ---
 512 - DOINAG
 513 - AAUH
 514 - LOAAD
 515 - ALEGAF
 516 - OMOOAT
 517 - AKNEAB
 518 - OOMAK
 519 - AGJIAG
 520 - ODQU
 521 - AMACAD
 522 - UMITAF
 523 - EMOPAT
 524 - UBUXAB
 525 - HEHEAK
 526 - UGSOAG
 527 - LETU
 528 - QUADAD
 529 - ETSIAF
 530 - TUUXAT
 531 - NEDDAB
 532 - NGFEAK
 533 - ITMOAG
 534 - MMTT
 535 - SIAFAD
 536 - VEPIAF
 537 - TIUNAT
 538 - UXLLAB
 539 - IMPEAK
 540 - DDLOAG
 541 - WICC
 542 - GHAGAD
 543 - SOISAF
 --- **STYX** ---
 544 - LDUBAT
 545 - MOTHAB

P

546 - ABERAK	604 - DDACAB	664 - VEISAC	717 - HEQUAD
547 - HOOMAG	605 - WIIIIAD	665 - TIUPAK	718 - UGABAG
548 - ADMN	606 - GHOPAF	666 - UXTHAG	719 - LEIT
549 - OWAMAD	607 - SOCYAT	667 - IMERAG	720 - QUWOAE
550 - AFINAF	608 - LDHEAC	668 - DDOMAD	721 - ETUXAK
551 - WOUGAT	609 - MOOOAK	669 - WIMNAF	722 - TUMEAT
552 - ATAAAC	610 - ABTTAG	670 - GHAM	723 - NESOAB
553 - UXNEAK	611 - HOAKAB	671 - SOINAC	724 - NGSUAD
554 - ALOOAG	612 - ADPIAD	672 - LDUGAK	725 - ITADAG
555 - UNVE	613 - OWUMAF	673 - MOAAAT	726 - MMII
556 - MEEMAD	614 - AFCCAT	674 - ABEGAB	727 - SIUXAC
557 - UPWIAF	615 - WOLEAC	675 - HOOOAD	728 - VELYAK
558 - FEQUAT	616 - ATLOAK	676 - ADNEEAF	729 - TIFEAT
559 - UHABAC	617 - UXNGAG	677 - OWEM	730 - UXDOAB
560 - PEITAG	620 - MEUBAF	678 - AFJIAC	731 - IMTTAD
561 - SUWOAG	621 - UPGMAT	679 - WOQNAC	732 - DDAKAG
562 - ERUX	622 - FEETAC	680 - ATACAT	733 - WIPI
563 - TTMEAD	623 - UNHOAK	681 - UXITAB	734 - GHUMAC
564 - EGSOAF	624 - PEMMAG	682 - ALOPAD	735 - SOLLAK
565 - CCSUAT	625 - SUATAB	683 - UNUXAF	--- ARES ---
566 - IIADAC	626 - ERIMAD	684 - MEHE	736 - LDLEAT
567 - MNIIAK	627 - TTUPAF	685 - UPSOAC	737 - MOLOAB
568 - PIUXAG	628 - EGLDAT	686 - FETUAK	738 - ABCCAD
569 - NELY	629 - CCERAC	687 - UHUDAT	739 - HOAGAG
570 - ISFEAD	630 - IIOWAK	688 - PESIAB	740 - ADIS
571 - LYDOAF	631 - MNMAG	689 - SUUXAD	741 - OWUBAC
572 - INTTAT	632 - PIALAB	690 - ERDOAF	742 - AFTHAK
573 - LLAKAC	633 - NEINAD	691 - TTFE	743 - WUETAT
574 - JIPIAK	634 - ISUHAF	692 - EGMOAC	744 - ATOMAB
575 - THUMAG	635 - LY	693 - CCTAK	745 - UXMMAD
--- HYPERION ---	636 - INEGAC	694 - IIAFAT	746 - ALAMAG
576 - DOCC	637 - LLOOAK	695 - MNPIAB	747 - UNIM
577 - AAPEA	638 - JINEAG	696 - PIUNAD	748 - NEUGAC
578 - LOLOAF	639 - THEMAB	697 - NELLAF	749 - UPLDAK
579 - ACCCAT	--- ATHENA ---	698 - ISRE	750 - FENEAT
580 - OMAGAC	640 - DOJIAD	699 - LYLOAC	751 - OHOWAB
581 - AKISAK	641 - AASUAF	700 - INNCAK	752 - PEVEAD
582 - OOUBAG	642 - LOAC	701 - LLAGAT	753 - SUALAG
583 - AGTH	643 - ACTIAC	702 - JIISAB	754 - ERWI
584 - OPETAD	644 - AMOPAK	--- HEPHAISTOS ---	755 - TTUHAC
585 - AMOMAF	645 - AKLYAG	704 - DOTRAF	756 - CCEGAT
586 - UMMMAT	646 - OOHEAB	705 - AAER	757 - IIWOAB
587 - EMAMAK	647 - AGDOAD	706 - LOOMAC	758 - MNNEAD
588 - UBIMAK	648 - OPTUAF	707 - ACMNAK	759 - PIMEAG
589 - HEUGAG	649 - AMAK	708 - OMAMAT	760 - WEJI
590 - UGLD	650 - UMSIAK	709 - AKINAB	761 - ISSUAC
591 - LENEAD	651 - EMUMAK	710 - OOUHAD	762 - LYACAF
592 - QUOWAF	652 - UBDDAG	711 - AGAAAD	763 - INIIAT
593 - ETVEAT	653 - HELEAB	712 - COPNE	764 - LLOPAB
594 - TUALAC	654 - UGMOAD	713 - AMOOAC	765 - JILYAD
595 - NEWIAK	655 - LLENGAF	714 - UMVEAK	766 - THHEAG
596 - NGUHAG	656 - QUAF	715 - ENEMAT	767 - MUFFER.
597 - ITABAB	657 - ETTIAC	716 - UBWIAB	
598 - MMEGAD	658 - TUUNAK		
599 - SIOWOAF	659 - NEGHAG		
600 - VENEAT	660 - NHPEAB		
601 - TIMEAC	661 - ITHOAD		
602 - UXYIAK	662 - MMCAF		
603 - IMSOAG	663 - SIAT		

Tippek a POPULOUS II-höz:

Ellenfélre a lehető legnyugodtabb szívvel lehet kérdőjelet rakni, sőt ha lehet, tart-suk mindig a vezérükön, hogy tudjuk, mikor és mekkora ellencsapás jön.

EMBER

Földgyalu: a Computer Assist még akkor sem éri meg, ha nem bonthatunk, mert 1 Megán a gép csak vánszorog — ugyanez a helyzet ha már túl sok populáció van. Ha lehet az ellenfél városa alatt bontani, és toboroz, rúgdossuk ki az övéiket! Ezzel földhöz jutnak a mieink.

Kereszt áthelyezése: Ha besózta hoz-zánk a gonoszka az övét, kezdjük el macerálni a papot, hogy fogyjon a nagysága! Ekkor visszamegy toborozni és időt nyerünk.

Perszeusz: Persze (usz) itt csak az az apróság maradt el, hogy ő az egyetlen, aki a szakadékot, mocsarat stb. kikerüli.

Pestis: Ez is jópofa, mert nem is annyira a népesség csökken, mint inkább a manna nő kissé lassan. Hosszútávon megéri! Ha csak 1-2 emberünk fertőzött, fojtsuk vízbe! Egyébként a pestises kolónia zölden villog, fehér helyett.

Armageddon: Lehet, hogy sok csatát veszünk, de így nem kell 2 órát várakozni 1 villámért. Egyébként 4 villámokat dobál a program már armageddon után is.

NÖVÉNY

Fa: Kevés manna, és gyorsabban szaporodnak a mieink.

Virág: Hasznos, mert a várfal alatt csak ez tud talajt javítani.

Mocsár: Ha a papot városaitól messze, nem tengerszinten fojtjuk bele, és nem lehet mindenütt ásni, nem sok toborzása lesz az ellenfélnek.

Gomba: Nem csak egyet lehet telepíteni, hanem annyit, amennyire fut a manna. Ha a pap egyenesen mozog, tegyük 7-8-cal elé, garantált az eredmény, nem veszi észre. Ha több van együtt, még az alakját is változtatja!

Adonisz: nem jó, mert sajnos az osztódással a nép is oszlik, ergo előbb utóbb gyenge lesz és egyszerre irtják le őket.

FÖLD

Várfal: Kezdetben rak egy bástyát, a többi falat EHHEZ kell csatlakoztatni! Ezen csak a mieink tudnak átmenni. Tehát ha folyamatosan falazzuk körbe

a városokat (és nem jelent akadályt), nem tud bejönni az ellenség! A másik vicc, hogy ha az ellenünk küldött harcosokat befalazzuk (körbe), akkor szegények toporogra hálnak meg... Egy idő után kimerül a készlet, a program nem enged tovább építeni. Bontani csak árvíz, örvény és földrengés tudja. Vigyázzunk, hogy ne rakjanak mögé vulkánt! A többi katasztrófa védhető, csak pont alatta nem lehet bontani.

Földrengés: Ha akkor, amikor kezdődik, lebontunk mindent a tengerig, vége is lesz. Minél hosszabb egyenes részre indítsuk!

Hegy: Semmi értelmét nem látta izé.. Eufrozina mester.

Heracles: Semmi extrája nincs, pusztán ő a legerősebb.

ÉG

Villám: A kedvenc varázslat, mert olcsó és megéri becélozni a populációkat vele, továbbá nem helyhez kötött, mint pl. a vihar.

Forgószél: Egyszerűbb a tengerbe rakni, garantált a 3-4 örvény. Ha ellenünk van, építsünk körülötte, nehogy vizet érjen. Másra nem jó, ellenfél nagyon szereti.

Vihar: Pontatlan, drága és lassítja a programot.

Odüsszeusz: Kb. 3-4-szer gyorsabb, mint a többi. Nem sikerült villámmal, viharral irtani.

Szélvihar: Ezt is úgy kell indítani, hogy minél nagyobb helyen legyen, mert addig tarol, amíg vízszintest talál. Elviszi a sziklákat is (jó a hegy ellen, csak drága). Hermes szereti, de tényleges kárt még nem nagyon csinált.

Víz: Örvény: akkor a legjobb, ha kibontjuk az ellenfél terének közepén a földet, és letesszük. Szép lesz.

Festékesbödön: Ha van rá manna, mindig vessük be, mert az ellenfél legnépesebb területén állandó beharcot szítunk. Előbb-utóbb 50-50 lesznek a populációk. De ilyenkor vagy perszeusszal támadunk, vagy szedjük föl őket a harcos előtt! Armageddonnál se utolsó az ellenfél szájába rakni. Ha pap belesik, az elszámolásban olyan, mintha meghalt volna.

Szökőár: Csak akkor veszélyes, ha már egy képen van a populációinkkal, ilyenkor a magas hegyre sem áll meg.

Egyébként a gép ezzel szokta a legnagyobb öngólt lőni.

ÖSSZETETT VARÁZSLATOK

Erdőtűz: fák+tűz. Ha fához tűz ér, azonnal leég. Ha az ellenfél (harcos, pap, kereszt stb.) köré 3-4 fásítást végzünk, úgy ahogy van porig ég minden.

Férjezett Heléna: Hozzávalók: Harcos+Heléna: Harcos után elindítunk egy Helénát is. Ebből az lesz, hogy amit a Heléna felkanalaz, a harcos egyből le is pulzálja. Gyors, és jól csökkenti az "ellenzék" manóját.

Beszorítós: Egy egész partvonalon elindítunk 5-6 örvényt. Jó kis radír lesz... Az éppen átkelő harcos ellen is kiváló, de a legjobb, ha valahol kilyukasztjuk a gép földjét, és berakunk annyi tekervényt, amennyit csak tudunk... Ja, és a bazalt alatt simán átbújik, az se véd ellene.

Zeusz Helénája: Ez is egyszerű: a mászkáló hölgyecske mögé bedekkolunk egy villámmal. A Heléna is megmarad, a káposzta is jól lakik, akarom mondani az ellenfél is pusztul.

Kis káosz: Nem nagy kaland: tűzeső+mocsár. Ez azért jó, mert az égetett föld miatt duplaannyi populáció fog mászkálni. Toborzásnál sem utolsó.

Nagy káosz: tűzeső+festékesbödön. Mint az előző, csak jobb és drágább is.

Alternatív végzet: Nagyon drága, de 100%-ra biztos. Csináljunk szélvihart, és nézzük meg, merre mennek a populációk, és tegyünk oda egy földrengést. Ha lassúak, repülnek egyet felfelé, ha gyorsak, belefutnak a szakadékba. Kb. ennyit az ilyen kombinációkról: drágák, de hatásosak — főleg az erdőtűz, mert az elég olcsó is — és még sok ilyet lehet kitalálni...A játék legelején nem is annyira a nép összmennyisége a fontos, hanem az ösztérülete, mert a nagy területeket sokkal nehezebb leszivatni! Ha átjönne a pap, vagy egy harcos, és nem tudunk semmit tenni, gyűjtsük össze a népet, és álljunk odébb. Pár várost azért hagyjunk, hogy legyen kivel szórakozniuk...Ha valahol kikapunk, az se baj, csak nem kapunk villámot és csak az eggyel nagyobb világot kapjuk meg. Egyébként annyit lépünk előre (kb. 1-2-vel többet), ahány villámunk volt. 60000 fölött

örülhetünk, mert 5 villám a díj. Az arányt úgy növelhetjük, hogy mindig kiirtjuk az ellenfél papját. Erre egyébként a villám a legjobb.

Jó módszer, ha megfertőzzük az ellenfél népét, s idővel armageddönt hívunk, mivel ilyenkor a fertőzött emberek nem harcolnak.

POSEIDON KINCSE (C64)

POKE 14487,173 — oxigén, POKE 14590,173 — erdő, POKE 20890,253 — lehet fényképezni, egy képért 100 duplárt kapunk. Egy amforát sokszor lefotózzhatunk!

POSTER PASTER (C64)

POKE 17826,255 — 255 élet, SYS 37874

POWER (C64)

A 49 szint kódja a következő:

- | | |
|-------------|--------------|
| 2 — LEVEL2 | 27 — JOGGER |
| 3 — VISUAL | 28 — INSIDE |
| 4 — COWBOY | 29 — 5PL5PS |
| 5 — URGENT | 30 — KNIGHT |
| 6 — OOPSUP | 31 — HINBON |
| 7 — TOPTEN | 32 — NOBODY |
| 8 — O14OH7 | 33 — GOODIE |
| 9 — ASOFGH | 34 — ORZAYB |
| 10 — SOLONG | 35 — ELTRIC |
| 11 — SURFIN | 36 — 187293 |
| 12 — RACKET | 37 — QROVUY |
| 13 — BULLIT | 38 — DOUBLE |
| 14 — QRAZZY | 39 — ROLLER |
| 15 — 36F6FR | 40 — CLOSET |
| 16 — UNLINK | 41 — SLOWLY |
| 17 — PIXXEL | 42 — BIZNEZ |
| 18 — EUROPE | 43 — 124816 |
| 19 — NEWTON | 44 — TARGET |
| 20 — FREEZE | 45 — AMZING |
| 21 — LAUNCH | 46 — VOODOH |
| 22 — M7MS43 | 47 — Z97531 |
| 23 — GALVAN | 48 — WOODYS |
| 24 — KLOWWN | 49 — YZX3W5 |
| 25 — INDIGO | 50 — XUQZOXD |
| 26 — JINGLE | |

POWER AT SEA (C64)

Akkor kell bombázni, ha a célkereszt világosra vált.

Ha egy ellenséges hajó támad ránk, akkor érdemesebb megvárni, amíg olyan közel ér, hogy nem repülőekkel, hanem a hajón lévő ágyúkkal lőjük ki.

POWER BOAT (PC)

Kód - 1995

POWER DROME (PC)

A pd.exe-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 74 07 3A 05 75 09 47, és cseréljük ki a 74-t EB-re!

POWER MISSION (GAME BOY)

Kódok:

2. BYRBYD	7. 55T5D5
3. LTNGTH	8. C90VDP
4. CHRRGM	9. BFWL8
5. TW7ST7	10. BYRWGY
6. 6PTRTS	11. LRDMR1

POWERBLADE (NINTENDO)

Meghallgathatjuk a játék zenéit, ha az 1. irányítón lenyomva tartjuk a *FEL*, *JOBBRA*, *SELECT* gombokat, a 2.-on a *LE*, *BALRA*, *SELECT*-et, végül az elsőn megnyomjuk a *START*-ot.

POWERMONGER (AMIGA)

Az alvezérek azért késnek a parancsok végrehajtásával, mert nincs adóvevőjük. Nekünk ugyan van, de mégis postagalambokkal kell értesíteni őket, aminek a sebessége elmarad az adóvevőtől; Az ellenséges seregek nem szeretnek gyártani, de *RANDOM MAP*-nál mi sem tudunk; Legjobb mód az öngyilkosságra, ha egy csapat nélküli vezérrel megpróbálunk átmenni egy ellenséges nagyvárosra; Az agresszió minden mennyiségre vonatkozik: 1-esnél a tárgyaknak egy kis részét tehetjük le, 2-esnél a felét, 3-asnál az egészet. Ugyanígy: tárgyfelvétel, kaja fel és le, emberek szétszélesztése és persze a csata

A legnehezebb a bal alsó szigetet meghódítani. Ezen a szigeten csak pirosak vannak. Van kb. 4 vezér, de az emberek csak 1 vezér alatt egyesülnek, így kb. 120-200 emberük lesz. Csak katapulttal lehetne legyőzni őket. A játék elején irdatlan mennyiségű kaját kell szerezni (kb. 5-6 ezer egység), ezt a magányos vezérek és a birkák kinyírásával. Ha már a nagy seregük minden várost elfoglalt, akkor letelepednek pihenni és nem mozdulnak. Ezt kihasználva foglaljuk el a legelső őrtornyot

a térképen, erre ő útra kel újra elfoglalni azt. Mi a sziget legfelső erdős kis falujába vonuljunk, de ne foglaljuk meg el. Ha eljön a tél, a seregek sokkal lassabban, ezért amikor elkezd esni a hó, foglaljuk el a várost, és kezdjük katapultot gyártani. Az ellenséges sereg közben felkerekedik elfoglalni a várost, de nagyon messze vannak, és nagyon lassan jönnek. Általában sikerül legyártani a katapultot. Ezután már csak a megfelelő terepet kell kiválasztani a csatához, úgy hogy a vezért találjuk el lehetőleg a katapulttal. A továbbiakban már egyszerűen csak a szigetet kell majd elfoglalnunk. Tisztelettel

PP. HAMMER (AMIGA)

A kódok:

1 - akármí	33 - IJUESSET
2 - RCIGHEBW	34 - IIFVDRDS
3 - VBFGGDTW	35 - AHCVHJVS
4 - BWWFDBRV	36 - AFTFBHFR
5 - UVIEUABU	37 - JEJEEGAJ
6 - JUFEVWTU	38 - JDCEVFWI
7 - VSVDJUST	39 - BBWDADRI
8 - CRSCSTGS	40 - BAICRCBH
9 - VJEDFSUS	41 - IWFCBTBH
10 - RHBAHJIR	42 - IUUVIFWTG
11 - VGRABIHR	43 - BTSIIVHG
12 - CFHBDHCS	44 - BSEJCUVF
13 - WDWVVFJI	45 - JJBGESJE
14 - SCTVAEEI	46 - JIRGVRIE
15 - WBFWRDDH	47 - BHHHAJDD
16 - DADTTTCWG	48 - BFATRHRC
17 - VVTSGAGG	49 - REUTJGFC
18 - RUJRHWF	50 - VDGUSFEB
19 - WTCRCVAF	51 - CDRFEWB
20 - DRWUETSE	52 - VATUHCGA
21 - WJITVSCD	53 - JWJTBBAW
22 - SIFTARUD	54 - UVCTDAWW
23 - WGVHRITC	55 - CTSWUVFV
24 - DFSGTHHB	56 - VSIVWUAU
25 - IEEGSGVB	57 - RRBVJTWU
26 - ICBIFEJA	58 - VIWBSRRT
27 - ABRIHDIA	59 - CHIAFJBT
28 - AAHJBCCW	60 - VGFBHITS
29 - HVBCDAIV	61 - SEVCCGSR
30 - HURCTWHV	62 - WDSCEFGR
31 - ATHDWVCU	END - DCEDVEUS.
32 - ARAEJTJT	

PP. HAMMER (C64)

A pályakódok:

01 - SARDINEN	08 - MUELLER
02 - GARDINEN	09 - MEIER
03 - COUSINEN	10 - HINZ
04 - SCHIENEN	11 - KUNZ
05 - BIENEN	12 - SCHULZ
06 - MIENEN	13 - SCHNEIDA
07 - SCHMIDT	14 - ALLE
15 - MEINE	28 - DA
16 - ENTCHEN	29 - ANSWER
17 - SCHWIMMN	30 - MIT
18 - AUFM	31 - FUENF
19 - SEE	32 - MARK
20 - GOODBYE	33 - SIND
21 - AND	34 - SIE
22 - THANKS	35 - DABEL
23 - FOR	36 - AEGYPTEN
24 - THE	37 - BESCHEID
25 - FISH	38 - SAMSON
26 - FOURTY	39 - PASSWORD
27 - TWO	40 - DUMMY

Írjuk be, hogy PFUSCHER és próbáljuk ki játék közben a 'SPACE'-t és az 'F1'-et! Ezenkívül: POKE 9589,173 — örökélet, POKE 9477,173 — örökidő, POKE 10013,173 — örök energia, POKE 10045,173: POKE 11014,173 — örök hyperjump, POKE 10079,173: POKE 10980,173 — örök oil

PREDATOR (C64)

Ez is indítás előtt használandó: POKE 34882,156 — örökélet

PREDATOR 2 (AMIGA)

Pause után gépeljük be: 'YOUR ONE UGLY MOTHER' és várjunk míg a pause magától ki nem kapcsol! Kész a sértetlenség.

PREDATOR 2 (C64)

POKE 42513,173 — örök continue:
POKE 4156,173: POKE 4296,173:
POKE 39010,173 — örök lőszer

PREHISTORIK (PC)

Indítsuk el a CHEAT.COM-file-t és mikor megjelenik a CONVERSION ON IBM... felirat, nyomjuk le az 1, 2, 3, 4 billentyűket. Így már mindjárt könnyebb.

PREHISTORIK 2 (PC)

Az összes pályakód:

1. 4FAA	3. 973B	5. 6450
2. F372	4. C08B	

PRIDE (AMIGA)

Szintkódok:

2 - LORD SYNTH
3 - DOCTOR D. BUGGER
4 - ICELAND SUMMER
5 - A DAY IN THE LIFE
6 - TEARS OF A CLOWN
7 - MEMPHIS SKY
8 - WHEATLAND
9 - IN A BIG COUNTRY
10 - WITHIN THE LIGHT

PRINCE CLUMSY (C64)

POKE 7960,173 — örök energia

PRINCE OF PERSIA (AMIGA)

A második szint után pályát ugorhatunk, ha megnyomjuk a 'CAPS LOCK' és az 'L' billentyűket egyszerre.

PRINCE OF PERSIA (GAME BOY)

Az összes pálya kódja:

2 - 07762075	9 - 11804685
3 - 20615065	10 - 22430754
4 - 95113115	11 - 95738444
5 - 87018605	12 - 53620474
6 - 47308635	12.1 - 44125464
8 - 69900695	12.2 - 79029514

PRINCE OF PERSIA (PC)

A PRINCE.EXE-ben 49919-re EB04 — végtelen idő, 33641-re EB68 — nem kér kódot. A PRINCE.SAV file-ban a 4.byte az aktuális pálya (1-12), 6. byte: életeri pontok

'CTRL + G': A harmadik pályától lehet állást menteni. 'CTRL + L': A játék legelején (intróban) betöltés. 'Bal! SHIFT + L': Az első három pálya átugrása. Ha mégis kérné a kódot, akkor a következőt tehetjük:

Oldal	Sor	Szó	Betű
1	1	6	D
1	2	5	V
1	2	8	S
1	3	4	L
1	4	2	T

Oldal	Sor	Szó	Betű
1	5	5	O
1	6	6	P
1	6	12	H
1	7	11	U
2	3	9	J
2	6	5	H
2	10	8	N
3	1	1	A
3	3	5	C
3	3	11	M
3	4	4	B
3	5	1	W
3	5	2	Y
3	5	4	R
4	1	2	J
4	2	4	T
4	2	9	L
4	3	2	R
4	5	3	C
4	7	6	S
5	2	4	F
5	2	9	A
5	3	3	D
6	2	2	K
7	2	4	M
7	5	6	B
7	6	4	O
8	2	13	I
8	5	7	U
8	6	1	I
10	4	2	G
10	5	1	P
10	6	4	Y
11	2	3	F
12	7	4	E

A játékot így indítsuk: PRINCE (space) MEGAHIT. Ekkor a következő cheat-ek működnek:

SHIFT+'+/'—': idő növelése/csökkenése

SHIFT+'W': bármilyen magasról leeshetünk

SHIFT+'T': energia növelése

SHIFT+'O' vagy 'P': pálya megfordítása.

PRINCE OF PERSIA (SNES)

A pályakódok:

2 - JIGEIPL	8 - JNZYKXE
3 - QTK5IEZ	9 - IU3TQT4
4 - RNYEACA	10 - JUE2IKW
5 - A3FQK6A	11 - YNS2KRE
6 - JOHQ5NE	12 - ZBA65HP
7 - A2VW55L	13 - UK6JI4J

PRINCE OF PERSIA 2 (PC)

'ALT-Q': Quit

'R': Restart

'G': Save

'L': Load (Intróban)

A kimentett állás \$0104. byte-ján van a pálya (01-0E-ig), \$0105- energia (max 0F-ig érdemes beírni). Ha túl nehéz az ellenfél, akkor tűz + fel!

PRISON RIOT (C64)

POKE 6399,165 — örök lövedék

PRIVATEER (PC)

■ Mentsünk állást, jegyezzük meg, mennyi pénzük volt, váltsuk át HEX-be, és keressük meg az állásban. Figyeljünk az alsó/felső byte helycseréjére! Pl. ha az elején mentünk, akkor 2000 suskánk van, ami \$07D0. Ekkor ilyen értékeket kell keresni: D0 07 00 00. Ezt át lehet írni magasabbra is. Mivel megeshet, hogy valamelyik byte 7. bitje az előjelet jelenti, javasolnánk a 7F 7F 7F 7F-et, ami kb. 2 milliárd (!) credit, ami talán elég lesz a Centurion felszereléséhez. Azért a repülés gyakorlása nem maradhat el! Itt jegyeznénk meg, hogy joy nélkül ne is próbálkozzon senki játszani. Esetleg a num. billentyűzetről irányítva nem fagy ki...

■ A kimentett állásban (*.SAV) keressük meg a "FWEAPGUNS" szót. Az ezután következő 6 byte a fegyvereinket írja le:

"01" = Meson Blaster

"02" = Particle Cannon

"03" = Ionic Pulse Cannon

"04" = Mass Driver

"05" = Plasma Gun

"06" = Laser

"07" = Tachyon Cannon

"08" = Skeltec (1)

"09" = Skeltec (2)

Végtelen pénzhez juthatunk, ha a \$11B-\$11D-re FF FF FF-et írunk.

PRO BOXING SIMULATOR (AMIGA)

A kódok:

STEADY EDDIE — PARTY

DIRTY LARRY — TALON

FAST FREDDY — SWORD

RONNIE RAZOR — LUCKY

DEADLY DAN — UNION

PRO SKATEBOARD SIMULATOR (C64)

POKE 3701,96: POKE 56576,103 — örök idő, SYS 28416

PRO TENNIS (PC)

Az **EGA.COM**, **CGA.COM**, ill. **HGA.COM**-ban keressük meg ezt a bytesorozatot: 74 39, és cseréljük ki a 74 39 byte-okat az alábbira: EB 39 !

PROBOTECTOR (NINTENDO)

A címképernyőn nyomjuk meg sorban: 2-szer *FEL*, 2-szer *LE*, *BALRA*, *JOBBRA*, *BALRA*, *JOBBRA*, *B*, *A* & *START*. Harminc élet a jutalmunk.

PROF. BMX SIMULATOR (C64)

POKE 8692,0 — örök idő, POKE 4512,x — kezdő pálya (0-4), SYS 8237

PROJECT FIRESTART (C64)

A küldetés vége felé ráánk száll egy bazi nagy szörny, akit csaljunk a lézerka-puhoz, vezessük be a kapu mögé, majd elrohanva mellette kapcsoljuk be a kaput. Végre szabadon ügyködhetünk.

(Lépünk be a disk menübe — cartridge —, vegyük ki a lemezt, s így kezdjük el formattálni. A gép hibajelzése után írjuk be a poke-okat és lépünk vissza a játékba) Szóval a poke-ok: POKE 3881,173: POKE 10986,173: POKE 13651,173: POKE 13654,173: örök energia, POKE 14315,189 — örök lőszer, POKE 6578,0 — örökidő

PROPHECY I (PC)

Néhány kód:
IMAGITEC **JOJO SRN**
GUSTAVUS **NINJASDL**

PROTECTOR II (C64)

POKE 16425,6

PROTIUM (C64)

A játék indítása előtt írjuk be: POKE 21698,193, vagy a DEC \$C870 parancsot cseréljük LDA-ra.

PSI DRIOD (C64)

POKE 22777,232: SYS 16384. Ha újraindítás után tönkremenne a kép, akkor *RUN/STOP-RESTORE*, majd újra SYS 16384.

PSI WARRIOR (C64)

POKE 8984,255 — örökélet, SYS 12288

PSYBORG (AMIGA)

A pályakódok:

2-1610	<i>Zorgon:</i>	<i>Trantor:</i>
3-1510	1-4640	1-6619
4-1710	2-4412	2-7627
	3-2436	3-6765

<i>Krypton:</i>	4-3883	4-0218
1-7564	5-5564	5-9336
2-5027	6-1902	6-3704
3-5269		7-4970

4-7235		<i>Sol:</i>
5-4794	<i>Terminus:</i>	1-3610

<i>Kalgan:</i>	1-0722	2-2349
1-0413	2-4464	3-3482
2-9411	3-9802	4-2636
3-6855	4-9972	5-7292
4-9591	5-2937	6-2022
5-4269	6-5805	7-4425

PSYCASTRIA (C64)

A játék indítása után tartsuk lenyomva az ILTDN betűt, mire a gép egy kód után érdeklődik, írjuk azt, hogy THEVOICE. Kipróbálhatjuk a TRACEY betűinek együttes lenyomását is.

PSYCHO PIGS UXB (C64)

POKE 12906,189 — örökélet

PSYCHOSIS (PC ENGINE)

Először is kapcsoljuk ki az összes TURBO gombot. Majd nyomjuk le a *RUN*-t és gyorsan váltsunk át a 2. *tűzgombra*. Ezután a *RUN*-t nyomogassuk az alábbiak szerint:

5-ször	2.pályára kerülünk
45-ször	3.pálya
25-ször	4.pálya
100-szor	5.pálya az eredmény.

PUC MAN (C64)

POKE 8453,189 — örökélet

PULSE WARRIOR (C64)

POKE 9316,240 — örökélet, SYS 2051

PULSOID (C64)

POKE 3075,234: POKE 3076,234: SYS 2051

Ha a 'SHIFT/LOCK' be van nyomva, akkor a "labda" elindulása után tűzre továbblép a következő pályára (max. 30)

PUNCHY (C64)

POKE 24888,173 — örökélet

PURPLE HEARTS (C64)

POKE 6466,173 — örökélet 1.játékos,
POKE 796,173 — örökélet 2.játékos,
SYS 3072

PURPLE TURTLES (C64)

POKE 33287,165: POKE 33331,165 — örökélet

PUSH OVER (AMIGA)

Pályakódok

1.00512	28.09222
2.01536	29.09734
3.01024	30.08718
5.03584	31.08206
6.02560	32.24590
7.02048	33.25102
8.06144	34.26126
9.06656	35.25614
10.07680	36.27150
11.07168	37.26638
12.05122	40.30734
13.05634	41.31246
14.04610	42.32270
15.04098	43.31758
16.12290	44.29726
17.12802	45.30238
18.13826	46.29214
19.13314	47.28702
20.15362	48.20510
21.15878	49.21022
22.14854	50.21534
23.14343	51.23582
24.10246	52.24094
25.10758	53.23070
26.11782	54.22558
27.11270	55.18462

56.18974	79.20639
57.19998	80.28831
58.19486	81.29343
60.17438	82.30367
61.17950	83.29855
62.16926	84.31903
63.16414	85.32415
64.16415	86.31391
65.16927	87.30879
66.17951	88.26783
67.17439	89.27551
68.19487	90.28575
69.19999	91.28063
70.18975	92.26015
71.18463	93.26527
72.22559	94.25503
73.23071	95.24991
74.24095	96.08607
75.23583	97.09119
76.21535	98.10143
77.22047	99.09631
78.21151	

PUZZNIC (PC)

Íme néhány pályakód:

50. PASS WORD	59. AKIM ASHI
55. RIMA SITA	60. TEAR IGAT

PYJAMARAMA (C64)

A töltés után: SYS 2516, majd POKE 17421,234: POKE 17422,234 — örökélet, indítás: SYS 2562

Q

Q-BERT (C64)

POKE 4446,173 — örökélet

QUARTET (MASTER SYSTEM)

Ha a címképernyőn megnyomjuk a PAUSE-t 14-szer, több lőszerünk lesz.

QUASIMODO (C64)

POKE 13571,165 — sérthetetlenség

QUEDEX (C64)

Írjuk be a készítők telefonszámát: (07356) 77261. Az utolsó számot változtatva különböző hatást érhetünk el.
POKE 11872,181 — örök idő

QUEST FOR QUINTANIA ROO

(C64)

POKE 5465,165: POKE 35756,165 — örökélet, POKE 7675,165: POKE 37966,165 — örök lövés, POKE 7738,165: POKE 38029,165 — örök bomba

QUEST FOR TIRES (C64)

POKE 7341,99 — ötvenhat élet
POKE 11549,169: POKE 11550,0:
POKE 11551,234: POKE 13627,169:
POKE 13628,0: POKE 13629,234:
POKE 13634,169: POKE 13635,0:
POKE 13636,234: POKE 27908,0:
POKE 27910,176: POKE 30105,169:
POKE 30106,0: POKE 30107,234 — sérthetetlenség mozgó alakzatok ellen (kivéve JUMP SUCKER)

QUINTIC WARRIOR (C64)

POKE 8547,173 — örökélet, SYS 8233

QUIX (C64)

POKE 2205,x — az életek száma (1-255), POKE 2197,x — a QIX sebessége (1-255), SYS 2061

QUO VADIS (C64)

POKE 24709,234: POKE 24710,234: — örökélet, SYS 3488

R-NEST (C64)

POKE 4446,173 — örökélet

R-TYPE (AMIGA) (PC)

A *HIGHSCORE* táblába írjuk be: SUMITA. (A végén egy pont)

R-TYPE (C64)

POKE 12865,173: POKE 12957,173 — örökélet, SYS 32768

R-TYPE (MASTER SYSTEM)

Amikor meghalunk, és a CONTINUE előjön, nyomjuk az irányítógombokat az óra járásávak megegyező irányba, és egy plusz folytatási lehetőséget kapunk. Ezt 12-ig meg lehet csinálni.

A zenekiválasztáshoz a billentyűket az óra járásával ellentétes irányban nyomkodjuk.

Sérthetetlenek leszünk, ha kikapcsoljuk a gépet, az 1. irányítón nyomva tartjuk a *JOBBRA* gombot, a 2.-on a *FEL*-t, a *BALRA*-t és az 1. *tűzgombot*, és ha még tudjuk, bekapcsoljuk a gépet.

R-TYPE (PC ENGINE)

Játék közben tartsuk nyomva a *SELECT* és *RUN* gombokat, és a kódképernyőre kerülünk. Most írjuk be a HIK 7134 NA, vagy a DEA 9275 NA kódot, és új fegyvereket kapunk.

RABIO LEPUS (PC ENGINE)

Hat CREDITS-ünk lesz, ha a címképernyőn megnyomjuk a *SELECT*, 1, 2-szer 2, 3-szor 1, 4-szer 2 gombokat.

RACE AGAINST TIME (C64)

POKE 19557,173 — örökélet, POKE 13121,173 — örök idő

RACING SPIRIT (GAME BOY)

Íme a szintkódok:

<i>SHANDY</i> :	<i>CLASS 1</i> :	<i>CLASS 2</i> :
BBLTBC	BMSHFB	QFCCJB
BLCJCB	BMTJFC	QFMCJC
BLHFCC	BPRQGB	QFMKKB
BMGNDB	BTMMGC	QFRFKC
BMJQDC	LKCHHB	QFTCLB
	LKHCHC	QFTFLC

RAD RACER (NINTENDO)

Ahhoz, hogy tetszésünk szerinti pályán versenyezhesünk, válasszuk ki a kívánt autót, de NE nyomjunk *START*-ot, hanem maradjunk a DEMO képernyőn, és nyomjunk annyiszor *B*-t, ahányadik pályát akarjuk. A játék végéhez 64-szer kell lenyomni.

RADAR RAT RACE (C64)

POKE 7194,234

RADIUS (C64)

POKE 1632,169: POKE 1320,169: POKE 2213,169 — örökélet

RAID OVER MOSCOW (C64)

POKE 4075,173: POKE 10057,173: POKE 21868,173: POKE 30950,173 — végtelen élet, POKE 23429,173: POKE 24314,173 — ártalmatlan diszkek

Vagy ha ez nem működne:

POKE 5322,173: POKE 11324,173: POKE 28749,173: POKE 37925,173 — örökélet

RAILROAD TYCOON (AMIGA) (PC)

Ha Amerikában öszszekötjük a két óceánt, akkor kapunk 1.000.000 \$ bonust.

Könnyedén lehetünk President vagy Prime Minister: rögtön az elején kössünk össze két, egymáshoz közel lévő várost. Építsünk terminált, és fejlesszük a megfelelő építményekkel. Állítsuk a sebességet frozenra, és kezdjük el gyárakat építeni. Amikor kb. 30-35 millió negatívnál állunk, a gép a pénzt pozitívnak veszi (elkezd a gyárépítés közben fogyni a pénz). Állítsuk vissza a sebességet, és vásároljuk fel a saját, és a konkurencia részvényeit is (ha van). Az év végi elszámolás után már Prime Miniszter vagy Presidentként mehetünk nyugdíjba.

Dupla sínt a '*SHIFT+D*'-vel építhetünk (a szimpla sineket is meg lehet duplázni). Egyéb tippek:

1. Jó üzlet felvenni 1 milko kölcsönt, majd úgy elkölteni a hálózatra, hogy majdnem félmillió maradjon, s csődöt jelenteni. Csak 500 ezret kell visszafizetni. Vigyázat! Ilyenkor nem építkezhetünk.

2. Ha túl sok az adósságunk, akkor az hirtelen átvált pénzre. A teendő tehát a következő: építsünk össze-vissza mindenféle gyárat, vonatokat, stb. (amit lehet adósságért is), majd mikor pénzünk kb. -27 milió, hirtelen átvált pozitív tartományokba. Ilyenkor még egy kicsit költeni kell, amíg nem csökken a pénz a kiadásokkor (még minusznak számít).

3. Jó kis stratégia az első 2 fokozatban az ellenfél városainak elcsórására. Teljesen véletlenül jöttünk rá, úgy, hogy elcsúszott az egér, s signal tower-t építettem depot helyett. Tehát: húzzuk el a sínt a kiszemelt városig, de ne teljesen, egy helynyit hagyjunk a sín és az állomás között. A lehető legközelebbi helyre építsünk egy signal tower-t (nem kell törődni a vonzaskörzettel, itt nem szól érte, tehát mehet közvetlen a város mellé is), majd RÁ egy depotot. Ezt engedi. Ezután indítsunk el egy vonatot a depotra, s ha már odaért, s beállítottuk a menetrendjét, csak akkor húzzuk be a sínt. Ez a felsőbb fokozatokon nem túl nyerő, mert ott már számít az odaszállított cucc is, bár ha még egy vonattal szállítunk oda is (máshonnan, nem a depot-ról). Ha mienk a város, a depot-ról elszállíthatjuk a felhalmozódott árut.

RAILROAD TYCOON (PC)

Ha megnyomjuk az *F1*-et, a legkisebb nagyságú térképre kerülünk. Most a *SHIFT+4*-gyel a számlánkat gyarapíthatjuk.

Akiknek nincs egere, jól jöhet ez a billentyűzet táblázat:

Billetnyű	Hatás
<i>Tab</i>	váltás a vonatos ablak (jobbra lent) és a játéktér között.
<i>I</i>	információ az adott területegységről (mennyibe kerül, mit lehet idehozni/elvinni stb.)
<i>F1-F4</i>	nagyítás (térképé). <i>F3</i> -nál csak a saját városok, vonatok (+ amit visznek), sínek láthatók.
<i>F5</i>	az évvégi mérleget kérdezhetjük le.
<i>F6</i>	vonatok listája (honnán hova megy, mit visz, típusa, stb.)
<i>F7</i>	új vonat vásárlása
<i>F8</i>	új állomás vásárlása

Billetnyű

Billetnyű	Hatás
<i>F9</i>	tőzsdei ügylet
<i>F10</i>	Földmérés
<i>C</i>	a négyzet alakú kurzort a játéktér közepére teszi.
<i>Num Lock</i>	bekapcsolt állapotában tudunk pályát építeni.
<i>Home</i>	balra fel
<i>End</i>	balra le
<i>Page Up</i>	jobbra fel
<i>Page Dn</i>	jobbra le

Az **RR?.SVE**-ben 14152-re pl. 7F7F — pénz mennyiségének beállítása)

Ellenfeleinknél megtehetjük, hogy körbeépítjük az állomásaikat, így nem fognak később terjeszkedni. Az action menüben a reality levels-ben, ha a complex economy nehezítést be- vagy kikapcsoljuk, akkor az állomások begyűjtik az 1 hónapra szóló terményeket, így lehet gyorsan áruhoz jutni, s nem zavar, hogy egy város elég kicsi!

RAINBOW CHASER (C64)

POKE 46179,165 — végtelen shuriken

RAINBOW ISLANDS (AMIGA) (PC)

A címképernyőn a következő kódokat begépelve érdekes eredményeket kapunk:

Kód	Eredmény
BLRBJSBJ	gyors üzemmód
RJSBJSBR	dupla szivárvány
SSLLRRS	gyorsabb szivárványok
BJBJBJRS	hint A
LJLSLBLS	hint B
SJBLRJSR	mindent mi sem tudhatunk
LBSJRLJL	folytatás az összes körben

RAINBOW ISLANDS (C64)

POKE 29535,189

RAINBOW ISLANDS (MEGADRIVE)

A címképernyőn nyomjuk meg a *FEL*, *B*, *LE*, *BALRA*, 2-szer *A*, *B*, *C* gombokat, és kellemes meglepetésben lesz részünk.

RAINBOW ISLANDS (NINTENDO)

Beléphetünk az összes világba, ha a címképernyőn megnyomjuk a 2.irányítón a *FEL* gombot.

RALLYE OST AFRICA (C64)

POKE 12816,0 — sérthetlenség

RAMBO (C64)

POKE 4820,173 — örökélet

RAMBO (NINTENDO)

A játéknak kétféle befejezése van, ezeket nézhetjük meg az alábbi kódokkal:

WL8k Xv57 TwOB WU3C
BDA7 cvJ7 2PtH 9EO4

RAMBO 3 (AMIGA) (C64) (PC)

Ha a *HIGHSCORE* táblába beírjuk, hogy *RENEGADE*, ezt követően az '1', '2', '3' billentyűkkel az egyes pályákra ugorhatunk.

RAMBO 3 (C64)

POKE 25446,76: POKE 2544,234: SYS 2527 — örökélet, POKE 8269,169: SYS 3559 — végtelen lőszer

RAMPAGE (C64)

POKE 56693,0

RAMPAGE (MASTER SYSTEM)

Ha meghalunk, és kiírja a gép, hogy vége a játéknak, nyomjuk meg az összes tűzgombot, és folytathatjuk az akciót.

RAMPARTS (C64)

POKE 13931,96: POKE 14021,96 — örök energia mindkét játékosnak, POKE 3498,x — kezdőpálya száma (0-42), SYS 3077

RASPUTIN (C64)

Nyomjuk meg az *F5*-öt, hogy megálljon a játék, és írjuk be: *DJINN*, és még két számot, és figyeljük, mi történik.

RASTAN (C64)

POKE 21044,234: SYS 8192
\$C796,00 — sérthetlenség

RASTAN SAGA (C64)

POKE 5813,173: POKE 5814,173 — sérthetlenség

REBEL ASSAULT (PC)

Íme a CD-ROM-os játékok koronázatlan kirányának pályakódjai:

Fokozat	Pálya				
	1.	2.	3.	4.	5.
Easy	Falcon	Anoat	Yuzzem	Brigia	Greedo
Normal	Biggs	Kaiburr	Mynock	Dagobah	Mimban
Ahard	Ackbar	Fornax	Bespin	Kessel	Organa

Könnyebbé tehetjük életünket, ha a játék elején, amikor a LucasArts logo bejön a képernyőre, a következőket csináljuk: *joy előre, tűz, joy hátra, tűz, joy jobbra, tűz, joy balra, tűz, joy középre, tűz*. Nem ez a joystick kalibráció, bár ugyanazt kell csinálni. Ezután az *ESC*-el pályát válthatunk, de a + billentyű hatását is próbáljuk ki!

RED ARROWS (C64)

Billentyű	Hatás
<i>Jobb Shift</i>	Tolóerő fel
<i>Bal Shift</i>	Tolóerő le
<i>F</i>	Segéd szárny
<i>U</i>	Futómű be-ki
<i>W</i>	Fékszárny fel
<i>Q</i>	Fékszárny le
<i>/</i>	Gép orr fel
<i>;</i>	Gép orr le
<i>C=</i>	Gép orr középen
<i>Z</i>	Fordulás balra
<i>X</i>	Fordulás jobbra
<i>Space</i>	Fordulás alapba
<i>1</i>	Oldalkormány balra
<i>2</i>	Oldalkormány fel
<i>3</i>	Oldalkormány jobbra
<i>+</i>	Formáció
<i>-</i>	Manőver

RED BARON (PC)

Billentyű	Hatás
1-9	Tolóerő szabályozás
+,-	Motor fordulatszám növe- lése, csökkentése
Space	Tűz
P	Szünet
U	Fegyver javítása
C	Időgyorsítás
D	Sérüléseink
<,>	Lábkormány
F1	Pilóta nézet
F2	Hátulnézet
F3	Balranézet
F4	Jobbranézet
F5	Felfelénézet
F6	Lefelénézet
F7	Ellenség szemszögéből való nézet

RED MAX (C64)

POKE 6352,173 — örökélet, POKE 5224,x — életek száma (1-255), POKE 4991,173 — végtelen üzemanyag, POKE 5800,96 — a lézerkapuk nem jelentenek akadályt, SYS 2064

RED WARRIOR (PC)

Az alábbiakat írjuk be a DOS prompt-nál:
 RENAME rw.exe rw
 DEBUG rw
 e 5837 eb 4e 90
 w
 q
 RENAME rw rw.exe

RENEGADE (C64)

POKE 50326,256: POKE 49132,256:
 POKE 40396,173: POKE 20913,173 —
 sérthetlenség
 POKE 38674,165: POKE 41114,165 —
 örök idő, POKE 42187,165 — örökélet

REPTON 3 (C64)

POKE 16953,234: POKE 16954,234:
 POKE 16955,234 — örökélet, SYS
 16384

Pályakódjai:

PRELUDE	TOBACCO
CITADEL	TOCCATA
MORNING	UPSTART
AWKWARD	OCTAGON
FRITTER	CHAOTIC
LAWLESS	MAJESTY
RATION	REVENUE
FORESEE	ILLEGAL
RESERVE	APPEASE
FINALE	STUDENT
ENLIVEN	AVERAGE
CONTEST	PHOENIX

RESCUE RANGERS (NINTENDO)

Ha meghalunk, lépünk be az inventory-
 ba, és nyomjuk meg az **A** & **B**
 gombokat. Válasszuk az újrajátszást, s
 lám, az élet megkerült.

RESCUE RANGERS (PC)

Az **RR.EXE**-ben a 24628 -as offsetre
 EB02 — kéz ellen, 27630-re: EB04 —
 tűz ellen, 3463 -re: EB04 — zöld trutyi
 ellen örökélet, 3645-re: EB04 — kutyák
 ellen örökélet

RETROGRADE (C64)

Mielőtt betöltenénk a játékot, írjuk a
 képernyő jobb alsó sarkába, hogy I
 HATE BROS, és örök energiánk lesz.

RETURN OF THE JEDI (AMIGA)

'F2'-vel pályát válthatunk, ha a
HIGHSCORE táblába beírjuk: DARTH
 VADER.

RETURN OF THE JEDI (C64)

POKE 43266,255: POKE 43267,255 —
 örökélet, SYS 12763

REVELATION (PC)

Szintkódok:

10 - SIRENS	50 - DOLLAR
20 - LOADER	60 - CHANGE
30 - PLAYER	70 - FINGER
40 - RESULT	

REVENGE OF SHINOBI*(MEGADRIVE)*

Végtelen shurikent úgy szerezhethetünk, hogy belépünk az OPTIONS képernyőre, az ott lévő számot lenullázzuk, és folyamatosan nyomjuk az A, B, vagy C gombok valamelyikét, amíg végtelen nem lesz.

REVENGE OF THE MUTANT*CAMELS (C64)*

POKE 35518,250 — örökélet

REX NEBULAR (PC)

Csalni a következőképpen lehet: Rátelepszünk a 'Ctrl' gombra, majd bepötyögjük: WIDEPIPE. Ezután további billentyűkombinációk kapnak életre.

<u>Billentyű</u>	<u>Hatás</u>
Ctrl + A	Közli a szabad memória méretét.
Ctrl + C	Ki-be kapcsolja az egér koordináta kijelzését.
Ctrl + D	Nehézségi fok beállítása. Ha esetleg valamit elfelejtettünk beszerezni, akkor az akadályon esetleg átugorhatunk.
Ctrl + E	Megrázza a képernyőt.
Ctrl + F	"Frame mód" a képernyő kilopás támogatásán kívül más értelmét nem találtuk, attól persze még lehet...
Ctrl + G	Flagek állítgatása. Jobb, ha békén hagyjuk, hiszen játszani akarunk, nem?
Ctrl + I	Az egeret huzigálja ideoda. (Hogy ez mire jó, arról fogalmunk sincs.)
Ctrl + J	Fontos parancs kikapcsolja a cheat módot.
Ctrl + L	Kiírja az érvényes teleport kódokat. Ha esetleg elvesztettük azt a papírt, amire felvettük a kódokat, akkor ez jól jön.
Ctrl + N	A program "makacsságát" állítgatja. hmm...
Ctrl + O	Object beszerzés. Ha nagyon akarunk egy tárgyat, akkor itt beszerezhető. A tárgyak listáját majd mindenki kitalálja...

<u>Billentyű</u>	<u>Hatás</u>
Ctrl + P	Infó a pillanatnyi pozícióról.
Ctrl + T	Teleportálhatunk.
Ctrl + U	A figura forgatása.
Ctrl + V	Ha valakit rettenetesen érdekel a Rex verziószáma, akkor itt próbálkozhat.
Ctrl + Z	Újrakezdi a szobát.

RICK DANGEROUS (AMIGA) (PC)

A Highscore táblában pötyögjük be: '.POOKY', és ha meghalunk, a következő szintre kerülünk. Ez csak az első szint teljesítése után érvényes.

RICK DANGEROUS (C64)

POKE 2793,173 — örökélet
1-2. szint közötti kód: FLUFOMATICA
3-4. szint közötti kód: BBOOINNGG.
POKE 10866,173 — végtelen töltény,
POKE 11193,173 — végtelen dinamit,
SYS 24480

RICK DANGEROUS 2 (AMIGA) (C64)

A Highscore táblába írjuk be: "JE VEUX VIVRE", és halhatatlanságot kapunk.

RICK DANGEROUS 2 (C64)

Jó szolgálatot tesz a `tűz+le` kombinációval lepakolható időzített bomba. Ha a bombát menet közben rakjuk le, vagy átlósan húzzuk le a joy-t, a bomba csúszni kezd, és mozgás közben robban fel. Ez sokszor megkönnyítheti a dolgainkat, sőt vannak helyek, ahol csak így lehet továbbjutni. Játék elején ki lehet választani a kezdőszintet, de a játékot csak az elsőnél kezdve lehet végigjátszani.

RICK DANGEROUS 2 (PC)

A MAIN.EXE-ben 4260-ra EB02 — örökélet, 5017-re EB02-t — végtelen laser

RICOCHE (C64)

§3800,00 — örökélet
Töltsük be a játékot, majd válasszuk a billentyűk megadása opciót, és minden

R

irányítóbilleentyűt állítsunk Q-ra, és írjuk be: GARGLUVSBIGBOTS. A keret felvillan, és az örökéleten kívül a C=billeentyűvel válthatunk a pályák között, a CLR/HOME-ra pedig a pályaszerkesztőbe kerülünk.

RIDERS OF ROHAN (PC)

A védelem kódjai:

Page	Par.	Word	kód
16	1	16	WESTMARCH
21	1	5	TRAVEL
22	3	6	THRUST
23	6	1	LEGOLAS
24	8	6	GANDALF
25	6	15	FIREBALL
27	7	3	BATTLE
28	6	4	UNIT
30	7	4	ROUTS
32	7	1	STAMINA
38	4	9	GONDOR
39	2	4	SPRAWLING
41	3	5	BOWMEN
42	2	9	CONCEPTION
45	2	6	ERU
46	1	1	VALAR
49	2	6	EREGION
51	2	11	SECOND
52	1	7	ISILDUR
53	2	6	BILBO
54	3	9	HOBBIT
56	2	11	MIRKWOOD
57	5	7	SHIRE
62	1	4	EDORAS
64	2	2	DUNEDAIN
65	3	2	DWARVES
67	4	4	RINGWRAITHS
69	1	9	EVIL
70	3	6	RING
71	4	10	ELROND
77	5	8	THRONE
79	5	8	CREATION
80	8	10	FANGORN
83	6	4	WIZARDS
85	6	7	VALAR

RIK THE ROADIE (C64)

A RESET után több érdekes változtatást eszközölhetünk a játékban. A POKE 20745,252 sérthetlenséget, a POKE 26684,252 végtelen állóképességet, míg a POKE 27916,252 pedig végtelen gyutacsot eredményez. Ezt követően már csak a SYS 20480 kiadására van szükségünk.

RING KING (NINTENDO)

A címképernyőn nyomjuk meg az A-t a 2.irányítón, majd A, SELECT, A újra az 1. irányítón, B a 2.-on, SELECT az elsőn, A & B a másodikon, 2-szer B az elsőn, és végül START. Eme bonyolult művelet után remélhetőleg örök energiánk lett.

RING OF POWER (C64)

POKE 43,207: POKE 44,24 — örökélet

RING WARS (C64)

POKE 9989,0: SYS 8649

RINGS OF MEDUSA (PC)

Miután megadtuk a nevünket, gépeljük be: 'DESOXYRIBONUKLEINSAEURE', és nyomjuk meg a 'HELP'-et...

RINGS OF MEDUSA 2 (AMIGA)

A védelem kódjai:

Page	Par.	Word	Code
4	2	3	CIRION
4	3	3	RINGE
5	5	1	STEPHANIE
5	15	3	WECHSEL
6	2	3	BERGIL
7	1	5	FEHLER
7	6	3	ALDOR
8	4	1	NACHFOLGER
8	17	6	LAND
9	1	7	H.GELN
9	1	2	SONNE
10	3	2	MEER
10	2	1	BURGGART
11	2	4	DALRINS
12	1	1	HOCHZEIT
13	2	2	BUSCH
14	3	1	ZEITEBENE
15	1	7	TISCH
16	4	1	MEDUSA
17	2	4	MACHT
18	3	4	WEG
19	4	1	UNTERGROUND
19	2	3	BILDSCHIRM
20	1	4	BESCHREIBUNG
21	1	3	INFORMATIONEN
22	1	2	DIENT
23	1	5	MINE
24	3	3	KLICKEN
25	4	6	FENSTER
26	5	6	ARMEE
26	15	2	SPIELER
27	1	2	VORSICHT

Page	Par.	Word	Code
27	3	9	FEINDE
28	3	4	MINE
28	6	1	GLEITERN
29	3	1	CASINO
29	2	3	STADT
30	1	1	HAFEN
30	3	3	SPIELER
31	3	5	BORD
31	1	5	SEE
32	1	7	KNEIPE
32	11	3	MATROSEN
33	2	2	WARENHAUS
34	2	3	BANK
35	2	3	ZINSEN
36	4	1	EINHEITEN
36	2	2	PARK
37	1	3	MAXIMAL
38	1	4	TABELLE
39	2	1	UNTERGROUND
40	1	1	EINHEITEN
40	2	4	OPTION
41	3	4	KAMPFKRAFT
41	7	1	KASERNE
42	6	1	BALKEN
43	4	1	CHIPFENSTER
43	3	2	EINSATZ
44	4	S	PERSONEN
44	5	4	SPIELERS
45	3	4	KAMPF
46	3	2	ANGRIFF
47	2	3	VERHANOLUNGEN
48	2	5	STADT
49	2	1	FLOTTE
50	2	3	BANDEN
51	3	2	BATTERIEN
52	3	5	MENSCHEN
53	1	2	BUNKER
54	3	4	RETURN
55	3	4	COMPUTER

RISE OF DRAGON (PC)

Savegame: órák — 4.sector, 246.byte,
percek — 4.sector, 248.byte

RIVER RAID (C64)

POKE 4860,169: POKE 4861,0: POKE
4862,234: POKE 5063,169: POKE
5064,0: POKE 5065,234: POKE
9019,169: POKE 9020,0: POKE
9021,234: POKE 9040,169: POKE
9041,0: POKE 9042,234 — a folyó-
partnak nem ütközünk neki.

ROAD BLASTERS (AMIGA)

'F' segítségével üzemanyaghoz
juthatunk, 'S' pedig pályát ugrik, ha
begépeljük játék közben:
LAVILLASTRANGIATO.

ROAD BLASTERS (ATARI LYNX)

A 7. pályán menjünk az út szélére
miközben nyomva tartjuk a B gombot.
Ennek eredményeképpen neki megyünk
a fának, és a pályaválasztó képernyőre
kerülünk.

ROAD RACE (C64)

POKE 23468,169: POKE 23469,0:
POKE 23470,234: POKE 30056,169:
POKE 30057,0: POKE 30058,234:
POKE 30531,169: POKE 30532,0:
POKE 30533,234 — sérthetlenség

ROAD RASH (MEGADRIVE)

Pályakódok:

- 00000 00971 0001V 21H0H
- 00000 00IV1 0138E 31IQ8
- 41007 046Q1 113BG 4F505
- 00000 04KA0 1133S 5N246

ROAD RUNNER (C64)

POKE 2349,44: POKE 2820,44 — sért-
hetlenség
POKE 43241,36 — örökélet, POKE
52413,76: POKE 52414,203: POKE
52415,204 — meglepetés!, SYS 4126

ROAD WARRIOR (C64)

POKE 47096,44 — örökélet, POKE
47646,44 — végtelen üzemanyag, SYS
4608.

ROADBLASTERS (PC)

Induláskor gépeljük be:
'LAVILLASTRANGIATO', ezután a
következő lehetőségeink lesznek:
'X' - autó megpörgetése
'S' - következő szint
'P' - üzemanyag feltöltése
'G' - játék vége
'1' - Mount UZ Cannon
'2' - Cruise Missiles
'3' - Electro Shields
'4' - Nitro Injectors
'O' - összes fegyver eltávolítása

ROBIN HOOD (AMIGA)

Játék közben nyomjuk le az 'ALT'-ot, s írjuk be valamelyik kódot:

370: szarvasvadászat,
 371: Robin számkivetett lesz,
 373: díjat tűznek ki Robin fejére,
 441: évszakok változása,
 213: a Little Johntól nem messzi szigetre kerülünk,
 166: max. elszántság,
 167: min. elszántság,
 828: Robin legalizálása,
 666: templomi szolgálat,
 659: Merry Men csatlakozik hozzánk;
 Nem muszáj minden tárgyat megszerezni, csak a csuklyát és a kék villámot. Mariannal csak akkor beszélünk, amikor nincs a vár közelében.

ROBIN HOOD (GAME BOY)

Kódjai:

Catacomb	Cathedra
Master	Celts
Locksley	Boar
Tax	Town
Dubios	Well
Pond	Townhang
Chase	Chapel
Village	Castlein

ROBIN OF SHERWOOD (C64)

POKE 36391,x — életek száma, SYS 16384

POKE 40857,234: POKE 40858,234 — örökélet, SYS 16384

Az ezüstnyíl segítségével lehet elpusztítani Bellemet!

A tolvaj rejtekét csak Ladi Marian segítségével lehet megtalálni. A tolvaj és a szolga szekerének segítségével be tudunk lopózni a város (Nottingham) tornyába, ahol Siward, a tolvaj kinyitja a kicsnesládát, melyben sok érdekes dolog van.

A kövek rejtekhelyei:

1. Kolostor (az apáca 400 aranyért adja oda (100 arany a toronyban a ládában van, 200 az adószedőnél, akivel az erdőben találkozhatunk, 100 pedig Belleme kastélyában, a szobor szemében lapul)
2. Szent Fa
3. Belleme-nél
4. Kincsesláda
5. A templomosoknál (a Szent Keresztet kéri cserébe, amely a ládában van.

ROBIN TO RESCUE (C64)

POKE 6144,234: POKE 6145,234:
 POKE 6146,234 — örökélet

ROBOCOD (AMIGA)

Játék közben gépeljük be: LITTLE MERMAID.

'X'	pálya vége
'M'	pályaugrás lehetőség
'K'	halál
'RETURN'	örökélet ki/be
'P'	repülő
'B'	kád
'C'	autó
'K'	szárnyak.

ROBOCOD (MEGADRIVE)

A címképernyőn nyomjuk meg az A, C, LE, BALRA, majd START gombokat, és a pályaválasztó menübe kerülünk.

ROBOCOD 2 (AMIGA)

A címképernyőn írjuk be: LITTLE MERMAID. A ROBOCOD 1-nél ismerttetett lehetőségek most is a rendelkezésünkre állnak.

ROBOCOP (AMIGA)

Az örökülethez PAUSE után gépeljük be: BEST KEPT SECRET.

ROBOCOP (C64)

Az első pályán POKE 5575,0: a második pályán POKE 7639,0. Mindkét szint, SYS 6693-mal indul újra.

Az első file után, ha nem kapcsoltuk be az örök energiát: POKE 44416,0: SYS 32768. A töltés után sajnos nincs örök energia, ezért: POKE 45372,0: SYS 32768. Van olyan verzió, ahol a többi pálya képe zavaros, semmit sem lehet látni, ezért ha valaki ezzel a problémával küszködik: hex.B8B8-on van egy LDA 00, cseréljük ki LDA FF-re (Cartridge-esek előnyben): SYS 32768. Hopp, még mindig nem okay, kell még egy hex. B8D6 LDA 00-ra LDA FF is. Ha az utolsó pálya is nehéz lenne, akkor: hex.A8AA SBC 01 helyett SBC 00, végül SYS 32768!

ROBOCOP (GAME BOY)

Várjuk meg, míg pontosan egy egység marad az energiánkból, és próbáljunk meg felvenni energiát, és abban a pillanatban haljunk meg. A következő pályára kerülünk.

ROBOCOP (PC)

Pause, majd gépeljük be: 'BEST KEPT SECRET' a sérthetlenséghez.

ROBOCOP 2 (AMIGA)

A címképernyőnél írjuk be: "SERIALINTERFACE". F9 visszaállítja az energiánkat, F10-zel a következő szintre léphetünk.

ROBOCOP 3 (AMIGA)

Amikor repülünk, nyomjuk le a jobb 'SHIFT'-et, és írjuk be: _MY FRIEND .BILLY_ (a végén is space)

ROBOCOP 3 (PC)

Akción közben írjuk be: 'THE DIDY MEN'. Már is örök energiánk van. Ezt minden akció-pályán meg kell ismételni.

ROBOMAN (PC)

A Ctrl+E lenyomásával 99 életet szerezhethetünk.

ROBOMISSION (C64)

\$6AED,A0: \$7318,A0 — örökélet

ROBOTRON (C64)

POKE 4748,181: POKE 35212,181 — örökélet

ROCK 'N' BOLT (C64)

POKE 9275,165: POKE 33851,165 — örökélet

ROCK 'N' ROLL (PC)

Névnek adjuk meg: 'RAINBOW ARTS', a képernyő szürkére vált.

Egy bizonyos szintre a következőképpen juthatunk el:

Level száma, XX, ezt követi 4 számjegy, amelyek összege kiadja a

szint számát, XX, és a szint száma fordított számjegyekkel.

Pl. a level 12-höz: 12 XX 3333 XX 21, ahol

12 = Level száma, XX, 3+3+3+3 = 12, XX, 21 pedig a 12 fordítottja.

Illetve:

A szint, ahol kezdeni akarunk meghívható egy kis trükkel. A címképernyő szürkére váltásakor be kell gépelnünk egy AAXXBB szerkezetet, ahol AA a szint száma, ahova el szeretnénk jutni, BB az AA fordítottja, pl. AA = 05, akkor BB = 50, XX pedig az 'X' billentyű kétszeri lenyomását jelenti.

ROCK 'N' ROPE (C64)

POKE 31125,173 — örökélet

ROCKET RANGER (C64)

Lunárium kódok:

Algéria: 36

Líbia: 47

Anglja: 32

Németország: 39

Arabia: 56

Nyugat-Afrika: 40

Brazília: 41

Olaszország: 38

Columbia: 26

Peru: 33

Franciaország: 35

Skandinávia: 37

Jugoszlávia: 42

Spanyolország: 34

Kanada: 10

Szovjetunió: 45

Közép-Kelet: 46

Venezuela: 24

Léghajó: 23

POKE 18190,44: POKE 18193,44 — örökélet

ROCKFORD (C64)

POKE 63890,165 — örök idő, POKE 58199,165: POKE 61881,165 — örökélet, POKE 64017,169: POKE 64018,0 — csak egy tárgy kell a végigvitelhez, SYS 52992

ROCKFORD (PC)

A ROCKFORD.EXE-ben a 23158.byte-tól írjunk EB02-t — végtelen idő

ROCKMAN (C64)

Kódok:

ONYX SAGG
GURU CLAN

Az utolsó szinten hamis gombák is vannak, amelyeket kalapáccsal szét kell törni.

ROCKMAN WORLD (GAME BOY)

Kódok:

Elecman A1, A4, B3, D1, D2
Iceman A1, B4, C1, D2, D4
Fireman A2, A3, C1, D2, D3
Összes A2, A3, B4, C2, C3

ROCKSTAR ATE MY HAMSTER (PC)

Meggazdagodni egészen egyszerűen lehet: először egyetemeken (Universities), ha többen jönnek, koncert-termekben (Concert halls) és ha szuperjól megy az üzlet, akkor stadionokban (stadium) adjunk koncerteket. A stadionokban érdemes 10 fontért adni a jegyeket, így akár teltház is lehet, tehát egy koncert alatt megkeresett pénz lehet 100.000 font is! Megjegyzés: ne higgyük azt, hogy az olcsó sztárok rosszak. Frank Zipperrel és Titchy Blackhead-del könnyen meggazdagodhatunk..

ROCKY (MASTER SYSTEM)

Apollo-t a fején üssük, az a gyenge pontja, Lang-ot a gyomrán, Drago-t már kicsit nehezebb kiütni, kétszer gyomorra, utána fejre üssünk.

ROCKY HORROR SHOW (C64)

POKE 6719,234: POKE 6720,234:
POKE 6721,234 — örökidő

RODLAND (AMIGA)

Ez a végtelen credit cheat sajnos csak 2 player-módban működik. A *highscore* táblába írjuk be, hogy "CHEDDAS".

ROGER RABBIT (AMIGA) (PC)

Ha egyszerre lenyomjuk a 'SHIFT'-'ALT'-'CTRL'-'F5' billentyűket, valami érdekes dolgot tapasztalhatunk.

ROGER RABBIT (GAME BOY)

Az egyes helyszínek kódjai:

2. DLT3QYBY 5. BGQTVKJP
3. GPLDMSRC 6. RTJBWN43
4. MMCFGWXJ

ROGER RABBIT (NINTENDO)

Próbáljuk meg az alábbi kódot:
LLHHHHHHHODHHOHHHHHHHHHGZ

ROGUE (C64)

POKE 29077,x — erő szint, POKE
29078,x — egészségi szint, POKE
29079,x — páncél szintjem POKE
46948,x — erő, POKE 46949,x — HP,
SYS 26667

ROGUE TROOPER (C64)

\$4415, A0 — örökélet

ROLLAROUND (C64)

POKE 43523,44 — örökélet, SYS
19000

ROLLER CASTER (AMIGA)

Kódok:

EATME ZARNIE
AAAGGG FIGHT
ALIENS TERRER
COFFEE

ROLLING RONNY (AMIGA)

A *highscore* táblába írjuk be: TRACTOR
Nyomjuk le a 'C'-t a repülési módhoz!

ROLLING THUNDER (AMIGA)

Az örökélethez gépeljük be a
kezdőképernyőn: JIMBBBY.

ROLLING THUNDER (C64)

A játék ideje alatt nyomjuk meg az 'INS/DEL' billentyűt, és a következő szintre kerülünk.
POKE 33570,173 — örökélet, SYS
32768

ROLLING THUNDER (MEGADRIVE)

Az összes kód:

2. MAGICAL THUNDER LEARNED SECRET
3. NATURAL FIGHTER CREATED GENIUS
4. ROLLING NUCLEUS SMASHED NEURON
5. CURIUS PROGRAM PUNCHED POWDER
6. LOGICAL LEOPARD BLASTED SECRET
7. PRIVATE ISOTOPE DESIRED TARGET
8. NATURAL RAINBOE ELECTED FUTURE
9. MAGICAL MACHINE MUFFLED KILLER
10. DIGITAL NUCLEUS PUNCHED DEVICE
11. PRIVATE THUNDER CREATED POWDER

ROTOR (AMIGA) (PC)

A szintkódok a következők:

- | | |
|---------------|---------------|
| Level 1 - GAG | Level 4 - MEN |
| Level 2 - LIP | Level 5 - AWE |
| Level 3 - FLY | Level 6 - TNT |

ROUNABOUT (C64)

POKE 12843,234 — örökélet

RUBBISHMAN (C64)

POKE 39923,227: SYS 16384

RUBICON (C64)

Intro-nál fagyasztani: POKE 1284,159 — örökélet, POKE 1846,169: POKE 1848,208 — örök energia, SYS 1287

RUFF'N'READY (C64)

Az örökélet megoldása nagyon egyszerű: a címképernyőn írjuk be: EVIL NEVER DIES.

RUGBY MANAGER (C64)

Ha jó csapattal akarunk játszani, akkor használjuk a RESIGN AS MANAGER majd a YES opciót. Így egy idő után, akár 5-ös erősségű csapatot is kaphatunk. Érdekes olyan csapatot választani, amelyiknél a TRANSFER MARKET-ben van(nak) játékosa(i). Mindig legyen a kasszában 3000-3500 L.

RUNNING BOB (AMIGA)

Pályakódok:

- 5-1234
- 10-1453
- 15-a2a5
- 20-7777
- 25-1990

RUNNING MAN (AMIGA)

A HIGHSCORE táblába írjuk be: 'DdliSsKk' (Egy nagy-egy kicsi)

RYGAR (C64)

POKE 9551,165 — örökélet, POKE 4050,77: POKE 4055,77 — örök idő, SYS 2325

RYSKHA (C64)

POKE 9428, 173: POKE 49876, 173 — örökélet

S.A.S. COMBAT (C64)

FOR I=9063 TO 9072: POKE I,234:
NEXT I — a cápa nem halálos, POKE
21945,96 — az erő és az oxigén
végtelen, indítás: SYS 2099

S.D.I. (AMIGA)

A *HIGHSCORE* táblába írjuk be: ALERIC,
és a funkcióbillentyűkkel válthatunk a
pályák között.

S.D.I. (C64)

Az opció képernyőn nyomjuk meg
egyidőben az 'X','C','T' és a 'SPACE'
billentyűket...
POKE 1477,88 — örökélet, SYS 7520
A 'SHIFT', '?', és 'SPACE' egyidejű
lenyomásával átmehetünk a következő
pályára.

SABOTAGE (C64)

Pályakódok:
2. SKINHEAD
3. YOPPA!!
4. FAT!!!!
5. SLAPA!!
6. I(HEART)KETS!

SABOTEUR (C64)

POKE 39659,165 — örök energia,
POKE 30226,0 — örökidő, POKE
33288,165 — nem tűnik el a fegyver,
POKE 28917,64 — játék begyorsítása.

SABOTEUR 2 (C64)

POKE 50024,165 — örök energia,
POKE 50379,0 — örökidő, POKE
18573,165 — nem tűnik el a fegyver,
POKE 49705,64 — játék begyorsítása.

SABRE WULF (C64)

POKE 45219,173 — örökélet, SYS
3328
POKE 33328,234: POKE 33329,234:
POKE 33330,234 — halhatatlanság

SAFARI HUNT (MASTER SYSTEM)

Ha egyet belelőttünk valamelyik vadál-
latba, egyfolytában löjük, így több pon-
tot kapunk.

SAINT DRAGON (AMIGA)

Az örökélethez játék közben 'CAPS
LOCK' bekapcsolása mellett gépeljük be:
DECAFFINATED.

SAINT DRAGON (C64)

POKE 10469,173 — örökélet

SAINT DRAGON (PC ENGINE)

Bekapcsolás közben tartasuk lenyomva a
FEL gombot, és sérthetetlenek leszünk.

SALAMANDER (C64)

POKE 23615,165 — Level 1 - örökélet,
POKE 19740,165 — Level 2 - örökélet,
POKE 23199,165 — Level 3 - örökélet,
POKE 21049,165 — Level 4 - örökélet.

SAMMY LIGHTFOOD (C64)

POKE 3678,189 — örökélet

SAMURAI TRILOGY (C64)

POKE 3293,189 — örökélet

SAMURAI WARRIOR (C64)

A *HIGHSCORE* táblázatba írjuk be, hogy
HHDSFHHH, és több energiánk lesz
ezentúl.
Ugyanezt a hatást érhetjük el a POKE
15502,96: POKE 15507,255: SYS
24576-tal is.

SARACEN (C64)

POKE 2153,173: POKE 1280,173 —
örökélet

SARAKON (AMIGA)

Szintkódok:
15 - LUNKWILL 30 - VRANX

SARAKON (C64)

Szintkódok:
15 - BUSTERS 30 - MADNESS

SARCOPHASER (AMIGA)

Amikor megjelenik a *highscore* táblázat,
nyomjuk meg egyszerre az 'F3', 'F5' és
'F6' billentyűket. Ezzel halhatatlanok leszünk.

SATAN (AMIGA)

Az örökélet a játék
első részében: 'ALT' + '1' + 'D'
második részben: 'ALT' + '2' + 'M'

SATAN 1 (C64)

POKE 45689,0 — örök energia

SATAN 2 (C64)

POKE 44801,182 — örök energia

SAVAGE (C64)

A szintkódok:
2 - SABATTA 3 - PORCHE

SAVAGE 2 (C64)

POKE 1510,173: POKE 51686,173 —
nincsenek oszlopok

SAVE ME BRAVE KNIGHT (C64)

POKE 35445,173 — örökélet
Vagy:
POKE 10330,173: POKE 13115,173:
POKE 13837,173: POKE 14736,173 —
örökélet, SYS 35090

SAVE NEW YORK (C64)

POKE 7086,x — életek száma

SCARY MONSTERS (C64)

A RESET után kiadott POKE
45719,165: POKE 45860,165
örökélethez, a POKE 43765,165 pedig
végtelen bombához vezet. A visszatérés
a SYS 4096-tal lehetséges.

SCENARIO (C64)

Könnyítésként egy kis táblázat a kezdeti
értékekkel. A = Gyár; B = Coal; C =
Iron; D = Copper; E = Tank; F = Airc.;
G = Ship.

Nr.	Orsz.	A	B	C	D	E	F	G
1.	Spanyolo.	3	490	370	320	30	24	6
2.	Spanyolo.	3	420	400	420	29	23	6
3.	Spanyolo.	4	600	430	210	28	19	11
4.	Spanyolo.	5	590	520	360	25	22	9
5.	Spanyolo.	5	610	580	500	28	19	9
6.	Spanyolo.	5	580	470	250	24	15	6
7.	Franciao.	4	590	460	350	25	18	7

Nr.	Orsz.	A	B	C	D	E	F	G
8.	Franciao.	5	620	480	22	17	5	-
9.	Franciao.	4	670	480	410	16	13	4
10.	Franciao.	5	890	780	590	11	9	3
11.	Olaszo.	2	450	280	310	28	26	9
12.	Franciao.	2	440	270	210	27	25	10
13.	Olaszo.	3	450	390	420	4	4	2
14.	Olaszo.	4	520	420	490	0	19	5
15.	Olaszo.	5	550	480	380	17	16	5
16.	Olaszo.	4	470	360	340	29	27	—
17.	Németo.	5	980	690	550	11	10	—
18.	Németo.	5	930	750	560	10	8	3
19.	Norv.o.	3	470	380	350	26	19	6
20.	Franciao.	3	490	370	360	28	22	6
21.	Németo.	3	510	380	370	26	21	8
22.	Magyaró.	5	810	610	510	29	15	4
23.	Magyaró.	5	830	640	530	27	11	—
24.	Németo.	5	790	650	430	18	9	2
25.	Norv.o.	3	570	540	410	27	21	7
26.	Norv.o.	3	560	590	380	10	21	7
27.	Noev.o.	3	510	460	400	28	22	7
28.	Balkán.o.	2	630	370	510	25	23	19
29.	Balkán.o.	2	510	430	340	0	25	10
30.	Balkán.o.	2	620	350	410	15	26	10
31.	Magyaró.	4	690	540	530	31	19	-
32.	Magyaró.	4	780	770	520	0	18	-
33.	Oroszo.	5	650	770	670	0	14	-
34.	Oroszo.	5	530	730	580	10	10	3
35.	Balkán.o.	4	580	450	380	30	22	-
36.	Balkán.o.	2	720	540	610	0	29	-
37.	Balkán.o.	2	890	690	520	26	31	-
38.	Britto.	5	950	720	510	11	9	3
39.	Britto.	4	670	510	340	25	13	5
40.	Britto.	4	540	410	270	25	25	10

SCHIZOPRENIA (AMIGA)

Pályakódok:

1-WXIB	5-SNNU
3-BTLN	6-RVEP
3-RGHY	7-AFTU
4-OWDA	8-FWWD

SCOOBY & SCRAPPY DOO (AMIGA)

Kezdjük el játszani, és haljunk meg.
Amikor megjelenik a főkép, írjuk be:
STIG THE RAT 2.

SCOOBY & SCRAPPY DOO (C64)

Az ELITE-féle verziónál a címképernyőn
írjuk be: BRIGHTON. Egy POKE
13517,173 is segíthet.

A Hi-Tec Software által kiadott ver-
zióban POKE 7450,96 — örökélet, SYS
2560

SCOUT (C64)

POKE 2486,1 — örökélet, SYS 33216

SCRAMBLE (C64)

POKE 11291,175

SCUMBALL (C64)

§3319,A0 — örökélet
 POKE 13081,173 — örökélet, SYS 2064

SCUMM (C64)

Van néhány kód, amelyek segítségével magasabb szinteken kezdhetjük a játékot:

10 - COPPER	50 - NAZISRAUS
20 - NOT BAD	60 - ROSESTONE
30 - ISOHAFT	70 - VIVA CHE.
40 - CPT COCK	

Ezeket a játék kezdetekor lehet beírni, mivel a program megkérdezi, hogy van-e a tarsolyunkban kódcska. Ha ekkor az EDITOR varázsszót írjuk be, nagy meglepetésre a szint-szerkesztőbe jutunk. A '+/—' billentyűkkel lehet itt a szintek között választani, a 'CRSR' billentyűkkel mozgathatjuk a kurzort, a betűbillentyűkkel pedig különböző alakzatokkal építhetjük a szintet, a '@' billentyűvel egy mezőt lehet törölni stb. Lehet tovább próbálkozni...

SEAFOX (C64)

POKE 7337,173 — örökélet

SECOND SAMURAI (AMIGA)

A pályakódok:

3SKX4XHR	2SIME1HL
VSN3C3GG	0204NCET
60KPHWBR	SDPEYG4U
FPHTZ6DP	WODBBK62
TKEL45S2	UID1W5UO

SECRET OF KANDAR (C64)

POKE 17288,173 — örökélet, SYS 29952

SECTOR 90 (C64)

§0A59,X — életek száma

SENTINEL (C64)

POKE 6664,96 — örök energia, POKE 6679,173: POKE 8512,10 — örökélet, SYS 16128

Pályakódok:

Szint	Kód	Szint	Kód
0304	46774653	6208	65592289
0734	66919994	6712	77956620
1091	81759567	7333	70647565
1863	13090835	8007	59442556
3301	48423345	0002	88534263
3942	17556527	0005	53670951
4706	98972516	0009	58618458
5391	06895848	0017	87507474

SERPENTINE (C64)

POKE 6540,234: POKE 6541,234 — örökélet, SYS 2064

SETTLERS (AMIGA) (PC)

Kódjai:

Szint	Kód	Szint	Kód
1	Strt	16	Rival
2	Station	17	Savage
3	Unity	18	Xaver
4	Wave	19	Blade
5	Export	20	Beacon
6	Option	21	Pasture
7	Record	22	Omnus
8	Scale	23	Tribute
9	Sign	24	Fountain
10	Acorn	25	Chude
11	Chopper	26	Trailer
12	Gate	27	Canyon
13	Island	28	Repress
14	Legion	29	Yoki
15	Piece	30	Passive

SEXTRIS (PC)

Indítsuk el a CHEAT file-t, majd a kérdésekre nyomjuk le a 3,2,4-es billentyűket. Ennek hatására végignézhjük a képeket.

SHADOW CASTER (MEGADRIVE)

Dobjuk a pénzt a kútba, és kapunk egy plusz életet.

SHADOW CASTER (PC)

Az alábbiak (az idézőjelben lévők) DOS-bóli begépelésével megnézhetjük a játékban lévő animációkat.

Intro "dos4gw adplay intro.dat"

Title "dos4gw adplay title.dat"

End "dos4gw adplay end.dat sqrvwu"

SHADOW DANCER (AMIGA)

PAUSE után írjuk be: GIVE ME INFINITES, (vagy GIVE ME INFINITY) majd 'RETURN' után örök CREDITS lesz a birtokunkban!

SHADOW DANCER (C64)

POKE 17063,173 — örökélet, POKE 7367,173 — örök magic

SHADOW DANCER (MEGADRIVE)

A pályaválasztó képernyőre kerülünk, ha megnyomjuk egyszerre az A & B & C & START gombokat. A bónusz játékban menjünk balra ameddig csak lehet, és gyorsan nyomjuk meg a tűzgombot. A ninját kiütjük. Ha ezt 16-szor megcsináljuk, 3 plusz életet kapunk.

SHADOW FIRE (C64)

POKE 25188,173 — örök idő, SYS 16384

SHADOW KNIGHTS (PC)

A SHADOW.EXE-ben 13157-re EB02 — örökélet, 14162-re EB02-t — végtelen Magic

SHADOW OF THE BEAST (AMIGA)

Az energiánk nem fog csökkenni, ha amikor a bevezető képernyőn megjelenik a főhős a Beast felirat mögött megnyomjuk a joy tűzgombját és az egér bal gombját egyszerre, és tartjuk addig, amíg a gép nem kéri tőlünk a másik lemezt.

SHADOW OF THE BEAST (C64)

Az örök energiához írjuk be a scrollozó címképernyőnél, hogy "HOW SAD TO BE THE FATSO" a szóközzel együtt.

SHADOW OF THE BEAST (PC)

Ha a 'beast' kép megjelenik, tartsuk lenyomva *mindkét egér gombot*, és a joystick *tűzgombját*. Örökéletünk lesz. Sajnos nem minden verzió működik.

SHADOW OF THE BEAST 2 (AMIGA)

Menjünk jobbra, és az első pigmeust meglátva nyomjuk meg az 'A' billentyűt, ezután írjuk be: TEN PINTS, vagy SUNSTOVE.

SHADOW OF THE BEAST 3 (AMIGA)

A játék indítása előtt üssük be, hogy "PLEASE DAYA DRAW THIS FOR ME", és nyomjuk meg az ENTER-t. Ezekután a tűz-gomb megnyomása után nyomjuk meg a jobb irányú kurzorbillentyűt, és ezzel megszereztük a halhatatlanságunkat.

SHADOW SKIMMER (C64)

POKE 25761,234 — örökélet, SYS 31232

SHADOW WARRIORS (C64)

POKE 17493,255: POKE 17994,255: SYS 15393

POKE 31185,173 — örökidő, POKE 34665,234 — örökélet, POKE 35002,173 — örök energia

SHAMUS (C64)

POKE 27165,141: POKE 27136,54 vagy POKE 23558,169: POKE 27185,165 vagy POKE 13436,169: POKE 27185,169 vagy POKE 27185,189 — örökélet

SHAMUS 2 (C64)

POKE 4379,169: POKE 4380,0: POKE 4381,234: POKE 20272,169: POKE 20273,0: POKE 20274,234 — sértetlenség

SHAMUS CHASE 2 (C64)

POKE 15475,233 vagy POKE 3888,128: POKE 15476,176 — örökélet

SHANGHAI (GAME BOY)

Próbáljuk ki az alábbi kódokat:
 MAN STF
 REV ZAP

SHANGHAI (PC)

Játék közben próbálkozzunk az 'F2' nyomogatásával...

SHAOLIN'S ROAD (C64)

POKE 17009,165: POKE 23609,165
 Vagy POKE 17187,234: POKE
 17188,234: POKE 17189,234 —
 örökélet, SYS 16406

SHARK (C64)

Az örökélet bevitele igen egyszerű:
 RESET, majd POKE 8210,255 végül ír-
 juk be a SYS 8192-es parancsot

SHEEP IN SPACE (C64)

POKE 35039,44 — örökélet

SHIFTRIX (PC)

Kódok:
 5 - FISH 20 - DARK 35 - DEAD
 10 - HOLE 25 - PARK 40 - WARE
 15 - MICE 30 - CURE 45 - TSOM

SHINOBI (AMIGA)

Az örökülethez gépeljük be PAUSE után:
 LARSXViii (a végén 3 db. kis 'i' betű!).

SHINOBI (C64)

Nyomjuk meg a 'Commodore' gombot,
 és átlépünk a következő pályára.

SHINOBI (MASTER SYSTEM)

A címképernyőn nyomjuk meg a LE,
 JOBBRA gombokat a 2.tűzgommbal
 együtt.

SHINOBI (PC ENGINE)

Tartsuk lenyomva a SELECT-et, amíg
 feltűnik a MISSION ONE felirat, majd ha
 ez eltűnik, nyomjuk meg az 1. tűzgom-
 bot a következő küldetéshez, vagy a 2.-
 at, hogy válogathassunk. Mindkét esetben a
 RUN gombbal indíthatjuk a küldetést.

SHOOT'EM WILD (C64)

POKE 4930,173 — sérthetetlenség

SHOVE IT (MEGADRIVE)

Az utolsó szint kódja: !AYASAM!

SHUFFLEPUCK CAFE (AMIGA)

Ha folyamatosan nyomkodjuk az 'ESC'-
 t, akkor a játék teljesen lelassul, és
 könnyebb kifigyelni, hogy hova megy a
 korong.

SIDE ARMS (PC ENGINE)

Lelassíthatjuk a játékot a LE & 1 & 2 &
 START gombok egyidejű lenyomásával.
 Próbáljuk ki a FEL & 1 & 2 & RUN gom-
 bokokat is!

SIDE WINDER (C64)

RUN/STOP-RESTORE, majd POKE
 25187,0: POKE 25188,0 — örökélet,
 SYS 7639

SIDEWIZE (C64)

POKE 23739,111 — sérthetetlenség

SILENT SERVICE (C64)

Ha újra akarjuk tölteni a torpedóinkat,
 nyomjunk RUN/STOP-ot, és írjuk be:
 RUN, és nyomjuk meg a RETURN-t.

SILENT SERVICE II (PC)

Az SS2.EXE-ben keressük meg az alábbi
 byte-sorozatot: 75 41 2B C0 50 50, és
 cseréljük ki a 75 41 byte-okat az
 alábbira: 90 90

SILK (PC)

A .TEX kiterjesztésű file-okban vannak a
 képek a csajokról, melyeknek formá-
 tuma megegyezik a .PCX képekkel.
 Ezért hát adjuk ki a következő parancsot
 a DOS alól: COPY *.TEX *.PCX, és
 máris megkukkanthatjuk a képecskéket.

SILKWORM (AMIGA)

Nyomjuk meg az F1-et és az irányítás
 kiválasztásánál írjuk be: SCRAP 28. Ez
 örökélet, és '1'-'—' gombok pályát váltanak.

SILKWORM (C64)

POKE 4527,165: SYS 2080

POKE 32203,173 — nincs főellenség,
POKE 32203,255 — a játék lelassul
annyira, hogy még élvezetes, de nem
halálos, SYS 2128

Ha a JEEP felveszi a pajzsot, akkor a HELI-vel löve azt ATTACK WAVE értéke csökken, és így hamarabb jön a csirke. Ha a CSIRKE második részét szétlőjük, még mielőtt összeáll, akkor két felszerelést is kapunk, és nő a kissas értéke is. Ha a CSIRKÉ-t a pálya végéig, vagyis az idő leteltéig nem löjük ki, akkor egy pályán simán végigmegyünk. Minden páros számú pályán tank van, minden páratlanon pedig heli a pálya végi főellenség. Ha a pontszám alatt lévő pajzszerű valami teljes lesz, akkor kapunk egy tonna életet is, és nagyon könnyű lesz játszani (ezt hívják nagysas-nak). Ha egy player-rel játszunk, akkor a másik később is beszállhat. Ha a pajzs mellett összejött a négy rovásírás (ez a kissas), akkor a nagysas egy fokozattal feljebb kerül.

SILLY PUTTY (PC)

A *HighScore* táblába írjuk be: 'HEADLIKEAHOLE', majd üssünk 'RETURN'-t. A képernyőnek villannia kell. Az 'F1'-'F10', 'Shift' + ('F1'-'F10'), 'Ctrl' + ('F1'-'F10') gombokkal lehet teleportálni a pályán, illetve pályát ugítani.

SILVERBALL (PC)

Ha játék közben megnyomjuk az ESC, B, N gombokat, bejön még egy golyó.

SIM CITY (AMIGA) (PC)

10.000 \$-ral gazdagabbak lehetünk, ha 'CAPS LOCK' bekapcsolása után beírjuk: FUND.

SIM CITY (C64)

Nem kell annyit a pénz gyűlésére várunk, ha kiadjuk az alábbi parancsokat: POKE 12281,255: SYS 32774 — a térkép széle ugyan kissé zavaros lesz, de az ne zavarjon senkit.

Ha játék közben bármikor aktivizáljuk az 'F1' billentyűt, a pénzünk visszaugrik 4000-re. A játék közben ezt bármikor és

bármennyiszer lehet használni.

A kimentett állásban nem szabad a file-nak olyan nevet adni, amiben szám van, mert nem hajlandó visszatölteni.

Ha az utat, vagy villanyvezetékét a víz felett meggyújtjuk, majd a bulldózerrel eloltjuk, akkor a tűz helyén egy darab föld lesz, amin már tudunk kanyarodni;

SIM CITY (PC)

A kimentett játékállás 3108. byte-jától kezdődik a pénz.

SIMCITY 2000 (PC)

Ha a kimentett állásban a \$27-re 01-et írunk, igencsak feltöltjük a bankszámlánkat.

SIM CITY DELUXE (AMIGA)

A kimentett állásban a 3109-3111. byte-okon van a pénz.

SIM EARTH (PC)

A *SIMEARTH.EXE*-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 74 03 E9 46 01, és cseréljük ki a 03-ot 00-ra, 46-ot 40-re.

SIM FARM (PC)

Aki gyorsan akar meggazdagodni, az töltsse be a LOAD CROPS (FILE menü)-nél a narancsot. Kb. 30 rongyot ér. Ha nem jött be egy termés, várjunk néhány hetet-hónapot, fel fog menni az ára.

A kimentett állásban (*.SFM) 136932-136935. byte-okon található a pénz.

SIMANT (PC)

A Savegame-ben 45744-en van a pontszám.

SIMPSONS (AMIGA)

A család tévézése közben gépeljük be: `COWABUNGA`, voilá örökélet!

SINBAD (C64)

A pályakódok:

2 - COSMO 3 - TWIST 4 - STORM

SINK OR SWIM (PC)**A pályakódok:**

- 1 DONTPANIC
- 5 MARYMUNGO
- 10 DRACONUS
- 15 THERAINBOW
- 20 BAHHUNBUG
- 25 TATLINSTOWER
- 30 NOTTHEEND
- 35 MRNATURAL
- 40 SOUND CARD
- 45 ASpaceODDITY
- 50 NEWSPAPERTAXI
- 55 SOMALTHUSIAN
- 60 CLEANUPTIME

Poitiers	1356
Borodino	1812
Lexington	1775
Waterloo	1815
Culloden	1746
Yorktown	1781
Agincourt	1415
Lepanto	1571
Clontarf	1014
Shrewsbury	1403
Crecy	1346
Gettysberg	1863
Evesham	1265
Balacava	1854

SKATE OR DIE (GAME BOY)**A kódok:**

- | | |
|----------|----------|
| 1 - BBBB | 5 - FVCH |
| 2 - GNBF | 6 - BXHN |
| 3 - MTGP | 7 - GFTQ |
| 4 - PVFS | 8 - JZWC |

SKRAMBLE (C64)

POKE 10049,4: POKE 9476,0 — sért-
hetetlenség, SYS 9594
Vagy POKE 8609,234: POKE
28117,234: POKE 28118,234

SKATE ROCK (C64)

POKE 4963,x — életek száma

SKRAMBLE III (C64)

POKE 920,165: POKE 955,165: POKE
9199,165 — örökélet

SKI OR DIE (PC)

A **SKI.CGA**-ban 08AA-ra 01F9 — nem
kér kódot CGA-n
A **SKI.TGA**-ban 08AA-ra 01F9 — nem
kér kódot TGA-n
A **SKI.EGA**-ban 08AA-ra 01F9 — nem
kér kódot EGA-n

SKÜLJAGGER (SNES)**Kódjai:**

1. Cruel Man Cr Bird
2. Claws Is Mean Dock
3. Big Wild Angry Fly
4. Fly Home Sword

SKIDZ (AMIGA)

A tűzgombbal egyidejűleg nyomjuk meg
a billentyűzetet az 'ALT' billentyűt,
majd eközben a 'C'-t is, hogy örök ener-
giához jussunk.

SKULL & CROSSBONES (C64)

§2DBA,AD — örökélet
POKE 28479,165 — örök energia, SYS
16624
POKE 11700,9 — örök energia

SKOOL DAZE (C64)

Ha írni akarunk a táblára, másszunk oda
a tábla közepéhez, és nyomjuk meg a
W-t. Kilépés RETURN-el.

SKWEEK (GAME GEAR)**A pályakódok:**

02. AJAJ	14. CCAE	26. AJGP
03. JJJL	15. JCLG	27. JJPB
04. AACC	16. ALCN	28. CAEG
05. JALE	17. JLLP	29. LANI
06. AJCL	18. CCAE	30. ACEG
07. JJLN	19. LCJC	31. JCNJ
08. CAAC	20. AAEE	32. ALEP
09. LAJE	21. JANG	33. JLNB
10. ACAC	22. AJEN	34. ACGI
11. JCJE	23. JJNP	35. JCPK
12. ALAL	24. AAGG	36. ALGB
13. JLJN	25. JAPI	37. JLPD

SKOOLDAZE (C64)

POKE 7553,165: POKE 7623,165 —
sérthetlenség
A történelemórán jól jöhet az alábbi
néhány dátum:

38. CCEI	59. LGJK	80. EAAE
39. LCNK	60. AEEI	81. NAJG
40. AEAE	61. JENK	82. EJAN
41. JEJG	62. ANEB	83. NJJP
42. ANAN	63. JNND	84. EACG
43. JNJP	64. AEGK	85. NALJ
44. AECG	65. JEPM	86. EJCP
45. IELI	66. ANGD	87. NJLB
46. ANCP	67. JNPF	88. GAAG
47. INLB	68. CEEK	89. PAJJ
48. CEAG	69. LENM	90. ECAG
49. LEJI	70. AGEK	91. NCJI
50. AGAG	71. JGNM	92. ELAP
51. JGJI	72. APED	93. NLJB
52. APAP	73. JPNF	94. ECCI
53. JPJB	74. AGGM	95. NCLK
54. AGCI	75. JGPO	96. ELCB
55. JGLK	76. APGF	97. NLLD
56. APCB	77. JPPH	98. GCAJ
57. JPLD	78. CGEM	99. PCJK
58. CGAI	79. LGNO	

SKYFOX 2 (C64)

<u>Billentyű</u>	<u>Hatás</u>
<i>Space</i>	Tűz
<i>A</i>	Automata pilóta
<i>1-5</i>	Sebesség állítása
<i>O</i>	Stop
<i>F3-F7</i>	A radar hatótávolságának az állítása
<i>O</i>	Computer. Itt adhatjuk meg az irányt az autópilótának
<i>?</i>	Kordináták leközlése
<i>Return</i>	Célpontok közötti válogatás

SKYJET (C64)

POKE 27792,255 — 255 élet, SYS 29350

SLAMBALL (C64)

POKE 3245,250 — örökélet, SYS 2066

SLAP FIGHT (C64)

POKE 10239,173

SLAYER (C64)

POKE 6924,189 — örökélet

SLEEPWALKER (AMIGA)

A főképernyőn üssük be a következőket:
'DINGADINGDANGMYDANGALONGLIN

GLONG'. A játék ideje alatt ha lenyomjuk a 'RETURN'-t, átléphetünk a következő szintre. Ha a 'TAB'-ot nyomjuk le, akkor vissza tudjuk állítani a kezdetére az álom mutatót.

SLIDER (GAME GEAR)

Alant látható az összes pályakód:

02 - AJAJ	35 - JCPK	68 - CEEK
03 - JJJL	36 - ALGB	69 - LENN
04 - AACG	37 - JLNP	70 - AGEK
05 - JALE	38 - CCEI	71 - JGNM
06 - AJCL	39 - LCNK	72 - APED
07 - JLLN	40 - AEAE	73 - JPNF
08 - CAAC	41 - JEJG	74 - AGGM
09 - LAJE	42 - ANAN	75 - JGPO
10 - ACAC	43 - JNJP	76 - APGF
11 - JCJE	44 - AECG	77 - JPPH
12 - ALAL	45 - JELI	78 - CGEN
13 - JNJJ	46 - ANCP	79 - LGNO
14 - ACCE	47 - JNLB	80 - EAAE
15 - JCLG	48 - CEAG	81 - NAJG
16 - ALCN	49 - LEJI	82 - EJAN
17 - JLLP	50 - AGAG	83 - NJJP
18 - CCAE	51 - JGJI	84 - EACG
19 - LCJG	52 - APAP	85 - NALI
20 - AAEE	53 - JPJB	86 - EJCP
21 - JANG	54 - AGCI	87 - NJLB
22 - AJEN	55 - JGLK	88 - GAAG
23 - JJNP	56 - APCB	89 - PAJI
24 - AAGG	57 - JPLD	90 - ECAG
25 - JAPI	58 - CGAI	91 - NCJI
26 - AJGP	59 - LGJK	92 - ELAP
27 - JJPB	60 - AEEI	93 - NLJB
28 - CAEG	61 - JENK	94 - ECCI
29 - LANI	62 - ANEB	95 - NCLK
30 - ACEG	63 - JNND	96 - ELCB
31 - JCNI	64 - AEGK	97 - NLLD
32 - ALEP	65 - JEPM	98 - GCAI
33 - JLNP	66 - ANGD	99 - PCJK
34 - ACGI	67 - JNPF	

SLIDING SKILL (PC)

Pályakódok:

05 - KAFFEETASSE
10 - SENFTUBE
15 - WARMES BIER
20 - GUMMIBÄUM
25 - VOLLER ASCHER
30 - LEERER FRIDGE
35 - LAME TV
40 - WEITĒR SO
45 - MADE FINGER
50 - STORMAUSFALL
55 - VOLLE PLATTE
60 - COLARÄUSCH
65 - ASMONE_RULES

70 - TIM IST MUEDE
 75 - ALTER FORSCHE
 80 - PAPPIGE PIZZA
 85 - MIESER FREEZER
 90 - HI TO ECLIPSE
 95 - KONZENTRAZION.
 (_ helyén 'SPACE'-t kell lenyomnunk)

SLIME WORLD (ATARI LYNX)

Pár nehezebb pálya kódja:
 078BC1 30C988
 0B8BCD 4F8B09
 9D0AD9 098BC3
 070964 C28A87
 CCC945 8FOBC8

SLIMEY'S MINE (C64)

POKE 2255,173: POKE 2327,169:
 POKE 2328,0: POKE 2329,141: POKE
 2330,207: POKE 2331,74 — örök ener-
 gia, POKE 23474,32 — üzenet, POKE
 30305,x — játék sebessége, SYS
 23052

SLY SPY (AMIGA)

A kód: 007, ill. ha még játék közben be-
 írjuk azt, hogy: SHAKEN NOT STIRRED,
 akkor örökéletünk is lesz.

SMASH TV (C64)

POKE 2573,169: POKE 2574,165:
 POKE 2576,3: POKE 2577,164 —
 örökélet, SYS 2096
 Vagy POKE 41987,165 — örökélet

SMASH TV (SNES)

Az OPTIONS-menüben nyomjuk meg
 sorban a JOBBRA, FEL, LE, és a bal &
 jobb tűzgombot. Ezután indítsuk el a
 játékot (START), és válogathatunk a
 pályák között.

Ha a játék nehézségének beállítása
 közben egyszerre lenyomjuk a FEL, és a
 bal & jobb tűzgombot, akkor 7 életet és
 Continue-t állíthatunk be.

SNOKIE (C64)

POKE 33242,255 vagy POKE
 28117,234: POKE 28228,234 — sért-
 hetetlenség

SNOKIE (C64)

POKE 32008,76: POKE 32009,17:
 POKE 32010,125: POKE 31817,76:
 POKE 31818,80: POKE 31819,124 —
 sérthetlenség, SYS 28994

SNOOPY (C64)

POKE 9285,169: POKE 9286,0: POKE
 9287,234: POKE 9309,169: POKE
 9310,0: POKE 311;234: POKE
 9845,169: POKE 9846,0: POKE
 9847,234: POKE 9851,169: POKE
 9852,0: POKE 9853,234 — sért-
 hetetlenség

SNOOPY (GAME BOY)

A nehezebb pályák kódjai:
 1N10 V510 ZVVO
 XG1A VATI BHNA
 XZVB CS12 CEIB
 BTND C411 CDXH

SNOWSTRIKE (C64)

Játék közben freeze. \$1BA4 — ágyú,
 \$1BA5 — AAM rakéta, \$1BA6 — ASM
 rakéta.

Billentyű	Hatás
F1/F2/F3	Fegyverek közötti váltás
C	Chaff - Radarzavaró
F	Flares - Infravörös lövedék eltérítése
1-0	Sebesség választása 1 - legkisebb sebesség 0 - legnagyobb sebesség
R	Kerékkék
B	Kerék ki/be
£	Előre- és hátranézet
P	Szünet (Pause)
A	Másodpilóta

SOKOBAN (GAME BOY)

Pályakódok:			
1-1	BBBB	1-9	B*ML
1-2	BDBD	1-10	B*XW
1-3	BHBH	2-1	DBBD
1-4	BMBM	2-2	DDBG
1-5	BXBX	2-3	DHBJ
1-6	B*B*	2-4	DMBN
1-7	B*DB	2-5	DXBY
1-8	B*HG	2-6	D*BB

2-7	D*DD	7-3	LHBP
2-8	D*HH	7-4	LMBV
2-9	D*MM	7-5	LXB1
2-10	D*XX	7-6	L*BK
3-1	GBBG	7-7	L*DL
3-2	GDBH	7-8	L*HN
3-3	GHBK	7-9	L*MT
3-4	GMBP	7-10	L*XO
3-5	GXBZ	8-1	MBBM
3-6	G*BD	8-2	MDBN
3-7	G*DG	8-3	MHBQ
3-8	G*HJ	8-4	MMBW
3-9	G*MN	8-5	MXB2
3-10	G*XY	8-6	M*BL
4-1	HBBH	8-7	M*DM
4-2	HDBJ	8-8	M*HP
4-3	HHBL	8-9	M*MV
4-4	HMBQ	8-10	M*X1
4-5	HXB!	9-1	NBBN
4-6	H*BG	9-2	NDBP
4-7	H*DH	9-3	NHBR
4-8	H*HK	9-4	NMBX
4-9	H*MP	9-5	NXB3
4-10	H*XZ	9-6	N*BM
5-1	JBBJ	9-7	N*DN
5-2	JDBK	9-8	N*HQ
5-3	JHBM	9-9	N*MW
5-4	JMBR	9-10	N*X2
5-5	JXB?	10-1	PBBP
5-6	J*BH	10-2	PDBQ
5-7	J*DJ	10-3	PHBT
5-8	J*HL	10-4	PMBY
5-9	J*MQ	10-5	PXB4
5-10	J*X!	10-6	P*BM
6-1	KBBK	10-7	P*DP
6-2	KDBL	10-8	P*HR
6-3	KHBN	10-9	P*MX
6-4	KMBT	10-10	P*X3
6-5	KXBO	11-1	QBBQ
6-6	K*BJ	11-2	QD4H
6-7	K*DK	11-3	QH4K
6-8	K*HM	11-4	QM4P
6-9	K*MR	11-5	QX4Z
6-10	K*X?	11-6	Q*4D
7-1	LBBL	11-7	Q*5G
7-2	LDBM	11-8	Q*7J

SOLAR JETMAN (NINTENDO)

Pályakódok:

- 02. HBBNBKBBKMGB
- 03. DNBPMKBRWHB
- 04. DQDZGNPBRDHB
- 11. DHGDQLNBTLNB
- 14. ZHHZQQQNNNN

SOLAR JETMAN (NINTENDO)

Próbáljuk ki az alábbi kódot:
DHGDQLNBTLNB

SOLOMON'S CLUB (GAME BOY)

Egy kód: CNDDDH7Y.

SOLOMON'S KEY (C64)

POKE 2213,165 — örökélet, SYS 2063

SOLSTICE (NINTENDO)

Az örökélet előcsalása kicsit bonyolult: nyomjuk meg a *SELECT*-et, mire egy új képernyőre kerülünk, majd *B*, 2-szer *START*, 2-szer *B*, 2-szer *START*, 2-szer *B*, 3-szor *START*, *B*, *START*, 3-szor *B*, 3-szor *START*, *B*, *START*, *B*, 2-szer *START*, *B*, 2-szer *START*, 2-szer *B*, *START*, *B*, *START*, huh...

SON OF BLAGGER (C64)

POKE 6626,232 — örökélet

SON OF EMPIRE (PC)

A tulajdonságok: 22 — 1.karakter, 150 — 2. karakter, 278 — 3.karakter, 406 — 4. karakter. Az alábbiak az első karakterre vonatkozik, majd mindenki kiszámolja a többi karakterre az eltolást.

HP	38-39, 40-41 (2-2 byte a max., ill. az aktuális)
LEVEL	69.byte
GOLD	70-71
AC	21.byte (02H = 0 AC),
Tárgyak	42-57.

Egy-két tárgy kódja:

IRON BOOTS -	18H
HELM -	01H
GLOVES -	37H
AXE -	4AH
MANDOLIN -	B9H
PLATE MAIL -	2BH
HERO SCROLL -	81H

SONIC BOOM (C64)

POKE 14041,165 — örökélet, POKE 4587,189 — kikapcsolja a zenét, csak a hanghatások maradnak.

SONIC THE HEDGEHOG (MEGADRIVE)

A címképernyőn nyomjuk meg a *FEL, LE, BALRA, JOBBRA, START, A* gombokat, és pályát választhatunk.

Ha egyszer végigvisszük a játékot, tartuk lenyomva az *A & B & C* gombokat, amíg a doktor szökik. Amikor a kis sündisznó elkezdi végigszaladni a pályákon, elengedhetjük, és nyomjuk meg az *A* gombot, íme, válogathatunk, milyen állattá akarunk átváltozni.

Ha az 1-1-es pályát 29 másodpercen belül teljesítjük, 50 ezer pontot kapunk.

A címképernyőn nyomjuk le sorban a *C, FEL, C, LE, C, BALRA, C, JOBBRA* gombokat. Sonic átváltozik kutyává. Most nyomjunk *START*-ot, és ismételjük meg az egészet, de *C* helyett mindig *A*-t nyomjunk. Ezután próbáljuk ki egyenként, mi történik az *A, B, ill. C* gombok megnyomására.

SONY GAME (PC)

A pályakódok:

- 2 QUICKIES
- 3 DIENSTAG
- 4 MITTWOCH
- 5 NOVEMBER
- 6 DEZEMBER
- 7 ALPHABET
- 8 AFFODILL
- 9 ALCHEMIE
- 10 BAGUETTE

SORCERY (C64)

POKE 56325,255 — végtelen idő, SYS 31744

SORCERY PLUS (AMIGA)

Játék közben írjuk be:
GAS MASK WHEELER WANTS CHEAT

SOUL CRYSTAL (C64)

A legelterjedtebb törés kifagy, pontosabban nem is igazán fagy ki, csak a 4. részben a csigalépcsőnél lefelé menet nem tölt be képet és az üzenetablak is eltűnik. A teendő: Szedjük ki a floppy drive kábelét a gépből, majd tegyük vissza. A kép ugyan nem lesz tökéletes, de tovább játszhatunk és ez a lényeg. És most álljon itt pár kód a védelemből: A

sorrend: oldal (seite) / bekezdés (absatz) / sor (zeile) / szó (wort) / és a kért betű (buchstabe). A gyengébbek már itt el fognak bukni, mivel a német nyelv kissé keveri a dolgokat és nem ilyen sorrendben kérdez. Példa: "Üsd be a 2.betűjét a 2.szónak, a 7. oldalon, a 3.bekezdés 4. sorában!" Válasz: 'B'.

Seite	Absatz	Zeile	Wort	Buchs.	Kód
4	1	2	2	2	A
4	3	1	3	2	S
5	1	2	4	2	A
5	1	3	4	3	H
5	2	2	3	7	R
6	1	3	1	2	R
6	3	3	3	2	N
7	3	4	2	2	B
10	1	4	2	3	F
14	1	5	1	2	U
14	2	4	6	2	O
16	3	2	1	12	V
16	5	3	3	3	Z
23	1	5	4	1	B
26	3	4	2	2	A
28	3	3	2	2	L

SPACE ACE (PC)

Játék közben gépeljük be: 'DODEMODEXTER', és láthatjuk a játék befejezését.

SPACE ACE 2 (PC)

Az SA2.EXE-ben 3B9D-re EB30 — nem kér kódot, 3D56-ra 90909090F99090 — örökélet, 3BF4-re EB — végigjátssza a játékot

SPACE ACTION (C64)

POKE 5697,171 — örökélet

SPACE CRUSADE (C64)

Kód: BEBB364A38A- minden küldetés teljesítve, "Captain Supremus" szint. Még a Dreadnought sem ellenfél, ha az ajtónyílásban megáll. Egyszerűen csukjuk rá az ajtót.

SPACE FOOTBALL (SNES)

Íme az összes pálya kódja:

2	246860	18	872669
3	402714	19	349583
4	312171	20	668227
5	346312	21	175845
6	373243	22	121915
7	650665	23	644028
8	449357	24	845684
9	736725	25	377493
10	876963	26	993201
11	884887	27	037362
12	497998	28	725375
13	832115	29	578456
14	955306	30	599544
15	274443	31	802775
16	487735	32	511588
17	626631		

SPACE GUN (C64)

POKE 2934,181: POKE 3052, 181:
POKE 15483,165 — végtelen credit

SPACE HARRIER (C64)

POKE 6666,234 — örökélet

SPACE HARRIER 3D (MASTER SYSTEM)

Kódnak írjuk be: 7437481

SPACE HARRIER II (MEGADRIVE)

A címképernyőn nyomjuk meg *mind-három tüzgombot*, és a *JOBBRA*, ill. *BALRA* gombokkal válogathatunk a pályák között.

SPACE INVASION (C64)

POKE 2409,173 — örökélet

SPACE PILOT (C64)

POKE 3486,12: POKE 3487,221: POKE
3611,12: POKE 3612,12 — örökélet

SPACE QUEST I (PC)

A csillaggenerátor önmegsemmisítő
kódja: 6858.

SPACE QUEST IV (PC)

Időgép kódok (VGA-n nem működik,

egyébként is állandóan variálja a kódokat). Ezeket kell beírni a vadászgép műszerfalán lévő számítógépbe: [sor, oszlop-kódok]

Space Quest I. (sivatag)

2/5 3/4 2/3 1/2 3/2 2/2

Space Quest X. (Latex bolygója)

1/4 3/3 2/1 2/2 2/3 3/1

Space Quest XII. (Xenon, űrállomás)

1/4 3/3 2/1 2/2 2/4 3/1

Lézerfüggöny elforgatások a SQ XII-n:

340, 210, 110

SPACE QUEST V (PC)

Koordináták:

71552: Garbage #1

92767: Garbage #2

20011: Garbage #3

69869: Starcon Academy

90210: Colony

53284: Asteroid planet

41666: Space Station

91001: Planet

01015: Planet

44091: Planet

81100: Planet

54671: Planet

SPACE ROGUE (C64)

Ha a Starbase-re akarunk valamit becsempészni, nem csak az első alkalommal sikerülhet, hanem bármikor, ha a gép RND-je úgy dönt. A Manchi-egg Sigure-ben van. Ki lehet hozni arcade módszerrel is, de felhasználhatjuk Omas Tyran talizmánját is. Egy ki berhelés \$0728-0729 -péNZ, \$051D-051F -páncél

Íme a belépési kódok:

Page	Word	Page	Word
1	SCOUT	19	DEADLY
2	DECADE	20	SHIELDS
3	BETTER	21	CONTROL
4	BENEATH	22	HELM
5	LONGER	24	GATES
6	TARGET	25	QUICKLY
7	HAVE	27	TITANS
8	WHEN	28	FLASHY
9	SEASONED	31	WORKERS
10	DOCK	35	SUICIDAL
12	SHOWN	37	IMPERIAL
13	RECHARGING	39	SHOULD
14	FIRE	41	COLONIZATION
15	THREE	42	PIRACY
16	OPTIONAL	44	WRENCH
18	ISTANCE	46	CHAMBERS

Egy kis könnyítés a játékhoz: Töltsük be az A oldalról a 'SAVED' nevű file-t \$1403-ra. \$151D/1E címeken a pajzs energiáját, a \$1728/29-es címeken a pénzünket tárolja alsó/felső byte formában. A módosítás után mentjük ki az eredeti névvel \$1403-tól \$1802-ig, majd írjuk vissza a töltési címet \$0403-ra valamilyen lemezmonitorral.

Néha előfordul, hogy telerakjuk a hajó raktárát áruval, és mire megérkezünk, a rakomány eltűnik. Ez ellen az a megoldás, hogy az ũrbázist elhagyva a navigációs panelon lekérjük a STATUS-ból a Cargo-t. Így az áru felhagy azzal a kellemetlen szokásával, hogy szubblimál a rakterünkből. Minden ũrbázison van egy bezárt ajtajú szoba. Ha megpróbáljuk feltörni, azonnal bekapcsolja a riasztót. A megoldás: leisszuk magunkat! Menjünk a kocsmába, és igyunk addig, amíg a kocsmáros már nem szolgál ki minket. Ekkor emberünk azt a helpet adja, hogy Hic!, Hic!, Hic!. Aha. Mostmár feltörhetjük az ajtót, nem fog bekapcsolni a riasztó.

Dokkolás után freeze, majd monitor. \$0728-on van a pénz. Ha ide 88 13-at írunk, akkor 5000 Creditünk lesz.

A Scanner-rel délkelet felé induljunk Az inváziós hajók északkeletre vannak, amikor megkapjuk a küldetést. Csak nappal közlekedjünk, mert nem fogunk tudni tankolni. A császárt ne kövessük, hanem várjuk be. A kíséřőivel ne törődjünk addig, amíg az ő gépét meg nem bénítjuk. (különbén megszökik) A kocsmában nem hold pia van, hanem Pángalaktikus Gégepukkasztó. A Dedalus II. úgy néz ki, mint az Enterprise (megnézhetjük, ahogy leszáll, de lelőni nem lehet).

SPACE ROGUE (PC)

Vilanie-n a következőképpen lehet átjutni: először repüljünk ConVecEast-re, és a kocsmától délre lévő ajtó mögött talk-oljunk az emberkével. Itt ne azt mondjuk, hogy "You are tiszta hülye", mert az nem frankó! Elmeséli, hogy az a kedves kis asszonykája elment a Fekete Szeztárhoz. Ad egy holopicture-t, hogy "Find her wife". OK. Menjünk a Sigureba. Itt a férj nevét mondjuk meg a meditáló nőnek a nagyteremben. Ő azt mondja, hogy a férj jőjön érte... Lets go! Vissza a ConVecEast-re! A férj nincs elragadtatva a választól. Ő bíz' nem

megy! Ad viszont egy amulettet, ami megvéd Vilanie-től! A Manchi-Egg az ő szobája mögött van. Irány Sir Gut. Ő azt mondja, hogy tök jó, hogy megtaláltuk a tojást, de az út túl hosszú, és addig tuti, hogy kitör a háború. Szerencsére hallott egy bohókás profról, aki feltalálta a Warp Drive-ot! Mehetünk a Micon IV. Outpostra. A prof beszereli a kutyüt, és kéri a koordinátákat: GC 3409... És már mehetünk is. A Manchi-k rendszerében jó sűrűn mentünk állást a temérdek Vulture miatt.

Kódok:

Oldal	sor	szó	betű	Kód
1	2	3	1	SCOU
2	1	4	1	DECA
3	3	6	2	BETT
4	1	1	2	BENE
5	3	2	2	LONG
6	2	7	2	TARG
7	5	3	3	HAVE
8	4	1	3	WHEN
9	4	2	2	SEAS
10	1	1	2	DOCK
12	5	5	1	SHOW
13	4	1	1	RECH
14	3	4	3	FIRE
15	1	3	2	THRE
16	2	1	3	OPTI
18	2	2	3	INST
19	5	4	1	DEAD
20	1	5	1	SHIE
21	1	2	2	CONT
22	3	1	1	HELM
23	2	4	2	GATE
25	4	6	1	QUIC
27	1	1	2	TITA
28	1	3	2	FLAS
31	1	5	1	WORK
35	1	4	2	SUIC
37	2	3	1	IMPE
39	5	1	1	SHOU
41	3	2	1	COLO
42	4	1	2	PIRA
44	2	2	1	WREN
45	2	5	2	CHAM

Az SR.EXE-ben 104860-ra 9090, 104883-ra 9090, 104906-ra 9090, 104929-re EB — nem kér kódot

Állás: *.SAV-ban 63.byte = alert on/off (02/01), 997.byte: idő (óra), 998.byte: idő (év), 999.byte: idő (hónap), 1000 = idő (nap), 995/996 = hely a térképen, 1005/1006 = credit, 1003/1004 = bounty, 1011/1012/1013 = xx, ahol xx kalóznál, guild-nél személyi tetszés (FF - disliked, 00 - neutral, 01 - liked, 02 - ally), 1013/1014-re FF (torpedók

száma), 1015/1016 = FF (rakéták száma), 1017/1018 = eredeti armour, 1018-tól = inventory

SPACE TAXI (C64)

POKE 23797,189: POKE 27583,189
Vagy POKE 16911,200 — örökélet

SPACE WARRIOR (C64)

POKE 5315,44 — örökélet : POKE 5310,76 : POKE 5311,11 : POKE 5312,21 — sérthetlenség: SYS 4096

SPANKY'S QUEST (GAME BOY)

Kódok:

Torony kód	Torony kód	Torony kód	Torony kód
1	0792	2,4	6764
2	1263	3,4	8987
3	3486	1,2,3	5478
4	5501	1,2,4	7493
1,2	1992	2,3,4	0250
1,3	4215	1,3,4	9716
1,4	6230	1,2,3,4	0979
2,3	4749		

SPANKY'S QUEST (SNES)

Pályakódok:

2 — 732
3 — 354
4 — 116
5 — 988
6 — 470

SPACE INVADERS'91 (MEGADRIVE)

A pályaválasztáshoz juthatunk, ha a címképernyőn lenyomjuk egyszerre az A & C gombokat, majd *START*. Ha a képernyő fekete lett, nyomjuk le sorban a B, A, C gombokat.

SPEAR OF DESTINY (PC)

A játékot így indítsuk:

SPEAR DEBUGMODE

Ezután nyomjuk meg a *Bal Shift + Alt + Backspace* gombokat. Most egy *'TAB'* után próbálkozhatunk az alábbiakkal: (Mindegyik előtt külön le kell ütni a *TAB*-ot!)

Billentyű Hatás

'G' Sérthetlenség
'W' pályaválasztás
'S' a játék lassítása
'T' megnézhetjük a sprite-okat, falakat, és zenéket.
'I' Ponthegyeket, muníciódombokat, és minden fegyvert megad.
Az alábbi trükkök csak a Shareware verzióban működnek:
'O' Térkép
'N' Átjárás a falakon, zárt ajtókon

SPEED ZONE (C64)

Az örökélet megvalósításához először is RESET-eljük a gépet, majd POKE 7034,173, végül pedig a SYS 4096 parancs kiadásával már újult erővel próbálkozhatunk.

SPEEDBALL 2 (AMIGA)

Játék közben tegyünk a drive-ba egy formattált floppy-t és a lassítás (replay)/visszajátszás alatt az *'1'-'9'* számbillentyűkkel lementhetjük a gyönyörű góltunkat.

SPEEDBALL 2 (C64)

Ha az oldalt látható tekert csövön átlójuk a labdát 1, ha mégegyszer 2 piros pötty jelenik meg belül. 1 pöttynél a gól 15, a bonus 3 pontot ér, 2 pöttynél 20. ill 4. Az ellenfél pöttyeit érdemes kiszedni, amit úgy lehet, hogy átlójuk a csövön. Ha az oldalt látható bonus-szerzők közül mind az ötöt betöltjük, megkapjuk az összértékük dupláját! Oldalt van egy rugó, amiről visszapattanva a labda villogni kezd. Ilyenkor védhetetlen a lövésünk.

A KNOCKOUT-ban úgy nyerhetjük meg a játékot, ha az első csapatnál mindig döntetlent hatcolunk ki (eleinte igen nehéz), és közben a lehető legtöbb pénzt szedjük össze. Miután a felszerelések elérik a 240-es értéket, lehet vadulni... (Az utolsó néhány csapatnál így is nehéz dolgunk lesz.)

SPEEDBALL 2 (MEGADRIVE)

Próbáljuk ki az alábbi kódot:
LDJQ Cx6M 66Xc Ma0H 2bSt -4oh
cGVD IBLI

SPELUNKER (C64)

POKE 10407,44 — örökélet

SPHERICAL (AMIGA)

Szintváltást oldhatunk meg a szám-billentyűkkel, ha a kezdőképernyőn begépeljük: BLADERUNNER.

SPHERICAL (AMIGA) (C64) (PC)

A password-ök a következők:
 RADAGAST MOURNBLADE
 SKYFIRE CHACMAL
 GLIEP ORCSLAYER
 GUMBA GHANIMA
 YARMAK JADAWIN
 MIRGAL

SPHERICAL (C64)

§8BFF,AD — örökélet
 A proggy a *Restore* billentyű lenyomására visszahozza a főmenüt. A *RUN/STOP* megnyomásával az adott pályát újratekeshetjük.

SPIDERMAN (C64)

A hálófolyadék-képlet megszerzése: OPEN PAINTING. A ventilátort a hálóval csak lelassítani lehet, és ezzel nem nagyon lehet mit kezdeni.

SPIDERMAN (PC)

A címképernyőn nyomjunk 'Enter'-t. Játék közben a 'HELP' billentyű lenyomásával feltöltődik energiánk.

SPIKE'S BACK (C64)

POKE 14854,165 — örökélet

SPIKEY IN TRANSYLVANIA (C64)

Fogjuk az ágyúgolyót, és a fáklyát, és menjünk oda ahol az ágyú van. Az ágyúgolyót tegyük a szikla mellé (elé), és tegyük (bocs toljuk) rá az ágyút. Majd erre a két "izére" tegyük rá a fáklyát. Ha jól csináltuk, hallunk egy durranást, (durr!!!) és megnyílik előttünk a föld. Menjünk be! Itt egy kutya fogad bennünket (vau-vau). Ha nincs nálunk a csont, az pech. Ha nálunk van, akkor tegyük le a szoba közepére és csaljuk oda a kutyát. A kutya felveszi a

csontot, és mehetünk tovább, jobbra. A következő szobában ismét jobbra, és a következő szobában be az ajtón. Ha bemertünk ismét jobbra, és ismét jobbra. Unalmas, nem? Na itt bemegyünk az ajtón, és bent felvesszük a Walkmant (Personal Stereo). A kulcsot is felvehetjük, de nem lényeges. Ha ez megvan, menjünk vissza a várba. Pontosabban a börtönbe. Rögtön az első (1) bellánál járkal egy ór. Szerinte nagy a csend ideleln. Zajt nem tudunk csapni, de nálunk van a walkman. Adjuk oda neki. Jé, a bácsi elment! Nyissuk ki a cellát és már vége is a játéknak. Figyelem! Ha ezt a cellát kinyitottuk, akkor nem fontos a másik őrnök bort adni. Azt a cellát hagyjuk a fenébe.

A romos házban (ABANDONED SHACK) található a lejárát a föld alatti kazamatákba. Vegyük magunkhoz az ágyúgolyót (CANNONBALL) és a fáklyát (TORCH). Toljuk az ágyút ameddig csak lehet, rakjuk rá az ágyúgolyót, majd a fáklyát és kitáruul az ajtó. Bent egy kedves kutyát találunk, de inkább ne ismerkedjünk meg vele. Azon a képernyőn, ahol a csúszós valami található, lelünk egy csontot. Ezt odalökye a vérebnek, nyugodtan elmehetünk mellette. Itt bolyongva találunk egy walkmant (PERSONAL STEREO). Menjünk a börtönbe (DUNGEONS EXIT), s adjuk oda az őrnök, aki PINK FLOYD-ról gagyog nekünk. Miután lelépett, ezt a társunkat is ki tudjuk szabadítani.
 POKE 10708,173 — örökélet

SPIKY HAROLD (C64)

POKE 30605,169: POKE 30606,15:
 POKE 30607,234: POKE 30608,234:
 POKE 30609,234 — nincs ellenség,
 SYS 28672

SPINDIZZY (C64)

A végtelen idő eléréséhez a betöltés után közvetlenül gépeljük be a 'PAT' szót.

SPINDIZZY WORLDS (AMIGA)

Kezdetben válasszuk ki a nehézségi fokozatot, de még ne indítsuk el a játékot. Nyomjuk le a 'SHIFT' és az 'E' billentyűket, majd a 'SHIFT'-et engedjük el, s írjuk be: 'DIT'. Amikor a következő üzenet megjelenik a képernyőn, nyom-

junk 'Z'-t, majd egy *tűzgombot* a joy-on. Ha most indítjuk a játékot, látni fogjuk, hogy nem látjuk ott magunkat, ahol lát-szanunk kellene. Most ugyanis nem a játékban, hanem a szintszerkesztőben vagyunk. A 'HELP' billentyű megnyomásával többet tudhatunk meg a szerkesztő kezeléséről.

SPIRIT OF ADVENTURE (C64)

PéNZ: \$C007

ÉTEL: \$C009

Az Experience pont karakterenként:

1. \$C521

2. \$C5A1

3. \$C621

4. \$C6A1

5. \$C721

6. \$C7A1

Egy táblázat következik, amellyel talán könnyebb a varázslatok összeállítása.

Varázslat	Szükséges rúnák
Poison Cloud	Death, Air, Body
Ice Flash	Death, Water, Body
Fire Flash	Death, Fire, Body
Power	Magic, Hardness, Body
Power +	Magic, Air, Body
Intelligence	Magic, Hardness, Mind
Intelligence +	Magic, Air, Mind
Curse	Magic, Fight, Mind
Enemy Weaken	Softness, Fight, Body
Regeneration	Body, Magic, Body
Confuse	Softness, Mind, Mind
Confuse +	Softness, Air, Mind
Body Cure	Life, Hardness, Body
Body Cure +	Life, Air, Body
Nightview	Watch, Watch, Watch
Mind Cure	Life, Hardness, Mind
Mind Cure +	Life, Air, Mind
Magic Cure	Life, Hardness, Magic
Magic Cure +	Life, Air, Magic
Body Shield	Body, Mind, Hardness
Body Shield +	Body, Mind, Air
Magic Light	Light, Light, Light
Mind Shield	Mind, Mind, Hardness
Mind Shield +	Mind, Mind, Air
Chill Shield	Fire, Water, Softness
Fireball	Death, Fire, Air
Growblind	Darkness, Mind, Watch
Growblind +	Darkness, Air, Watch
Appease	Mind, Mind, Peace
Appease +	Mind, Air, Peace
Awake	Mind, Mind, Light
Awake +	Mind, Air, Light
Sleep	Mind, Mind, Darkness
Sleep +	Mind, Air, Darkness
Iceball	Death, Water, Air

Varázslat	Szükséges rúnák
Food	Life, Earth, Body
Heatshield	Water, Fire, Softness
Invisibility	Softness, Watch, Body
Magic protect	Mind, Magic, Softness
Dissolve magic	Magic, Magic, Darkness
Fire	Fire, Magic, Air
Mirror	Fight, Light, Magic
Fight Demon	Fight, Mind, Death
Petrify	Hardness, Body, Earth
Re-Petrify	Softness, Body, Earth
Shockbeam	Fight, Magic, Mind
Compass	Mind, Mind, Mind
Acceleration	Fight, Fight, Fight
Body potion	Water, Body, Body
Mind potion	Water, Mind, Mind
Power potion	Water, Hardness, Body
Intell. potion	Water, Hardness, Mind
Dextery	Magic, Hardness, Perception
Dextery +	Magic, Air, Perception
Charma	Magic, Hardness, Speak
Charma +	Magic, Air, Speak
Magic Drink	Water, Magic, Magic
Dexterity Drink	Water, Hardness, Perception
Charma Drink	Water, Hardness, Speak
Dissolve Illusion	Darkness, Watch, Mind
Death Cloud	Death, Death, Death
Exorcist	Perception, Percept., Percept.
Resuscitate	Life, Life, Life

Könnnyítések:

A városban *RUN/STOP*-pal állítsuk le a programot, majd gépeljük be:

```
FOR A = 53213 TO 53230: POKE A, 3:
NEXT A
```

Majd nyomjunk *RETURN*-t. Mindegyik rúnaközből 3 db lesz nálunk.

Próbáljuk ki az alábbi két sor beírását is. Ezt **FOLYAMATOSAN** kell beírni, nem baj, hogy átlóg a második sorba!

```
X = 50441: FOR Z = 0 TO 5: FOR A = 0
TO 6: POKE X, 255: POKE X + 1, 255:
X = X + 3: NEXT A: X = X + 107: NEXT Z
```

A karakterek összes tulajdonsága 255 lesz. Célszerű azonban ezt kicsit lejjebb venni, nehogy túlpörögjenek (a 2 db 255-öt a listában írjuk kisebb számra).

Ezek után *RUN*-nal indítsuk újra a programot.

Képek töltésekor hajlamos a program a kifagyásra. Mivel a csodás *BASIC* program *RUN/STOP*-ra megáll, állítsuk meg, majd *POKE 16034, 76: POKE 16035, 235: POKE 16036, 62* — ezután egy *RUN* utasításra továbbindul?

A legjobb vicc az, hogy mentésnél is kifagy. Ezúttal *RUN/STOP+RESTORE*, majd:

```
OPEN 1, 8, 1, "DM.SAVE.GAME.(A)":
```

```
PRINT#1,CHR$(0);CHR$(192);
FORA=0TO4095:
B$=CHR$(PEEK(A+49152)):PRINT#1
B$;:NEXTA
CLOSE1
```

Ezeket célszerű előbb 2-2 sor kihagyással beírni, majd utána csak a 'RETURN'-t nyomogatni. A filenévben a zárójelben lévő 'A' betű lehet az ábécé egyik betűje. Ha megvan (nem rövid idő!), akkor RUN. Menteni lehetőleg csak kolostorban próbáljunk!

Még egy tipp: aki nagyon únja a pénzügyűjtést a játék elején, azon segíthet egy POKE 49160,240 utasítás.

SPIRIT OF EXCALIBUR (AMIGA)

A főbb tárgyak:

Arthur's Shield, Arthur's helm: Arthur király fegyverzete, tintagel-ben van, a vaskulccsal zárt ajtó mögött.

Blessed Cross: Halotton használva az föltámad (ellenfél is!)

Crown of command: Morwick őrei a Lyonesse castle-ban, nem tudtuk használni

Dragonsbane: Sárkányvégzet, használata elintézi valóban a bestiákat. Találni és venni is lehet.

Elixir of lotus: Merlin varázskomponensei közé tartoznak. Az egyik a játék elején Camelot-ban, a másik az utolsó kalandban a Brought-on-Humber-i árusnál található.

Excalibur: A tündértől kapjuk az Oxford fölötti tónál.

Fascinum Laxus: A Camelot-i kincstárban található, ua. mint előbb.

Fascinum terrere: Akin használják, nobility-je 0-ra vált.

Fayard's Stone: Az egyik Camelot kincstárában, a másik Exeter kincstérében található. Használata 19 HP-t levesz attól, akin használjuk, egy idő után, elfogy! Az egyikre szüksége lesz Merlin-nek Morgan ellen.

Gaunts o'peir: Andrew király varázskesztyűje, tőle vehetjük el.

Golden Chalice: Aranykehely, Cardiff-ban található, Merlin egyik varázslatának komponense.

Healing balm: Általában gyógyárusoknál kapható, 3-5 adagra elég van benne (1 HP/használat), ára 2 arany.

Helye's book: Dubric fogja önként ideadni nekünk Canterbury-ben, a harmadik kalandban. Merlin olvashat

ki belőle három fontos varázslatot.

Holy grail: Castle Anguish-ban, ezzel intézzük majd el Morgan-t.

Holy water: Szentelt víz, varázskomponens és démonölő minőségben használatos. A papoktól szerezhető Charm-mal.

Joseph's Ring: Kulcsként használatos castle english-ben.

Livra O'Sangal: Csak Merlin tudja elolvasni, mire megjelenik a térképen Holyhead. Cardiff-ban található.

Mandrake, Hellsbane, Bat's wing: Varázskomponensek Ninive varázslataihoz, árusoknál kapható.

Map: Lancelot térképe, Cardiff-ban található.

Runic blade: Varázskard, használata a combat-ot növeli, Camelot-ban található a játék elején.

Stag's Bone: A harmadik kalandban Bath-ban vehetjük meg, Ninivé-nek lesz rá szüksége Merlin kiszabadításához.

Strength Potion: A Combat pontokat növeli, csak találni lehet.

Vitaly potion: A max. életerőt növeli egyel. Kezdetben lehet kapni árusoknál, később csak Ninive készít egy-egy darabot magától a kalandok elejére.

SPIRIT OF EXCALIBUR (PC)

A második kalandban könnyen rá lehet bírni King Clarence-t a behódolásra, hogy országát átadja Constantine-nak: A Canterburyből jövő lovag ne Londonban várja meg a Yorkból menekülő Clariance-t, hanem siessen elé. Amikor a lovag találkozik vele, meglepő módon vesztegessük meg néhány arannyal. Erre lássunk csodát, Clariance kifakad, hogy ha megmentjük őt Melehantól, s seregétől, belenyugszik és hűségesküt tesz a koronának. Ettől kezdve őt is irányíthatjuk és a térképen majd beszinezve, vagyis a sajátunknak láthatjuk ezt a területet is. Ha Clariance-t Camelotba küldjük, varázslat ide vagy oda, katonái simán felaprítják az óriást, így a lovagok hamarabb indulhatnak el csatlósaiért. Aki időt nyer, életet nyer...

SPITFIRE 40 (C64)

Billentyű	Hatás
Q	Gáz fel
W	Gáz le
B	Fékszárny ki-be
G	Kerék ki-be
Z	Láb kormány balra
X	Láb kormány jobbra
M	Térkép
N	A térkép nagyítása
Space	Képernyőváltás
V	Hang ki-be
Return	Katapult

SPITTING IMAGE (C64)

POKE 3314,173 — 1. játékos örökélet,
POKE 3348,173 — 2. játékos örökélet,
SYS 2816

SPLATTERHOUSE (PC ENGINE)

A zeneválasztó képernyőre kerülünk, ha amikor a címképernyő előjön, nyomva tartjuk a *RUN* & *SELECT* gombokat, mindezt háromszor, majd nyomva tartjuk az *1* & *LE* & *BALRA* gombokat, végül nyomjunk *SELECT*-et.

SPLIT PERSONALITIES (C64)

POKE 12156,12: POKE 12239,12 — örökélet

SPOOKS (C64)

POKE 14919,32 — örökélet, SYS 5616

SPORE (C64)

POKE 6313,234: POKE 6314,234:
POKE 6315,234 — végtelen energia

SPY HUNTER (C64)

POKE 15582,234: POKE 15583,234 — sérthetetlenség

SPY VS SPY (C64)

POKE 28775,0 — végtelen idő, POKE 18363,255 — sérthetetlenség

SPY VS SPY 2 (C64)

POKE 21108,0 — végtelen idő

SPY WHO LOVED ME (AMIGA)

Az örökélethez az első címképernyőn írjuk be: *MISSMONEYPENNY*.

SPY'S DEMISE (C64)

POKE 7677,165: POKE 13565,165:
POKE 38141,165 — örökélet

SQUARE OUT (C64)

*A pályakódok:

01 -LOVHOLGOD	15 -XIFWUZLOJ
02 -FANKAKTUF	16 -CADJOLQUI
03 -GYTTENGAL	17 -FOGTRUXAF
04 -HOLGODVEN	18 -WUZLOJSHO
05 -KAKTUFRIT	19 -JOLQUITUI
06 -TENGALHIN	20 -TRUXAFWIL
07 -GODVENWER	21 -LOJSHOHON
08 -TUFTRITJAK	22 -QUITUIVAS
09 -GALHINXIF	23 -XAFWILKIL
10 -VENWERCAD	24 -SHOHONHAX
11 -RITJAKFOG	25 -TUIVASHIM
12 -HINXIFWUZ	26 -WILKILMON
13 -WERCADJOL	27 -HONHAXLEM
14 -JAKFOGTRU	28 -VASHIMJOP

SQUARE SUPREMACY (C64)

§0D07,A0 — örökidő

SQUISH'EM (C64)

POKE 2562,100 — örökélet

SSI JÁTÉKOK (C64)

Az alábbi tipp az összes SSI RPG játékhoz használható. Ha a csatáknál nem látszanak az emberek, a megoldás: Töltsük be a loadert, s indítsuk el. Amikor a program rákérdez a fastloadra, nyomjunk *'RUN/STOP'*-ot. Ezután le kell törölni a lemezről az eredetit, és felvenni a helyére a berhelés után kapott BASIC programot (elég, ha az utolsó sorát futtatjuk) Ezek után kapcsoljuk ki a gépet, s töltsük előlről a loadert, s kész.

STADT DER LÖWEN (AMIGA)

A hotel telefonszáma: 3458111

STAFF OF KARNATH (C64)

POKE 1005,182: POKE 1006,10: SYS 20024 — örökélet

STAR CONTROL (PC)

A **starcon.ovl**-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 74 05 1B C0 1D FF FF 3D 01 00, és cseréljük ki a 74 05 byte-okat az alábbira: Eß 05 !

STAR CONTROL 2 (PC)

Hogyan lehet végtelen ResUnitot szerezni? Egyszerű: a Föld körül keringő bázisnál az Outfit starship menüpontot válasszuk. Ezután "-module", és Planet Lander kiválasztása.

Az Ultron-t három alkatrészszel kell megjavítani: kell hozzá Rosy Sphere, Clear Spindle, és az Aqua Helix. Ez utóbbiról egy info: Thraddashoknál van, a Zeta Draconis első bolygóján. A Thraddashok őrzik, így azután érdemes elmenni érte, miután elegendő számú hajójukat kipszítítottuk (ekkor ugyanis el lesznek bűvölve a hatalmas erőnktől, és megkérnek, hogy tanítsuk őket — mi leszünk a Great Teacher...)

Az Orzok előtt ne nagyon beszéljünk az Androsynthekről, mert bedühödnek és szétlövik magukat (???). Egy szövet-séggel kevesebb.

Ha már elszállítottuk a Shofixti maideneket Tanaka kapitányhoz, és a Starbase-n felszedtünk egy Shofixti hajót, mehetünk a Yehatokhoz. Elmondjuk nekik, hogy a Shofixtik visszatértek, mire kirobbantanak egy forradalmat. Egyelőre fogalmam sincs, mire jó, de valamire biztosan...

Ha már szóba jöttek a Shofixtik: gondot okozhat, hogy Tanaka kapitány nem hisz nekünk, és szét akar löni minket, mint Ur-Quanokat. A rábeszélés nem használ: kezdjük el inkább szidni (hülye félfülű nyúl, meg hasonlók), erre először még jobban bedühödik, de aztán észbekap, hogy az Ur-Quanok sose szidták.

A Talking Pet viszont nem azonos azzal a szörnyel, akit a VUX kapitánynak kell elvinni: ez a szörny a Delta Lyncisen található (570.4 — 979.5)

A legjobb config: két Hellbore-cannon előre, három ATS system, esetleg egy-két Pointing Defense, két Fuel Tank a jobbik fajtából, egy kabin, a többi pedig Shiva Furnace (persze miután megvettük az összes technológiát a Melnorme Tradertől). Úgy pl. elég hatásosan lehet Ur-Quanokra vadászni- elég neki három lövés.

Három szivárványos-világ koordináta (a

Melnorménél 500 credit mindegyik!):
853.4 — 879.7, 039.5 — 745.8,
766.6 — 866.6

STAR FORCE NOVA (C64)

POKE 6025,44 — örökélet

STAR GOOSE (C64)

Ha megnyomjuk az *F1*-et, a pajzsunk nem fog eltűnni.

STAR GOOSE (PC)

A **GOOSE.EXE**-ben 9513-ra EB02 — örökélet, 9831 = EB03 — végtelen rakéta

STAR RAIDERS (C64)

POKE 6407,173 — végtelen bomba

STAR SOLDIER (NINTENDO)

A szuper lézer megszerzése nem olyan egyszerű dolog, rögtön segítségül is hívhatunk valakit az ujjgyakorlathoz. Kapcsoljuk ki a gépet, és tartsuk nyomva mindkét irányítón az *A* & *B* gombokat, az 1. irányítón a *FEL* & *BALRA* gombokat, a 2.-on a *LE* & *JOBBRA* gombokat, és kapcsoljuk be a gépet. Ezután a címképernyőn nyomjunk *SELECT*-et, és a képernyő felvillan. Most kezdjük el játszani, és a *SELECT* gombbal kapcsolhatjuk a szuper-lézert ki/be.

STAR TREK (C64)

POKE 37465,165: POKE 37550,165 — örökélet, POKE 35157,164: POKE 37171,165 — végtelen bomba, POKE 35821,165: POKE 36903,165 — végtelen szuperhajtómű, SYS 32768

STAR TREK (GAME BOY)

Az összes kód:

1. bolygó: 0523.4
mind a 4 rész: 7552.3
2. bolygó: 6541.2
mind a 4 rész: 5570.1
3. bolygó: 4567.0
mind a 4 rész: 3516.7

STAR TREK (PC)**Billentyűzetkiosztás:**

1-0	sebesség
A	célpontazonosítás
C	computer
D	javítások
E	az összes energiát a pajzsra koncentrálnia
H	rádiózás
K	Kirk-menü (hajónapló, teleport I/O)
N	navigációs térkép
O	Orbitális pályára állni
P	pause
S	pajzsok
T	beszélgetni Spock-al
V	"műszerfal" be/ki
W	fegyverek
,/.	nagyítás/kicsinyítés
Enter	lézer
Space	torpedó
Tab	kormányzás, híd közötti váltás
Ctrl + M	zene
Ctrl + q	kilépés

STARBYTE SUPER SOCCER (C64)

Kezdeként az utolsó ligában találjuk magunkat, itt ne az eredményre, hanem a pénzre összpontosítsunk! Csapatunkat fizessük be a legdrágább edzőtáborba, ahányszor csak lehet. Így nagyon sokat fejlődnek, és a legjobbainkat drágán eladhatjuk. A pénzünk összege elérheti az 50 millió márkát. Ezután már könnyen megnyerhetjük az első ligát is!

STARDUST (AMIGA)

A játékban van egy gyönyörű 3 dimenziós lövöldözős pálya. Ahhoz, hogy erre eljussunk, a kódznak ezt írjuk:
BAQQAAAAAIGN

STARFORCE 2 (C64)

Ha az elején valamilyen oknál fogva nem kértünk örökéletet, akkor egy 'SPACE'-t üssünk, és no lám benne vagyunk a SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT-ben. Úgy átszerkeszthetjük a játékot, mint a pinty. Ha a szerkesztésünket ki akarjuk menteni, akkor valamilyen memóriamentős kártyát használunk (pl. Action Replay V, FC III), ugyanis a STORAGE menüt a crackerek nem díjazák!

STARFORCE FIGHTER (C64)

POKE 3749,173 — örökélet, SYS 34432

STARFOX (C64)

POKE 35156,165 — örökélet, SYS 32768

STARGLIDER (AMIGA)

Vegyük le a sebességet minimumra, majd nyomjunk *F*-et, és pauszáljuk a játékot. Ezután írjuk be: JS ARG S (*Enter*), JS ARG S (*Enter*), ezután:
M minden ellenfél megáll
N bonus 5000 pont
p plusz rakéta

STARGLIDER II (AMIGA)

Töltsük be a játékot, majd kezdjük is el. Fixáljuk *F*-el a célzót, és állítsuk le a hajót. Nyomjuk meg a 'BACKSPACE'-t, ezzel leállítottuk a játékot, majd üssük be, hogy "We're on a mission from god". Ezután nyomjuk meg az *1*-et a fő billentyűzeten. A pajzs és az energia egy fix szintre fog leesni. Nyomjuk meg a *K*-t, hogy megkapjunk minden lehetséges fegyvert. Ha valamelyik elfogy, nyomjuk meg újra.

STARQUAKE (C64)

POKE 3661,169 — örökélet, POKE 9559,169 — végtelen töltény, POKE 3546,234 — végtelen energia, POKE 19161 — végtelen felhő-platform, SYS 3075

Kódjai:

SIGMA	METRE
ASTRA	XENON
HYLIS	COSIN
KAPPA	PLASM
FEMUR	POLAR
CHASM	Z.A.P
MALIS	MESON

STARRAY (PC)

A kiválasztó-képernyőnél írjuk be: MASM 5.1

STEALTH (C64)

POKE 30298,x — életek száma
POKE 30590,173 — örökélet, SYS 53055

STEEL (C64)

POKE 5339,44 : POKE 5348,44 : POKE
5087,44 : POKE 5096,44 : POKE
2048,120 : POKE 2049,169 : POKE
2050,53: SYS 2048

STEG (C64)

A pályakódok:
RONUHCCMGU
EDOUTIOCKO
HDPFUVLCCM
ODQMFUPLIC
MEBHETPIAG
LECGODTRHK
NEDGFLOVRL
OEFVHAGHLV
PEGTTHIGLO

**STEIGENBERGER HOTEL
MANAGER (PC)**

A kimentett állásban (SCORE ?.DAT) a
pénz a következő byte-okon található:

1. játékos E6-E9
2. játékos 1F4-1F7
3. játékos 302-305
4. játékos 410-413

STIFFLIP & CO (C64)

Írjuk be, hogy USE ORGAN, mire a gép
némi megjegyzés iránt érdeklődik, erre
azt írjuk, hogy DEFACED.

STONE AGE (C64), (PC)

A pályakódok:

2 - BOVIDO	18 - SIDABI
3 - SIDULA	19 - BEFEDO
4 - BIFISI	20 - SAVOLI
5 - LOVUHO	21 - BUDUSU
6 - BADEBA	22 - LIFOHU
7 - LUFIDO	23 - BOVIBE
8 - HAVULU	24 - LIDADA
9 - LODISE	25 - BIFALO
10 - HIFUHI	26 - LEVUSA
11 - DIVOBI	27 - HADOHA
12 - HEDIDA	28 - LUFIBO
13 - DAFALI	29 - HIVADA
14 - MUVESU	30 - DODALO
15 - DADOHA	31 - HIFUSE
16 - SOFOBO	32 - DIVEHE
17 - DIVIDE	33 - SEDIBI

34 - DUFUDI	68 - DOREDU
35 - SUVIBU	69 - SUHIBE
36 - DIDUDI	70 - DUTUDI
37 - SOFELU	71 - SIRILO
39 - SEDUHO	72 - DAHUSA
40 - BEFIBE	73 - SOTOHI
41 - LUVUDI	74 - BERIBU
42 - BUDOLO	75 - SOHADA
43 - LIFISA	76 - BUTELO
44 - HAVAHU	77 - LUROSE
45 - LIDEBU	78 - BIHOHI
46 - HEFODE	79 - LATIBI
47 - DEVOLI	80 - HORADI
48 - HUDISO	81 - LEHELU
49 - DUFABA	82 - HOTOSU
50 - HIVEBI	83 - DARUHU
51 - DADODU	84 - HUHOBÁ
52 - SIFUBA	85 - DITIDO
53 - DEVODO	86 - HARABA
54 - SEDILE	87 - DOMADI
55 - BUFASE	88 - SATULO
56 - SUVAAHI	89 - DOROSA
57 - BIDUBI	90 - SAHIHO
58 - LAFODU	91 - BUTABU
59 - BIVILI	92 - SIRADE
60 - LEDASU	93 - BIHULI
61 - BOFAHA	94 - LOTESI
62 - LUVUBO	95 - BARIHA
63 - HUDEDE	96 - LOHUBI
64 - LIFILI	97 - BATIDU
65 - HAVUSO	98 - LURULA
66 - DODIHA	99 - HIHESO
67 - HETUBU	100 - LITHE

STOP THE EXPRESS (C64)

POKE 11919,234: POKE 11920,234:
POKE 12567,234: POKE 12648,234 —
örökélet

STORM ACROSS EUROPE (C64)

Ant.39-ben kezdjük a játékot. Lengyelországot rohanjuk 5 hadsereggel, a hatodikkal pedig Jugoszláviát. Amikor az olaszok belépnek a háborúba, a két európai seregünkkel és egy némettel rohanjuk le Törökországot, a másik olasszal (az észak-afrikaival) pedig törekedünk törökország felé. A Boszporusznál át tudunk menni Kis Ázsiába. Így máris megvan az összeköttetés Észak-Afrikával!
Franciaország és Szovjetunió elfoglalása: mindkettőnél a nagy pöttyös (nem a nagyon pöttyös) szektorokat és egy kis pöttyös szektort elég elfoglalni; Angliánál Londont (a nagypöttyös) és a fölötte lévő szektort kell elfoglalni;

Németországot kéretik nem elfoglalni (szegény Adolfkám megfordulna a sírjában); Szovjetúniónál elég a csatlós államok fővárosait elfoglalni, de kéretik ezt sem tenni; A csatlós államok hadseregeit érdemes együtt harcoltatni, így egész erősek. Egyszer pl. keresztül vágták magukat Törökországon (végig bekerítve harcoltak), majd elfoglalták Sztálingrádot és így az egész Szovjetúniót; A szövetségesek (ha Anglia legdélibb szektorában van 1 szállító és 1 kételtű hajója) onnan bármikor, bármennyi, bármekkora csapatot szállíthatnak; Az ejtőernyősöknek (ledobva) a partraszálláshoz nem kell kételtű hajó (AMPH.); A légi hadviselést nem kell erőltetni; A helyőrségek sokszor, ha 10-70 %-os veszteséggel visszaverik a támadót, teljesen elvesznek; Ha egyedül játszunk, először az oroszokat támadjuk le. Mivel nekik sok nyersanyaguk van, így az mind a miénk lesz, így könnyedén legyőzhetjük az angolokat; Ha az angolokat irányítjuk, akkor jó nagy galibát tudunk okozni, ha az első lépésben megtámadjuk erre nem számító társunkat és jövődöbeli csatlósait. Így már egészen izgalmas a játék.

STORM WARRIOR (C64)

POKE 13623, 173 — örökélet

STORMBRINGER (C64)

POKE 6348,1: SYS 6607, ezután a joy lefele húzásával válogathatunk a pályák között, ha valamelyik megtetszik, nyomjuk meg a tűzgombot!

STORMLORD (AMIGA)

A történet alatt 'DRAGONBRIDGE'-et írjunk be, így a játékban pause után '1'-gyel pályát ugorhatunk.

STORMLORD (C64)

POKE 23858,173 — örökélet
A készítő névsora alatt írjuk be a DRAGONBRIDGE szót. Kezdjük játszani, majd nyomjunk SPACE-t és L-t, hogy kiválaszthassuk a nekünk megfelelő pályát.

STORMLORD (MEGADRIVE)

A következő pályára jutunk, ha leállítjuk a játékot, majd megnyomjuk a C, 3-szor B, 4-szer A, 2-szer C, 4-szer A gombokat, és kilépünk a pause-ból.

A plusz idő beszerzésének módja: pause, B, 3-szor A, C, 3-szor FEL, 3-szor A, unpause.

A pause, 4-szer A, 4-szer B, A kombinációval pedig egy plusz életet nyerünk.

STORMLORD (PC)

A játék betöltése közben, tartsuk lenyomva a joystick tűzgombját és az egér bal gombját. Ha a játék betöltődött, indulás után gyorsan nyomjuk meg a 'SPACE'-t, vagyis pause. Ezután gépeljük be: 'MNBVC'. Örökéletünk, és örök időnk lesz, valamint az 'L' szintet lép.

STORMTROOPER (AMIGA) (PC)

Ha több életre lenne szükség, csak nyomjuk meg az 'F9'-et, miután a HIGHSCORE táblába beírtuk: JAMES CAMERON.

STRANGELOOP (C64)

POKE 44217,173: POKE 45986,173: SYS 665 — örökélet

STREET FIGHTER (AMIGA)

Az örökélethez játék közben be kell írunk: STREET CHEAT.

STREET FIGHTER 2 (AMIGA)

Ha ketten játszunk, akkor menet közben nyomjuk meg a 'P' billentyűt, és amíg azt kapjuk, hogy PA-PA-PAUSE, addig írjuk be: '7KIDS'. Játsszuk le a menetet, majd a következő menetet már két egyforma figurával is játszhatjuk.

Speciális támadások:

Ryu + Ken: sárkány ütés: le, fel + tűz
tűzlabda: le, le + előre, előre + tűz
hurrikán rúgás: le, le + hátra,
hátra + tűz

Chun Li: forgószélrúgás: le, fel + tűz

Dhalsim: yoga tűz: le, le + előre,
előre + tűz

STREET ROD (AMIGA)

Legelőször Ford Fairlane 500-ból 2 db-ot vegyünk (640 \$). Lapítsuk le a tetejét, vegyük le a 'Bumper'-eket és állítsuk le a motort. Így marad kemény 10 \$-unk, menjünk tankolni 1-2 \$ erejéig. Menjünk ki az útra és hívjunk ki vagy egy 'Chevrolet Bel-air Sport coupe'-t, vagy egy 'Mercury Custom Royal...'-t. Aki már jobban tud, az kikérhet egy Ford DeLux-ot is, de vigyázzon a sebességgel, soha ne fékezzen, de maradjon a látóhatáron a kocsi fény-szórója, különben majdnem biztos, hogy jönnek a rendőrök. A rendőrök 60 \$-ra vágnak meg, ha nincs, akkor sajnós...

Az 1940 CHEVROLET árát (ami 2865 \$) megváltoztathatjuk 1 \$-ra: Lépünk be a MONITOR-ba. Számítsuk át az árat: $2865 \$ = \$OB \$31$. $\$OB = 11$; $\$31 = 49$. $11 * 256 = 2816$; $2816 + 49 = 2865$. Tehát OB 31. Keresés: H 6000 7000 OB 31. A gép erre: 64A8. Átjavítás: M 64A8. A két első számot át kell írni pl. 00 01, így az autó ára 1 \$ lesz. Újraindítás: G (vagy x, 77).

A kimentett állások a 2. oldalon a SAVE AREA nevű file-ban található. Az állások a következő pozíciókban kezdődnek: (sáv/sec) 1. 01/04, 2. 01/10, 3. 01/16, 4. 02/04, 5. 02/10, 6. 02/16, 7. 03/04, 8. 03/10, 9. 03/16, 10. 04/04, 11. 04/10. Mindegyik állásban \$23-\$25-ig található a money. Mind a három értéket írjuk át \$99-re, így megkapjuk a maximális pénzt.

A kezdetekben vala 750\$. Maximális energiát akarunk? A CAR legyen CHEVROLET 2-DR STYLELINE, ami, — miután megvettük — 79 MPH-el megy. (Talán épp ezért?!). Szedjük ki belőle az a nagyon jó automata váltót és adjuk el (+101\$). Helyette vegyünk egy GM 3 speed váltót és szereljük be. Nyissuk fel a motorháztetőt, majd vegyük ki a 2BRL karburátort az elosztóval egyetemben. A most eltávolított cuccokat úgyszintén adjuk el és mélyedjünk bele az újság tanulmányozásába. A régi elosztó helyére vegyünk egy jobb minőségű 2-4BRL-t. Az erre ráálló karburátorok közül vásároljunk 2 db. 4BRL jelzésűt. Ezeket megfelelő sorrendben szereljük rá a motorra. Állítsuk be a motort (tudjátok: középállásban a legjobb!). A maradék pénzből vetessük le az első illetve hátsó ütközőket és szedessük le a tetőt. Ha jól csináltuk, mostanra már annyi pénzünk

sem maradt, hogy egy korsó jó pohár tejet vásárolhassunk. Miután végre csillapítottuk szomjúságunkat talán ki is nézhetnénk az utcára versenyzés szempontjából. Ha szerencsénk van, kapásból egy CORVETTE tűnik fel a szemünk előtt. Ha nem az előbb említett lehetőség jönne be (aminek egyébként elég nagy a lehetősége), a képernyő jobb szélén (épp a falat támasztó) fiatalemberre clickelve választhatunk az ellenfelekből. Eleinte elég gyér a választék de azért próbáljunk beletrafálni és kiválasztani azt a bizonyos CORVETTE típusú kocsit. Ennek igen sok értelme van (többek között az, hogy ez a ro... cikk végre valami értelmeset(?) is tartalmazzon már). Ugyanis a gépkocsi... gépkocsi??? Kezdek megőrülni! Szóval az autó karosszériájának milyensége sem mindegy. A legjobb légellenállású karosszéria természetesen a CORVETTE. Ezért kell minél előbb szerezni egyet nekünk is. Ha megvan már csak annyi dolgunk lesz, hogy az előző CHEVROLET típusú kocsinkból mindent átszereljünk új szerzeményünkbe. Gyűjteményünkben már csak az ide illő versenygumik hiányoznak és máris igazi profik vagyunk a magunk 138 MPH-jával. Mostmár meg sem állunk egészen a győzelemig, de még a KIRÁLY sem állíthat meg bennünket.

Néhány kocsi ára hol van a memóriában:
 1940 Chevrolet Roadster: \$64A8
 1938 Chevrolet Master Deluxe: \$64A4
 1955 Chevrolet Bel-Air Sport: \$64AC
 1958 Chevrolet Impala: \$64AE
 1956 Corvette: \$64B0
 1961 Corvette: \$64B2
 1963 Corvette: \$64B4
 1949 Olds 88: \$64C8

A használat: Pl. a '63-as Corvette árát akarjuk átírni, 1 dolcsira, akkor Freeze, majd monitor: .M64B4. Itt át kell írni az első 4 számot: 00 01.

Vegyünk meg egy kocsit, és adjuk el a következő árajánlattal: 1. árajánlat-a kocsi eredeti ára; 2. árajánlat- 22.000,- \$; 3. árajánlat- 22.000,- \$. Ez a második résznel is működik!

STREET ROD (PC)

A kimentett játékállásban korozászhathunk. A 16-19. byte-ra célszerű nagy számot írni (pl.: FFFFFFFOF), mivel itt a pénzt tudjuk növelni. A kis cseles felcseréli a byte-okat. Az itteni példa

268.435.455,- dollárt hoz a konyhára, ami egy ilyen játékban nem hátrány. Az SR.EXE-ben 15393 = EB — nem kér kódot

A kódok egyébként a következők:

1	RED	—
2	ORANGE	BROWN
3	DARK BLUE	DARK PURPLE
4	PINK	YELLOW
5	LIGHT GREEN	—
6	LIGHT BLUE	ORANGE
7	DARK GREEN	DARK BLUE
8	BROWN	GREY
9	LIGHT PURPLE	PINK
10	ORANGE	YELLOW
11	GREY	LIGHT BLUE
12	RED	GREY
13	DARK PURPLE	—
14	DARK BLUE	DARK GREEN
15	LIGHT GREEN	LIGHT PURPLE
16	PINK	BROWN
17	YELLOW	—
18	GREY	RED
19	LIGHT BLUE	DARK PURPLE
20	LIGHT GREEN	ORANGE
21	DARK BLUE	—
22	LIGHT PURPLE	LIGHT BLUE
23	DARK GREEN	YELLOW
24	BROWN	—
25	RED	—
26	GREY	—
27	LIGHT GREEN	—
28	ORANGE	—
29	DARK PURPLE	—
30	LIGHT BLUE	—
31	PINK	—
32	LIGHT PURPLE	—
33	DARK BLUE	—
I.	LIGHT GREEN	LIGHT BLUE
II.	GREY	LIGHT PURPLE
III.	YELLOW	LIGHT GREEN

STREET ROD 2 (PC)

Ha a rádió melletti plakátra clickelünk csak szerdán (Wednesday), akkor egy gyorsasági versenyen vehetünk részt.

A kimentett állás 36-39. byte-ján van a pénz. Ide írjunk FFFFFFF2F-et, ami 805.306.376 dollárt eredményez. Ez általában elég szokott lenni. Ennél nagyobb számot ne írjunk, mert a program kifagy!

STREET SURFER (C64)

POKE 3120,69: POKE 4054,99: POKE 4327,217: POKE 4336,208 — örökélet, SYS 3072

STREET WARRIORS (C64)

Ha RESET-eljük a játékot, pár POKE-kal néhány dologban módosítást eszközölhetünk. A POKE 8459,128 örökidőt, a POKE 10414,252 végtelen életet, végül pedig a POKE 11330,252 gyors ütést eredményez. Nincs más hátra, mint kiadni a SYS 7450 parancsot.

STREETS OF RAGE (MEGADRIVE)

Ha kevésnek találjuk a folytatási lehetőséget, miután megjelent a GAME OVER felirat, nyomjunk 2-szer BALRA-t, 3-szor B-t, 3-szor C-t, és START-ot!

STRIDER (AMIGA)

Az 'F1-F4' billentyűkkel pályákat ugorhatunk, ha egyidejűleg lenyomjuk a 'HELP', bal 'SHIFT' és az '1' billentyűket.

STRIDER (MEGADRIVE)

Korlátlan folytatási lehetőség a jutalmunk, ha amikor a rossz fiú nevet, lenyomjuk mind a négy iránygombot, és mellé sorban az A, C, B, C, A gombokat.

STRIDER (PC)

Az 'F9'-cel pause, nyomjuk le egyidejűleg a 'HELP', 'Bal Shift', és az '1' (nem a numerikus) billentyűket. Most induljunk neki mind a háromszor, majd 'F10'-zel indítsuk újra a játékot. Ezt követően a következő billentyűk lesznek aktívak:

'1'-'5' (nem a numerikus) = szintugrás
'F1'-'F4' = az aktuális szinten belüli 4 szektor elérése

STRIKE FLEET (C64)

Flottaválasztásnál Freeze! \$6259: Hajó felvételéhez szükséges pontszám. Játék közben freeze. \$0FB2- LR hajó elleni rakéta, \$0F7E- SR hajó elleni rakéta, \$0EE2- AA repülőgép elleni rakéta, \$0F16- AS tengeralattjáró elleni rakéta, \$0F4A- torpedó, \$0FE6- PX hangrobantó, \$0EAE- akna.

A játék irányítása:

A térképen és a műszerfalon is lehet joystick-kal mozogni (PORT 1), de a műszerfalon ez igen nehézkes, billentyűkkel sokkal praktikusabb és gyorsabb.

Billentyű	Hatás
'O'	aktuális jármű állj
'1-4'	1/4, 1/2, 3/4, full sebességek
'+ / -'	időgyorsítás + / -
'W, Shift + W'	fegyverváltás le/fel
'Shift + Q'	kilépés
'E, Shift + E'	ellenséges járművek
'R, Shift + R'	radarsugár le/föl
'T, Shift + T'	összes célpont
'U'	szonár aktív/passzív
'I'	radar aktív/passzív
'P'	Pause
'*'	Rem
'N'	időgyorsítás vissza 1-re
'< és >'	kormányzás
'A'	automata irányítás ki/be
'S'	státusváltás
'Shift + S'	SAVE
'D'	rakétánk felrobbantása
'Shift + E'	Split (Join nincs)
'G'	ágyúcélzás be/ki
'H'	helikopter indítása
'Shift + H'	helikopter visszahívása
'Shift + L'	LOAD
'X'	kijelzés radar/szonár
'C'	járműveink közti váltás
'V'	térkép/műszerfal
'M, Shift + M'	rakéták
'F1-F8'	szintén fegyverváltás

STRIKE FLEET (PC)

Az alábbiakat írjuk be DOS-ba:
 RENAME sf.exe sf.x
 DEBUG sf.x
 U 1000:3839 (e8 46 02-nek kell
 lenni) ez hívja meg a kódkérést
 E 1000:3939 90 90 90
 W
 Q
 REN sf.x sf.exe

STRIP BLACK JACK (C64)

POKE 56749,240: POKE 57468,138 —
 nem veszünk pénzt

STRYX (PC)

Játék közben tartjuk lenyomva egyide-
 jűleg a 'HELP', 'M', és 'E' billentyűket a
 maximális erő, üzemanyag és lőszer
 eléréséhez.
 A 'HELP' és 'P' lenyomása után mind a
 négy ajtón áthaladhatunk.

STUNT BIKE SIMULATOR (C64)

POKE 5526,173 — végtelen próbálkozás, SYS 3584

STUNT CAR RACER (C64)

A balról jobbra haladó csík a
 rongálódásjelző, és a csík akkor növek-
 szik, ha nem a pályán próbálunk
 versenyezni. Ilyenkor általában megjele-
 nik egy lyuk, amin gyorsabban halad át
 a csík. A kocsink akkor is rongálódik, ha
 túl nagyokat ugratunk, és nem éppen jó
 helyre esünk, vagy ha ismerkedünk a
 másik kocsni karosszériájával. A lyukak
 csak akkor tűnnek el, ha a 4. divízióban
 maradunk, vagy ha visszaesünk a 3.-ból.
 POKE 4332,173: POKE 7165,173 —
 sérthetlenség, POKE 63028,0 — örök
 booster, POKE 7875,165: POKE
 7881,165 — ellenfél kocsija álldogál
 Az ugratásokat mindig 210-zel vegyük!

STUNT DRIVER (PC)

A stunt.exe-ben keressük meg az alábbi
 byte-sorozatot: 74 06 9A F4 A6 E1 FE,
 és cseréljük ki a 74-t EB-re!

STYX (C64)

POKE 25107,173 — örökélet

SU SWEET (C64)

A kódok:
 2 - UGH 6 - PAH
 3 - MUH 7 - PHU
 4 - TOE 8 - FIC
 5 - BLA 9 - WUM

SUBTERRANEA (C64)

POKE 5975,234: POKE 5976,234:
 POKE 5977,234 — örökélet, SYS
 50167
 Az Orion-képnél nyomjunk C billentyűt!

SUBWAR 2050 (PC)

A kimentett állásban a \$1A-\$1C-re FF-
 eket írva multimilliomosok leszünk. A
 \$20-on a helyünket állíthatjuk:
 "00" = feladat
 "01" = Észak-Atlanti óceán
 "02" = Antarktisz
 "03" = Délkínai-tenger
 "04" = Japán-tenger
 A \$22-n a küldetés számát állíthatjuk.

SUMMER CAMP (C64)

A *HIGHSCORE* táblába CALAMITY-t írjunk!

SUMO FIGHTER (GAME BOY)

Próbáljuk ki az 500611-es kódot!

SUN BURST (C64)

Egy misszióval a másikra átjutunk, ha lenyomva tartjuk a 'V', 'B', 'N' billentyűket.

POKE 3320,44: POKE 8132,0 — sértetlenség

SUNNY SHINE (C64)

A vetélkedő kérdései:

1890 a Californian valley... Yosemite Valley.

1976 there was a celebrated... bármelyik jó.

As special kind of movie... 3D films.

As which state was California taken... as 31 state.

At which sea does California... Pacific.

How are the policemen... cops.

How are the sunbrowned guys... beach boys.

How flow as first from... Charles Lindbergh.

How is the small money called... cent.

How long is the Broadway... 15.625 miles.

How many cars can be hold... 5.000.

How many fruit and cereals... above 200.

How many guests could be hold... 8 persons.

How many kilometers are the same... 1.6.

How starts the American... Nearer my God to thee.

How's the American space company... NASA.

How's the famous prison isle... Alcatraz.

How's the flag of America called... starbanner.

How's the small money... cent.

In California there's the father... John Muir.

In San Francisco there's... the dragon-procession.

In which film acted a blond hair... not presentable.

In which form do Americans... as french fries.

In which town can you merry... Las Vegas.

In which year had a US astronaut... 1971.

In which year was America discovered... 1492.

Many Californians live in caravans... trailer.

On how many hills stands S.F... on 29 hills.

Out of what are... out of platin with 40 diamonds.

The Americans use besides... shades.

The biggest dream factory... Hollywood.

The biggest public clock... 6.00 meter.

The tallest tree of the world... 115 meter.

Through a mammuttree in... Wanowa-Big-Tree.

To which town belongs the biggest... New York.

What connected East... the Central Pacific Train.

What did most men paste... pomade (grease?).

What do Americans eat the cinema... popcorn.

What does AFN mean... American Forces Network.

What does many Americans chew... bubble gum.

What prefers the koala bear... eukalyptus-leaves.

What was built up... the skeleton out of iron bars.

What was shown under the title... 1st real tone film.

What was the height of the tallest... 2.72 meter.

What's a typical behaviour... hospitable.

What's in the entry at the... Statue of Liberty.

What's the age of the earliest human... 22.000.

What's the favourite drink... milk.

What's the height at the highest point... 70 meter.

What's the height of the wave... 34 meter.

What's the highest amount... 9.5 million \$.

What's the name of the area... Silicon Valley.

What's the name of the biggest... Super Bertha.

What's the name of the first assembly... Thin Lizzy.

What's the name of the... I love you California.

What's the name of the man... John Marshall.

What's the name of the most known... hot dog.

What's the name of the most known... Greyhound.

What's the name of the pluminous... billboards.

What's the name of typical American... pick-ups.

What's the special of Dolly Parton... giantic bust.

What's the technical term for... customized.

What's the typical behaviour... hospitable.

When did the gold rush... ca. 1852.

When does the documentary... 1769.

When was California taken into... 1850.

When was the Panama canal... 1914.

When was the permanent wave... 1901.

Where can you do your own driving... in the US.

Where do you live in L.A... Beverly Hills.

Where stands the biggest cinema... New York.

Where stands the biggest stationary... in Pictorium.

Where stands the great car cinema... in Lynn.

Where were the first McDonalds... in California.

Where's the most bended street... San Francisco.

Which big city has with 458 stations... New York.

Which catastrophe had destroyed... earthquake.

Which colors can you find... blue, white, red.

Which extra was extremely... ehite wheels.

Which instrument look similar... saxophone.

Which is the highest building... Sears Tower.

Which is the most populated state... California.

Which name has the famous statue... Liberty.

Which pet name do the Americans... Golden State.

Which songtitle was typical for... It never rains...

Which the longest river... Amazonas.

Who is the programmer of this game... bármelyik .

Why are the beaches in California... high waves.

With which famous kind of ... with wheeled steam.

With which instrument had Miles Davis... trumpet.

SUPAPLEX (PC)

A most következő Turbo Pascal program segítségével az összes pályán játszhatunk. Másoljuk át a **PLAYER.LST** file-t (rejtett) a **TURBO** pascal könyvtárába (ahova a futtatható EXE file-okat teszi),

s szedjük le róla a rejtést (NC-ben menjünk a file-ra, lépünk a files menübe, majd A, az összes X-et tüntessük el a kapcsos zárójelek közül, végül menjünk a SET-re és 'ENTER'. Ezek után futtasuk a Pascal programot, végül vissza a **PLAYER.LST** file a SUPAPLEX könyvtárba.

Uses Crt, Dos;

```
VAR V:ARRAY [1..30000] OF CHAR;
    A:INTEGER;
    F:TEXT;
```

```
BEGIN
ASSIGN(F,'PLAYER.LST');
RESET(F);
FOR A:=1 TO 30000 DO READ
(F,V[A]);
CLOSE(F);
REWRITE(F);
CLOSE(F);
APPEND(F);
FOR A:=1 TO 4 DO WRITE
(F,CHAR(32));
WRITE(F,CHAR(80)+CHAR(69)+CHAR
(84)+CHAR(73));
WRITE(F,CHAR(0)+CHAR(0)+CHAR(1)
+CHAR(33));
FOR A:=1 TO 113 DO
WRITE(F,CHAR(1));
FOR A:=113 TO 127 DO
WRITE(F,CHAR(0));
FOR A:=139 TO 30000 DO WRITE
F,V[A]);
END.
```

Ne ijedjünk meg, ha nem 2 másodperc alatt végez a program!

SUPER CONTRA (NINTENDO)

A címképernyőn tartjuk lenyomva a *LE* & *FEL* & *JOBBRA* & *BALRA* & *A* & *B* & *START* gombokat, és tíz élet lesz a jutalmunk.

SUPER FIGHTER (PC)

Ha gép ellen játszunk, és fogytán az energiánk, menjünk jó messze az ellenféltől, és tartjuk nyomva az *ESC* billentyűt. Erőnk kis idő múlva elkezd feltöltődni.

SUPER FIRE PRO-WRESTLING (SNES)

Néhány kód:

Single mode:

```
LRZVZ ESC2S KH
D23ZV H7RLN 2X
D23ZF XPRLN 2X
```

Tag Team mode (1 játékos):

```
D2PNY K4LRX QN
PJPHV LTSGV G4
```

SUPER FORMATION SOCCER (SNES)

Ha a címképernyőn megnyomjuk egyszerre a *bal* & *jobb tűzgombot* és a *START*-ot, tizenegyes(ek)e)t lőhetünk.

SUPER FROG (AMIGA)

A pályakódok:

234644	818234
447464	182394
747822	298383
392822	984841
446364	093152
984448	387211
477444	017632
992334	398112
467464	

Az utolsó pályát mindenképpen játszunk végig a meghökkentő megnyerés miatt is. Ugyancsak ajánlott a 093152 kódú pályát is végigvinni (a jégvilág utolsó pályája), mert utána egy bődületesen szép lövöldözős pálya következik az űrben.

SUPER G MAN (C64)

POKE 12130,256: POKE 11042,256 — örökélet

SUPER GRID (C64)

POKE 6757,234: POKE 6758,234:
POKE 6759,234 — örökélet, POKE
7437,234: POKE 7438,234 — végtelen
idő, SYS 4608

SUPER HANG-ON (C64)

POKE 58409,173 — örök idő

SUPER HANG-ON (MEGADRIVE)

Próbáljuk ki az alábbi néhány kódot:

69F1A122FO5101
 DFJNCG9D6DJEHW
 5723B345135242
 BCKMCG9D7DDQNL
 5FF3F540F35504 FFHWKJOMBJOFDU
 51B04000A05000 70JOCG976ACMGI
 A címképernyőn tartjuk lenyomva az *A*
 & *B* & *C* & *START* gombokat a *CHEAT*
 menü aktiválásához.

SUPER KID (C64)

POKE 11433,165 — örökélet

SUPER LEAGUE (MEGADRIVE)

A döntő kódja:
 KNcjpqrnmkdbVPZViuFGXA

SUPER MARIO BROS (NINTENDO)

Végtelen folytatási lehetőségre tehetünk
 szert, ha a címképernyőn lenyomva
 tartjuk az *A* & *START* gombokat.

SUPER MARIO LAND (GAME BOY)

Mikor megjelenik a *GAME OVER* felirat,
 nyomjuk folyamatosan a *START* gom-
 bot, és folytathatjuk a játékot két plusz
 élettal kiegészítve.

A titkos szobákba az alábbi csöveken
 keresztül lehet bejutni:

1-1.	3, 6
1-3.	9
2-1.	1, utolsó
2-2.	1, utolsó
3-1.	1, utolsó
3-2.	7
3-3.	4
4-1.	1, 34
4-2.	2, 12

SUPER MONACO GP (GAME GEAR)

Nagyon felgyorsulunk, ha a sarokban
 elengedjük az *1. gombot*, majd gyorsan
 újra megnyomjuk.

SUPER MONACO GP (MEGADRIVE)

Az alábbi kóddal kiválaszthatjuk
 Madonna csapatát is:

0QG3, NBCG, E100, 0000, 080H,
 00HC, 2435, E689, 7ABD, FG90,
 0000, 0001, 0000, 0000, A200, 19C0

E kód segítségével pedig bejuthatunk a
 15. versenyre, és megnézhetjük a játék
 végét:

0Q76, 2ILM, F200, 0000, 0010, H10F,
 B324, 5D76, CA89, EGC1, 0000,
 0002, 0000, 0000, F200, 2CAC
 Próbáljuk ki, hogy mikor áthaladunk a
 célvonalon, lenyomjuk az *A* & *B* gom-
 bokokat!

SUPER NIBBLY (C64)

A pályakódok:

1. VORHOPFEN	8. WILLIMOCK
2. KNAPICKEN	9. BULIWULLN
3. SURIDOPFI	10. ALFRANZEN
4. SCHNUPFDI	11. VORGRAUNZ
5. VALFASILI	12. SAMSIDIPF
6. KORNAPPEN	13. WULFWUPFN
7. SCHNAPSEN	14. KRODAARCK

SUPER PIPELINE (C64)

POKE 32851,x — életek száma, POKE
 26161,0 — átlóhetünk a falon, SYS
 2061

Ill. Reset a főképernyőn, POKE
 33940,173 — örökélet, SYS 2061

SUPER PIPELINE 2 (C64)

Reset a főképernyőn, POKE 33106,173
 — örökélet, SYS 32784

SUPER ROBIN HOOD (C64)

6028,A0 — örök energia
 Vagy POKE 4496,234 — örökélet, SYS
 2304

SUPER SCRAMBLE (C64)

POKE 4691,x — idő limit

SUPER SPACE INVADERS (C64)

POKE 18581,173: POKE 18584,173:
 POKE 20253,189: POKE 20223,189 —
 örök pajzs, vagy az örökélethez írjuk be
 a címképernyőn, hogy PRIVATEPILOT.

SUPER STRIKE EAGLE (SNES)

A küldetések kódjai:

2 776F82BC	6 6H6D87C7
3 7F2FD3B0	7 37BDD76H
4 656D073F	8 37GF05G6
5 6H2D4737	9 3FBF45G6

SUPER WONDERBOY (PC ENGINE)

Ha meghalunk, van esély, hogy folytathassuk a játékot, nyomjuk meg valamelyik iránygombot, és a *RUN*-t!

SUPER ZAXXON (C64)

POKE 16149, 155 — sérthetetlenség
POKE 16149, 155 — örökélet

SUPERCARS (AMIGA) (PC)

A 2. szint kódja: ODIE, a 3. szinté pedig: BIGC. Ha 500.000 \$-t akarunk, akkor a kódkérésnél adjuk meg: RICH.

SUPERCARS (C64)

Az egyes szintekhez kódra lesz szükségünk:

- 2 — HARVEY
- 3 — ELLA
- 4 — FONDLE

Ha a kódznak azt adjuk meg: LOADED, egy halom pénzt kapunk.

SUPERCARS II (AMIGA)

Player 1-nek "Wonderland"-et, player 2-nek "The Seer"-t írjunk be. Mindenféle tuning lehetséges.

SUPERCUDA (C64)

POKE 5892,165 — örökélet

SUPERMAN (C64)

POKE 37940,0: POKE 22605,0 — örökélet, SYS 4096

SUPREMACY (C64)

Már a 2. fokozatban is van kezdetben légkörgyártó. Ezenkívül a nukleáris hajtóművet csak csatahajókra lehet felszerelni.

Freeze után: \$5989 — food (max. 30000), \$5993 — money (max FF FF FF), \$598C — minerals, \$598F — fuel,

\$5991 — energy

Az ATC verziónál, ha nem Wotok-ra clickelünk és betöltünk egy régi állást, hogy megnyerjük a játékot, akkor kifagy. Ilyenkor a végső roham előtt mentsünk, kapcsoljuk ki a gépet, majd a játékot betöltve WOTOK-ra clickeljük, töltsük be a régi állást és megnyeréskor elégedetten nézhetjük a kivégzést...

Ha valakinek gondot okoz, hogy a játék elején a jónép gyorsan felzabálja a kaját, akkor buy-oljunk egy B-29-est és pakoljuk tele emberekkel. Ezt máshol talonnak hívják. Így módon egy deka kaját sem esznek — viszont nem is fizetnek. Ez nem olyan nagy baj, ugyanis a pénzcserinél nem túl nehéz dolog. Ha valakit nem zavar a maximális népességnövekedés, nyugodtan szedhet mellette nyugtatót és 100 %-os adót. Persze túl könnyű lenne a módszer ismertetésekkel, így hát következzenek inkább a megfigyelések: a joy-on van egy fire gomb és lehet mozgatni jobbra és balra is. Továbbá az is szemet szúrt, hogy a prg. két fázisban számolja a népesség alakulását és az adók fizetését. A végkövetkeztetést mindenki vonja le maga. Nem lesz túl nehéz...

A játékban freeze után lehet túrkálni. \$5265-től kezdődnek a bolygók adatai. Először mindig a bolygó neve van, utána a különböző adatok. Ha megtaláltuk pl. a STARBASE feliratot, az S betűtől 5 sorral lejjebb van a Credit-ünk 4 byteon. Három sorral feljebb a 2. byte a morál, 5-6. byte a MILITARY STR. Alatta 2 byte az ellenség ereje, 2 byte nem érdekes, 2 byte a bolygón lévő emberek száma, 2 byte a FOOD (így sorban). Alatta 2 byte TROOPS, 2 byte MINS, 2 byte FUEL, 2 byte ENERGY. A következőkben a megvásárolt hajóinkat tuningolhatjuk: \$4F86-tól (M 4f86) pl. BATTLE szöveg alatt 2 byte nem érdekes, 2 byte FOOD, 2 byte VALUE (a hajó(roncs) értéke), 2 byte METALS. Alatta 2 byte fuel, 2 byte energy. 2 sorral lejjebb a sor végén tank fuel. Jobb, ha a hajóink ATOM meghajtásúak. Ehhez írjuk át a dátumot: M 5BE5 3C 77 07. Fagyasszuk be a programot, majd monitor (cartridge-en). Az alant felsorolt tárcímeket úgy kell használni, hogy 'M', utána a cím, 'Return'. Az első kétbetűs (1 byte-os) számot kell módosítani. A címek hexadecimálisban vannak.

Ellenfél pénz kaja üzema.lakos
nyersa.energia:

WOTOK	5423	5419	541f	5417
	541D	5421		
SMINE	55F3	55E9	55EF	55E7
	55ED	55F1		
Krart, Rorn				
	5593	5989	598F	5987
	598D	5991		

SUPREMACY (PC)

A GAME.EXE-ben 104136 = C3 —
nem kér kódot

SURVIVOR (C64)

POKE 19563,255

SWAMP FEVER (C64)

POKE 12424,44 — örökélet, SYS
32836

SWEEP (C64)

Az örökélet problémáját egyszerűen
megoldhatjuk: RESET, majd POKE
40960,5: POKE 38993,173, végül
pedig csak SYS 39551 és már nyomul-
hatunk is.

SWISS FAMILY ROBINSON (C64)

■ A szigeten van egy szikla, amelyen
repedés látható. Ha itt ásunk, akkor egy
barlang bejáratát tesszük szabaddá.
Gyűjtsünk meg egy szál gyufát és
menjünk be. Sajnos csak addig lehet
láttni valamit, amíg ég a gyufa, így
célszerű ide inkább egy tábortüzet
telepíteni. Ebbe a barlangba
menekülhetünk a trópusi esők elől, ill.
ide hozhatjuk szerszámainkat.

■ A puska mindig legyen töltve!

■ A kókuszdiót egy kis furfanggal meg
lehet szerezni: vágjuk hozzá a kavicsot a
majomhoz, mire ő egy kókuszdióval
válaszol.

■ A flamingó tollát könnyen
megszerezhetjük. Lőjünk rá, mire ő
elrepül és elhullatja egy tollát.

SWITCHBLADE (AMIGA) (PC)

Miután a HIGHSCORE táblába beírtuk:
POOKY, az '1-5' billentyűkkel kiválaszt-
hatjuk a megfelelő szintet.

SWITCHBLADE 2 (AMIGA)

A fő képernyőn írjuk azt be, hogy
LEVELX, ahol ax X annak a szintnek a
számát jelenti, amelyikre ugrani akarunk.
Ha ugyanitt beírjuk azt, hogy CHROME,
akkor egy rejtett játékot kapunk, amely-
ben az utolsó szint kódja: AUDIO

SWIV (AMIGA)

Pause után írjuk be: NCC-1701, majd
'RETURN'

SWIV (C64)

Egy cheat, hogy végtelen dzsip és he-
likopter legyen: Nyomjuk le sorban az
alábbi billentyűket: 'H', 'C='
(Commodore), 'Q', 'C=', 'H'

SWORD OF ARAGON (AMIGA)

Töltsük be a kimentett állást a
Discovery nevű berhelőbe, a Display
Mode-ot állítsuk decimálisra, word
hosszúságúra, signed-re (előjelesre).
Keressük meg az ASCII táblán a
tuningolni kívánt karakter vagy csapat
nevét (valahol az elején lesznek). A név
első betűjét tartalmazó szótól számítva
a következők állíthatóak:

9. szó: fajta (6: warrior; 7: knight; 8:
ranger; 9: priest; 10: mage — a többit
lehet próbálgatni...)

10-17: felszerelés.

19: Make, azaz mennyibe kerül egyet
csinálni.

24: Level, szint.

29: Létszám (próbáljuk karakternél
átírni...)

30: Hits, mekkorát üt(nek) a fiú(k).

32/33: AC, azaz ügyesség (azt hiszem
minél kisebb az első tagja, annál jobb).

34: Move (egy körben végrehajtható
cselekvések számával).

SWORD OF SODAN (AMIGA) (PC)

Pályát válthatunk 'ENTER'-rel, ha a
HIGHSCORE táblába beírjuk: NANCY.

SWORD OF SODAN (MEGADRIVE)

Ha összegyűjtünk négy varázsitalt, és
egyszerre megisszuk őket, a következő
pályára kerülünk.

Ha a HIGHSCORE táblába beírjuk, hogy
HINANP, játék közben a 2. irányítón

lévő *START* gombbal pályát ugorhatunk.
Néhány varázssital kombináció:
Plusz élet (kék,) zöld, piros
Villámkard zöld, narancssárga
Hosszú kard narancssárga, piros
méreg kék, narancssárga
pajzs kék, szürke
Szuper Zapper kék, zöld, narancssárga

SWORD OF VERMILLION (MEGADRIVE)

Fontos, hogy ne vesztegessük az időt a Kalm váza, vagy a Misztikus fa keresésére. A játék elején vegyünk valamit a kereskedőtől, pl. könyvet, bombát, vagy vázát (később ebben sok pénz tárolható). Később a kereskedő nekünk ajándékoz majd egy kardot.

SWORD SLAYER (C64)

Az első szint megtétele után reset, majd
POKE 32735,234: POKE 23736,234: SYS 25594

SYBORG (AMIGA)

Kódok:

<i>I. ANACREON:</i>	<i>V. TERMINUS:</i>
1610	0722
1510	4464
1704	9802
<i>II. KRYPTON:</i>	9972
7564	2937
5027	5805
5269	<i>VI. TRANTOR:</i>
7235	6619
4794	7627
<i>III. FACGAN:</i>	6765
0413	0218
9411	9336
6855	3704
9591	4970
4269	<i>VII. SOC:</i>
<i>IV. ZORGON:</i>	3610
4640	2349
4412	3482
2436	2613
8883	7292
5564	2022
1902	4425

SYNDICATE (PC)

■ A játék folyamán gondot okoz majd, hogy mire ki tudnánk fejleszteni a fegyvereket, műszereket, addigra nyakig vagyunk a pácban. A *SYNED.EXE* file-lal

a kimentett állást tuningolhatjuk fel akár olyan cuccokkal is, amit még fel sem találtunk. Az első küldetésekben elfoglalt területek valamelyikét adóztassuk meg 100%-osan. A lakosság felázad, és mi újra elvégezhetjük a küldetést, és a küldetés alatt kifejleszhetünk még valamit. Az akció alatt gyorsan fogynak az ügynökeink, ezért van a Persuadertron, amit egyszerűen agyferdítőnek is nevezhetünk. Bekapcsolása után már csak meg kell közelíteni egyikét embert és mintha fejbévágták volna őket, követni fognak minket az egész küldetés alatt. Így összeszedhetünk ügynököket, rendőröket. A civilek is felszedik az elejtett fegyvereket. Húsz felfegyverzett emberrel már rutinszerűen tudjuk mészárszékké varázsolni bármelyik utcát. Eredetileg ezt pl. valamilyen fogoly kiszabadításánál, vagy egy tudós valahová való elvezetésénél kellene használni. Kedvenc dolog a metrók riptyává lövése. Sok emberrel és jó fegyverekkel könnyen megy, és máris szemünk elé tárulhat az a gyönyörű látvány, ahogy a roncsokból égő emberek kászálódnak elő, vértócsákon gáznak át miközben borzasztóan sikongatnak. Végezetül ajánljuk a lángszóró (Flamer) használatát, mert az nagyon szép látvány, ha utunkat égő emberek fáklyaként világítják meg...

■ A kimentett állás 308-309. byte-ján a kiborg neve, és a testrészei (mods) találhatóak, pl. FFFF - minden mods V3, és nő nemű, FFFF - minden mods V3, de férfi az illető. Továbbá 313-tól a nála lévő fegyverek vannak leírva, pl. Gauss Gun: 030003, Laser: 050007, Mini Gun: 000706

■ A kimentett állásban \$21-\$23-ra FF-eket írva megszűnik a pénz-, ill. a \$309-\$310-re FF 1F-et írva a felszerelés problémánk.

■ A cégnévnek a következők valamelyikét írjuk be:

"NUK THEM"	az összes küldetés választható
"OWN THEM"	csak egy országot kell meghódítani
"WATCH THE CLOCK"	a menük alatt gyorsabban telik az idő
"ROB A BANK"	pénz, pénz, pénz
"MARKS TEAM"	összes küldetés, max. felszerelés
"MIKES TEAM"	összes küldetés, sok pénz
"TO THE TOP"	összes küldetés, max. felszerelés, pénz, stb.

T-TRIS (C64)

§1A60,X — életek-száma

T.F.X (PC)

A *CTRL+4* billentyűk együttes lenyomásával lementi a program a képernyőt LBM formátumban.

A nélkülözhetetlen billentyűzetkiosztás:
Repülésirányítás:

Billentyű Hatás**Az alfanumerikus blokkon:**

'I','J' a két motor ki/be

A numerikus blokkon:

'*','/','_-' Utánégető fel/le egy szinttel

kurzor na vajon mi?

Navigáció, kisképernyők és célbefogás:

'Bal Shift/N' IR Night Vision Sensor Be/Ki

'Alt/H' HUD Be/ki

'R' a radar pásztázási sugarát állítja (80/30/10/2 mérföld)

'1-3' a három kisképernyő

'L' az utolsó üzenetet írja ki újra

'M' térkép

Fegyverek, célzórendszer:

'Jobb CTRL' egyesíti a fegyverválasztást és a HUD átállítását

'ENTER' Air-Air rakétákra vált és azok közül választ

'C' célt változtat

'SPACE' tűz

'O, Backspc' Air-Ground választás

'Z' a lézeres célzórendszer ezen belül:

kurzorblokk a célkereszt mozgatása

'<,>' Zoom ki/be

'Z,X' az új cél tárolása, ill. a régi elengedése

Automata rendszerek:

'7-0' Autopilot (ha az autopilot be van kapcsolva (A), itt választhatjuk ki a működési módot. Általában elegendő a 7, a default)

'A' Autopilot be/ki

Billentyű**Hatás**

'Alt/L'

Automata landolórendszer Auto Recovery System (a fent már említett limitációkkal). Csak nagyon komoly baj esetén használjuk, amikor kézzel már képtelenek lennénk időben kiemelni a gépet a zuhanásból!

'TAB'

Landolórendszer (lásd 'Alt/L')

'I' ILS be/ki

'Alt/B' fék-ernyő

'Left Shift/B' eldobja a fékernyőt (ha esetleg repülés közben nyomnánk meg az 'Alt/B'-t, akkor utána nyomban nyomjuk ezt!)

'W' kerékfék

'B' légfék

'H' fékkampó

'G' Gear fel/le

Rakéta-és radarzavarás:

'E' ECM

'S' Lopakodó mód be/ki

Más cuccok:

'2*ESC'

katapult

'Alt/J' kidobja a fölös rakétákat. Vigyázat, azok NEM használhatóak bombaként

'Alt/W' időjárás-adatok

'T' Time Warp

'Alt/V' Videomagnó (felvétel) be/ki. Igen cool, a küldetés vége után remek kis animációt tartogat, ha bekapcsoljuk! (Jobb felső sarokban zöld R)

'Bal Shift/Q'

Kilépés

'^' konfiguráció

Nézeti képek:

'F1' elülsőnézet, az összes műszerrel

'Jobb Shift/F1' mint az 'F1', de a teljes képernyőn nézelődünk, műszerek nélkül, csak a műhorizonttal

'F2/F3/F4' bal/jobbról hátra

'F5' hátulról nézve

'F6' 'berobbanós' nézet

'F7' madártávlat

Billentyű	Hatás
'F8'	nagyon cool - ha úton van valami rakétánk, a szemszögéből mutatja a dolgokat (mégegyszer — beépített kamera)
'F9'	a célpontot mutatja, ha a lézerrel ráálltunk, illetve felülnézet
'F10'	Strike Commander-típusú pilóta-szemszög
'PG UP/DN'	feljebb/lejjebb ülünk

TAI PAN (C64)

POKE 4952,177: POKE 4980,177 — végtelen pénz, SYS 2055

TALISMAN (C64)

POKE 10765, 173 — örökélet.

TANGENT (C64)

POKE 35174,173: SYS 5751

TANIUM (C64)

A végtelen hajó bevitele nem is bonyolult. RESET, majd POKE 52205,174, ezután pedig a SYS 16384

TANK (C64)

\$126B,x — életek, játék előtt, \$008B,x — életek, játékból

TAPPER (C64)

POKE 38058,173 — örökélet

TARGET EARTH (MEGADRIVE)

Sérthetetlenek leszünk, ha amikor bekapcsoljuk a játékot, megnyomjuk a START-ot a 2. irányítón.

TARGET RENEGADE (C64)

POKE 43551,45 — halhatatlanság,
POKE 43261,45 — örökidő
Vagy POKE 36217,173 — örökélet,
POKE 34693,0 — örök idő

TASK 3 (C64)

POKE 32086,173 — örökélet
POKE 37180,x — pálya száma (0-15)

TASK FORCE (C64)

POKE 37859,173 — örökélet
Vagy POKE 10857,189 — örök lövedék, POKE 10867,173 — sérthetlenség, SYS 5120
Ill. POKE 8008,169: POKE 8009,0: POKE 8010,234 — a szintek végénél nincs sprite-sprite ütközés, POKE 38151,169: POKE 38152,0: POKE 38153,234 — a szintek közben nincs sprite-sprite ütközés, SYS 5120 — indítás, SYS 35072 — akció teljesítve

TASKMASTER (C64)

POKE 29577,234: POKE 29578,234: POKE 29579,234 — örökélet, SYS 27328

TAU CETI (C64)

POKE 15335,173 — végtelen lőszer, POKE 15173,173 — lángszóró nem fogy ki, POKE 18590,173 — végtelen rakéta

TAZ-MANIA (MEGADRIVE)

A címképernyőn mindkét irányítón nyomjuk meg az A & B & C & START gombokat. Játék közben pauszáljuk a játéket (PAUSE), és megnyomjuk a B, ill. C gombokat.

TEDDY BOY (MASTER SYSTEM)

Könnyen kiválaszthatjuk, melyik pályán akarunk kezdeni, ennek érdekében a címképernyőn nyomjuk meg a FEL, LE, BALRA, JOBBRA gombokat sorban. Egy másik képernyőre kerülünk. Nyomjuk meg a FEL-t, majd 9-szer a LE gombot, végül az 1-et, és válasszuk ki a megfelelő pályát.

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES (C64)

Írjuk be: 'CTRL + P', 'ABLO' (PABLO, de a P-t a CONTROL-lal együtt nyomjuk. POKE 53774,0 — örök energia

Pályakódjai:

	A	B	C	D
1	0170	1109	9770	0526
2	8272	1192	8786	1066
3	9828	0690	0217	8428
4	8810	0053	0154	1101
5	4402	1751	4963	8949
6	0589	8358	1235	0617

	A	B	C	D		E	F	G	H
7	8309	9398	8795	1069	24	0682	0213	1258	0629
8	9806	0680	0210	1258	25	1192	0724	1130	0013
9	1620	1706	9941	9962	26	0218	9325	9782	0539
10	0657	9288	8868	9298	27	1585	1686	0716	9446
11	9779	0537	8332	8390	28	1122	0561	0024	0149
12	1096	9892	1618	0681	29	1749	0741	1269	0782
13	0089	8364	1110	9771	30	0100	0050	1044	0749
14	1710	1623	1707	9941	31	1778	1785	1788	0766
15	0549	9362	8905	0100	32	9231	1671	0579	1195
16	0721	1128	1716	9818	33	1669	9794	9889	0330
17	1769	9844	8890	9437	34	0000	8192	0000	0000
18	1273	9980	9854	9919	35	0512	9216	1664	0576
19	9431	9835	8757	1178	36	1040	8840	0068	0162
20	1566	0655	0199	9443	37	8926	9327	1719	8745
21	8706	1153	9920	1632	38	1252	8949	0121	9404
22	1146	9917	0606	0175	39	1550	8839	1219	9953
23	8416	8432	8312	1084	40	0660	2394	6445	4852
24	0683	1109	1706	9813		I	J	K	L
25	8831	9280	1696	8784	1	0152	0076	9254	0531
26	1184	1746	0617	0180	2	1065	0532	0010	9349
27	8725	8330	9413	1634	3	8939	1091	8865	1104
28	1578	8725	0138	0192	4	9762	9745	8840	1220
29	1108	9848	1621	9898	5	1055	9871	0583	0163
30	9793	0544	0144	8392	6	1171	1737	8804	9394
31	1579	9877	9930	9957	7	8233	0020	1034	8709
32	0253	0126	9279	0543	8	1191	0595	9257	0660
33	8282	9261	0534	1035	9	0191	0233	0327	0567
34	0005	0002	8193	0000	10	8810	0181	1242	1645
35	0004	0002	0001	9216	11	8262	1059	8721	8200
36	0005	8322	9281	0544	12	0029	1166	1607	0547
37	1260	9974	0635	9405	13	1713	1624	0684	9430
38	1605	9762	9873	0712	14	1214	0735	0111	9399
39	0238	8311	9275	9757	15	8267	8357	9298	8745
40	8271	1111	9811	1577	16	8378	9437	0622	1079
	E	F	G	H	17	0174	9431	1643	9781
1	0138	1221	0610	0049	18	1597	0670	9423	0743
2	0661	8266	0165	0082	19	9900	9813	9899	8917
3	0118	9275	8733	9230	20	0551	8821	8329	0068
4	0550	0019	0137	9284	21	0763	9341	9918	9827
5	0250	8445	1150	0575	22	8397	0102	0051	1049
6	8244	9370	4805	8742	23	0737	1264	8952	9340
7	8854	8267	0165	8274	24	0058	0157	0098	0039
8	0629	9274	0669	0078	25	9306	0685	0086	1195
9	0757	1274	1789	0638	26	1165	8902	9315	0689
10	1705	8788	1194	9941	27	0755	9337	8892	9310
11	9315	8753	3216	8452	28	9286	0547	9233	8884
12	8404	0234	9333	8762	29	0125	0190	0095	0047
13	8725	9354	8901	1122	30	0518	9347	8897	9312
14	0746	9461	1786	0637	31	9471	9983	0855	1727
15	1202	8793	9260	0662	32	0720	9320	9908	0602
16	0685	9430	1771	0629	33	1256	8948	0122	0189
17	8942	1143	1723	8797	34	1024	0512	0000	0128
18	8927	8431	1271	1659	35	1184	0720	0104	0180
19	8909	1126	0691	1113	36	1105	9768	0532	9354
20	0625	0056	8348	9294	37	1197	0726	8299	0181
21	9904	1752	0748	1270	38	1830	9775	8855	9419
22	9239	4835	0565	0154	39	1648	9912	8924	0238
23	1566	1551	9863	9925	40	1593	1692	1742	9959

	M	N	O	P
1	0225	3836	9282	8865
2	9794	0545	1169	1736
3	9896	8788	0170	1237
4	8930	1137	9912	1628
5	1233	0616	9268	9882
6	9945	8812	1206	8923
7	9218	0641	1088	1696
8	9290	8869	9298	1805
9	0027	1165	0582	9251
10	0566	0155	0205	9218
11	4348	8770	1057	8848
12	9361	0712	9316	8882
13	0747	9333	8890	9309
14	0603	0045	1174	9803
15	1044	1674	8773	9378
16	1691	9805	0678	9427
17	1690	9933	1766	0755
18	9331	1721	0604	8366
19	8426	8437	1146	1597
20	8226	8209	9224	1540
21	1711	8919	1259	0757
22	9740	9734	9859	8897
23	0702	1119	8879	9303
24	0019	9225	0516	9218
25	0597	9258	9877	0586
26	8280	8364	9302	1579
27	8879	8279	8363	1109
28	9284	8866	1105	8872
29	0239	0523	0005	1154
30	8880	8280	1196	1622
31	1759	1775	0759	0251
32	1197	8918	0107	0181
33	8286	0047	0023	8203
34	0064	0032	0016	0008
35	0090	0045	9238	0523
36	1733	9826	1713	0728
37	0306	8749	0022	1163
38	1765	1650	8889	0220
39	0271	8827	9277	0670
40	9971	9477	1788	8958

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (GAME BOY)

Több energiánk lesz, ha játék közben megnyomjuk a *PAUSE*, *FEL*, *LE*, *BALRA*, *JOBBRA*, *A*, *B* gombokat sorban.

Egy titkos képernyőre kerülünk, ha mikor kiírja a gép, hogy nyomjunk *START*-ot, azt tesszük, és gyorsan utána lenyomjuk az *A* & *B* gombokat egyszerre.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (NINTENDO)

Feltölthetjük az energiánkat, ha megeszünk egy pizzát, és bemegyünk egy házba. Mikor visszajövünk, újabb pizza vár ránk.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (PC)

A *TMNTCGA.EXE*-ben 12592 = 55 — nem kér kódot CGA-n

A *TMNTEGA.EXE*-ben 150DB = 55 — nem kér kódot EGA-n

A *TMNTTDY.EXE*-ben 11FD9 = 55 — nem kér kódot TANDY-n

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II (NINTENDO)

Az egy- ill. kétjátékos kiválasztó képernyőn nyomjuk meg a *B*, *A*, *B*, *A*, *FEL*, *LE*, *B*, *A*, *BALRA*, *JOBBRA*, *B*, *A*, (*SELECT*), *START* gombokat egymás után. A zárójelbe tett *SELECT* csak akkor kell, ha ketten akarunk játszani. A kombinációt meglehetősen gyorsan kell beadni, de azért nem szabad kapkodni!

TEMPLE OF ASPHAI (C64)

POKE 3574,44 — örökélet

TEMPLE OF TERROR (C64)

A hajó előtt, a függőhídnál használjuk az altató varázslatot. Nem árt, ha használat után elvágjuk a hidat. A barlangba égő fáklyával menjünk be. Ha gyorsabban akarunk utazni, olvassuk fel a message-et. A bronz medált ne nagyon taperoljuk. A bazilikusz ellen tükör kell. A kereskedő sátrában felesleges mindent megvenni.

TENCRACK (C64)

\$163F,A0: — örökélet

TENNIS (GAME BOY)

Kicsit jobbá tehetjük a szervánkat, ha egyszerre lenyomjuk az *A* & *B* gombokat.

TENNIS ACE (MASTER SYSTEM)

Az utolsó meccs kódja:
NKOF VVLG LKGS FCKK
És egy másik kód:
APPW SRIW EZEN QPZL

TERA CRESTA 2 (C64)

POKE 16596,3: SYS 16586

TERMINATOR (C64)

POKE 8323,255 — örökélet, SYS 6704

TERMINATOR 2 (AMIGA)

Pause-áljuk le a játékot, majd sorban egymás után nyomjuk meg az összes funkció-billentyűt ('F1'-'F10'). Nyomjuk meg a *tűzgombot*, hogy folytatódjon a játék, és az 'ESC' billentyűvel léphetünk át a szinteken.

TERRA COGNITA (C64)

POKE 26703,255 — örökélet, SYS 24576

TERRAMEX (C64)

POKE 8176,64: POKE 817B,64: POKE 8180,64 — örökélet
Vagy POKE 54824,173 — örökélet

TERRORPODS (C64)

POKE 4989,1: POKE 4993,x —
detonite-k száma, POKE 4997,1: POKE 5001,x — fuel mennyisége, SYS 2176

TERRY'S BIG ADVENTURE (C64)

POKE 29836,181, SYS 23040 —
örökélet

TEST DRIVE 1 (PC)

CGA: a *tdcga.exe*-ben a 8171-as offsetre EB-t írva örökéletet kapunk. EGA: a *tdega.exe*-ben 8391-re kell EB-t írni.

TEST DRIVE 2 (AMIGA)

A legközelebbi benzinkúthoz a leg-
rövidebb idő alatt úgy juthatunk el, ha
játék közben begépeljük: GAS.

TEST DRIVE 2 (C64)

POKE 25875,165
Töltsük be a 'ROAD' nevű file-t, írjuk át a 6513-as byte-ot A5-re! @:ROAD néven 6200-8D4C-ig mentsük rá a lemezünkre! Így egy örökéletes TD2-t kapunk... Persze célszerű megjegyezni, hogy milyen byte állt ott, hátha egyszer igazán játszani akarunk... Legegyszerűbb mégis a cartridge-es megoldás.

TEST DRIVE 2 (PC)

A TD2CGA.EXE-ben 35439 = EB04 —
nem kér kódot CGA-n
A TD2EGA.EXE-ben 35479 = EB04 —
nem kér kódot EGA-n
Játék közben próbáljuk begépelni a következőket, és érdekes eredményeket kapunk:
aerf gyorsabb irányváltoztatás és fékezés
gass időtől és pontszámtól függetlenül eljutunk egy benzinkúthoz
gasst az előzőhöz képest visszaállítjuk az eredeti állapotot

TEST DRIVE 3 (PC)

A TD3.EXE-ben 53189 = EB04 —
örökélet

TETRIS (GAME BOY)

Ha játék közben megnyomjuk a *PAUSE*-t, majd kétszer a *SELECT*-et, megtudhatjuk, milyen építőanyag jön ezután.

TETRIS PV. (C64)

POKE 2968,173 — örökélet

THAI BOXING 1 (C64)

POKE 10959,234: POKE 10960,234:
POKE 10961,234 — örök idő

THAI BOXING 2,3 (C64)

POKE 10671,234: POKE 10672,234:
POKE 10673,234 — örök idő

THE CITY COBRA (C64)

POKE 13506,173 — örökélet

THE DAMBUSTERS (PC)

Írjuk be a DOS prompt-nál:
 DEBUG dambust.com
 e 0316 90 90 eb 06
 w
 q

THE HOBBIT (C64)

A vasajtót a Troll-ok tisztásán talált kulccsal lehet nyitni, az ott talált karddal jobb eséllyel harcolhatunk. Ha lemegyünk a völgybe, aranykulcsot találhatunk. A Troll-ok alagútjában majdnem rögtön elkapnak és bedutyiznak. Ha a nagy függönyt elhúzzuk a szekrényben, élelmet találhatunk. Elrond jól tudja olvasni a térképen lévő jeleket. Elrondal beszélgessünk, majd vegyük fel az ebédjét. A fekete folyóból ne igyunk. Az erdei úton lévő szemek igen hamar kinyírnak.

A vasajtó előtt várjuk meg a napfelkeltét és csak utána menjünk át a trollok tisztására. Az elf börtönben várakozzunk addig, míg ki nem nyitják az ajtót. Gandalfot lehetőleg kerüljük, mert ellopkodja a tárgyainkat. Csak a zárt, üres hordó lebeg a vízen. A kulcsot kössük kötéltre, így már valószínűleg ki tudunk jutni a másik börtönből (előtte persze nem árt, ha ásunk egy kicsit a homokban).

THE INCREDIBLE MACHINE (PC)

Pályakódok, a számok változhatnak.

02. SIERRA	-ZZ168222C
03. DYNAMIX	-ZZ22238XS
04. MACHINE	-ZZ3294A8X
05. DISK	-ZZ7C52SY
06. SHUTTLE	-ZZ48271JU
07. SATURN	-ZZ579895Q
08. KING	-ZZ61C8XQZ
09. DRAGON	-ZZ769ACRP
10. ANTS	-ZZ9Z7DBRB
11. BASEBALL	-ZZADEF5Z8
12. BEAR	-ZZC49GZ4Z
13. FISH	-ZZDB7K6DS
14. DALE	-ZZF47KR35
15. CHESTERTON	-Z1ZB3ML6W
16. SIZE	-Z1252TC1I
17. IRELAND	-Z13F6T45U
18. WORD	-Z15851ZPTA
19. BRIEF	-Z1773XPLH
20. HOT DOG	-Z18DC141YG
21. COUNTDOWN	-Z19EZ14VM8
22. PSALMS	-Z1A5C154VA

23. TANK	-Z1B24164C4
24. NIGHT	-Z1C711748M
25. GAMES	-Z2Z2F1AM2V
26. WESTERN	-Z2Z221KGTK
27. LOG HOME	-Z255A1KXD6
28. GRAPHICS	-Z2DE21V52K
29. KNUTH	-Z3ABZ2MX6Z
30. DONALD	-Z41382RJM8
31. COMPAC DISK	-Z488633BH4
32. SHAVAR LAKE	-Z4FE43CG8G
33. RHEUMATISM	-Z52ZA3H5EE
34. HARPSICHORD	-Z5FZA3XJ7S
35. MARKET	-Z66794DH76
36. DESK	-Z716F4QIFE
37. MYRTLE	-Z79185PKHM
38. QUATERNION	-Z81BE5P71S
39. AQUARIUM	-Z893A62FVC
40. SHOE	-Z96Z46YLRU
41. FLOWER	-Z9E7E6S96E
42. STORE	-ZA5187QHUG
43. CLARE	-ZAE6A6WWWZ
44. KERRY	-ZBF988AZWW
45. FLANGE	-ZCB6D87JDP
46. SEASON	-ZDZE78N8TT
47. TRIBOLOGY	-ZDEFCA73WW
48. ABRASIVE	-ZF3599VKKD
49. DEFORMATION	-1Z5B7ACT7N
50. ELASTIC	-1ZB87APVDW
51. ADHESION	-11765AX1VN
52. SPECTRA	-13C63E231Q
53. INDUCTION	-14E39EZP7H
54. POLARIZATION	-15CDCFNX5U
55. OVERJOY	-1732BGLNWA
56. DISCURSIVE	-185EDGYUG8
57. CROSS	-192C5HK4CS
58. CHOCOLATE	-1AA16HRZ2G
59. PLATO	-1B8B1IMBWH
60. WELLSRING	-1CF3ZKJV8S
61. HYDROPLANE	-1E171L4389
62. PALM	-2Z37ZLRW4Z
63. SOMBRERO	-21873YJ2S5
64. JOIST	-234Z2YE7Y8
65. ASTRONAUT	-243F7PQCW8
66. MARIONETTE	-251ACP5EZ
67. OSMIUM	-2631DRXAKB
68. ASSURANCE	-276AFRUV29
69. CALCULATOR	-28F5BQ3T5Q
70. SUPERIOR	-2A485W4QYW
71. PHILHARMONIC	-2C3A5UH1R3
72. ANGULAR	-2DF9ZU591I
73. ZIPPER	-2F4C4117PWZ
74. UMPIRE	-31Z2712CZ1S
75. RECOVER	-31DD2XAS7M
76. SHADOW	-3337F1ZI9L6
77. IONIZE	-347A312XS98
78. QUAKE	-382E815QG6C
79. OCTOBER	-3844615MMPQ
80. BILATERAL	-3A41114D7X1
81. LYRIC	-3CAF11BW1GJ

82. NEEDLE	-3FBD7186QVI
83. THEORY	-4127F1AVQF1
84. LOBSTER	-42BA81B6SCZ
85. SAMURAI	-43F8D1CTRCX
86. SPLICE	-487EF1J3M6L
87. GULF	-4D35C1KUP8S
88. RHOMBUS	-54EZ41QKVYY
89. OLIVE	-54F461PCJIY
90. POLYNOMIAS	-5531E1RCENK
91. PARAMETRIC	-557F91PGJSN
92. SOLAR SYSTEM	-55C5D1SJDLZ
93. MARBLE	-55FD11P1A3Q
94. HEAVY	-566Z81KIBDQ
95. REPUBLIC	-56CZ41RECVE
96. QUATRAIN	-5721D1RNIT1
97. TYRANNOSAUR	-578E42ZEP4Z
98. SULFURIC	-57C951VM812
99. DOPA	-583751RCTR5
100. MINARET	-588DF1RU3YW
101. DIVETAIL	-58F961TIF26
102. JASMINE	-597821QTUNE
103. WRANGLE	-5AZAB1UJPHG
104. KUDOS	-5A9751TAH1E
105. CULDESAC	-5B3CZ1TPQPE
106. YODEL	-5BACE1QANJM
107. XYLOPHONE	-5C44223INAA
108. MONKEY	-5CFC81WNIVI
109. HEIST	-5DCA31RHMN4
110. CAPTURE	-5E98E1RFWHE
111. PURSE	-5F88424B27E
112. HOBBY	-6Z3991UZ1VF
113. DEIFY	-6154B1SM27Z
114. MERGANSER	-624DE2ZNO6C
115. SEAL	-635AE1W2SLK
116. CONTRAPTION	-6484F21ZHZC
117. FLAX	-65F171VVLC1
118. PRIMORDIAL	-6721F269YRN
119. RAVE	-685ZZ26GU32
120. HYACINTH	-69AC5256SDZ
121. SPIDER	-6B2Z829GYCY
122. YAMMER	-6C8B728TZTV
123. NERVE	-6DC4Z291IC8
124. GRATE	-6F1FB268J82
125. EMULSION	-7Z7A92BLYUB
126. INPUT	-718882CD3W4
127. PARADISE	-734CC2C7JPE
128. SAMURAI	-749952CEZBF
129. CHAOS	-765B826Z7IZ
130. BRAWL	-776Z729VT4F
131. ASIDE	-78D182DSJUZ
132. AXIS	-7A6442GQK4W
133. OFFBEAT	-7C2ZD2FAWZV
134. QUIP	-7D8AB2NWTF3
135. NEWMAN	-7F2372N6D58
136. SLOPE	-81ZEF2Q5Z5Z
137. TENON	-82C252YRN4N
138. CROSSCUT	-848BF2YLDDBA
139. NORM	-865FZ2UEQFQ
140. HOUSE	-8821Z2UGZZW

141. MACARONI	-897652K2Z6P
142. TALON	-8B3D72SZUIR
143. BEAK	-8CEFE2IDH2W
144. BIRETTA	-8EFAC2SSXCZ
145. FREQUENT	-91Z562U7XXZ
146. STREAM	-9296939TSA5
147. UMIK	-948Z934WSGJ
148. HIATUS	-96D3A2T2RJ2
149. CREEK	-9915C3Z9T9A
150. CROQUET	-9B75136LPWY
151. ACID	-9D7F22UWY9Y
152. BABY	-9F4522S5RQI
153. SEAN	-A132Z357AQS
154. QUALM	-A2D863DA7DK
155. THIAMINE	-A51Z73DT7UJ
156. TURN	-A72783QKBPA
157. KANGAROO	-ABCF23CR8B6
158. CONTENT	-AFB7A3ILURA
159. BELLOC	-B3BD73E8ABN
160. PASSWORD	-B7CD13QF1G8

THE JUNGLE BOOK (MEGADRIVE)

Amikor a Walt Disney felirat megjelenik,, nyomkodjuk gyorsan össze-vissza az iránygombokat. Ha jól csináltuk, pályát választhatunk.

THE KILLING GAME SHOW (AMIGA)

Amikor kírja, hogy GOOD LUCK stb. nyomjuk meg a HELP-et és meg-nézhetjük a MAP-et.

THE LIGHT CORRIDOR (AMIGA)

Kódok:	
1-0000	11-9305
2-5400	12-3406
3-0101	13-0407
4-3901	14-6407
5-2602	15-2008
6-9902	16-7408
7-4303	17-4709
8-9003	18-3810
9-6904	19-0511
10-3305	20-6811

THE LOST VIKINGS (SNES) (PC)

A pályakódok:		
2. GR8T	8. PRHS	14. C1R0
3. TLPT	9. CURN	15. SPKS
4. GRND	10. BBLS	16. JMNN
5. LLMO	11. VLCN	17. TTRS
6. FLOT	12. QCKS	18. JLLY
7. TRSS	13. PHRO	19. PLNG

20. BTRY	26. NFL8	32. WRLR
21. JNKR	27. WKYY	33. TRPD
22. CBLT	28. CMBO	34. TFFF
23. HOPP	29. 8BLL	35. FRGT
24. SMRT	30. TRDR	36. 4RN4
25. V8TR	31. FNTM	37. MSTR

THE PLAGUE (AMIGA) (PC)

Töltés közben nyomjuk meg a *bal egérgombot*, majd a *joy tűzgombját* — örökélet

THE POWER (AMIGA) (C64)

Pályakódok:

2 - LEVEL2	26 - JINGLE
3 - VISUAL	27 - JOGGER
4 - COWBOY	28 - INSIDE
5 - URGENT	29 - 5P25PS
6 - OOPSUP	30 - KNIGHT
7 - TOPTEN	31 - HINOON
8 - O17DH7	32 - NOBODY
9 - ASDFGH	33 - OQZAYB
10 - SOLONG	34 - ELTRIC
11 - SURFIN	35 - 187293
12 - RACKET	36 - QROVVY
13 - BULLIT	37 - DOUBLE
14 - QRAZZY	38 - ROLLER
15 - 36F6FR	40 - CLOSET
16 - UNLINK	41 - SLOWLY
17 - PIXXEL	42 - BISNEZ
18 - EUROPE	43 - 124816
19 - NEWTON	44 - AMZING
20 - FREEZE	45 - VOHDOM
21 - LAUNCH	46 - 297531
22 - M7MS49	47 - WOODYS
23 - GALVAN	48 - Y2X3W5
24 - KLOWWN	50 - XUQZOX
25 - INDIGO	

THE SIMPSONS (PC)

Amikor a család a TV előtt ül, írjuk be: 'COWABUNGA'.

THE THIRD COURIER (PC)

A **TTC.EXE**-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 75 03 E9 98 01, és cseréljük ki a 75 03 byte-okat az alábbiakra: 90 90

THE UNTOUCHABLES (PC)

Gépeljük be: 'SOUTHAMPTONGAZETTE' ezután 'F10' szintet lép.

THE VIKINGS (C64)

A párbeszéd végignézése után beindul a DEMO, ebből sok érdekes dolgot megtudhatunk... A kőfalak között lévő fályához a létrával lehet bemenni, amit a 'labirintus' negyedik bejáratán közelíthetünk meg.

THEATRE EUROPE (C64)

A nukleáris fegyverhez a kód: 'MIDNIGHT SUN'

THEXDER (PC)

Úgy indítsuk a játékot, hogy a **CAPS LOCK** legyen bekapcsolva. Ezután játék közben **ESC**, **Y**, **ESC**, és máris teljes az energiánk.

THEXDER II (PC)

A **game.exe**-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: E8 46 00 E8 DF 00 E8 E8 00 E8, és cseréljük ki a az utolsó E8-ast C3-ra !

THING BOUNCES BACK (C64)

POKE 2188,165: POKE 5783,165 — örökélet

THINK CROSS (C64) (PC)

Néhány kód:

5 - CUSTOM	80 - SPHINX
10 - MASTER	85 - TYPIST
15 - FUTURE	90 - VOYAGE
20 - DORADO	95 - PALACE
25 - GREECE	100 - DECADE
30 - FLAMES	105 - ARMADÉ
35 - ANIMAL	110 - ESTATE
40 - EPOPEE	115 - GOPHER
45 - JAGUAR	120 - KERNEL
50 - MATRIX	125 - JUMPER
55 - WIZARD	130 - GROOVE
60 - CATGUT	135 - HIPHOP
65 - FIRING	140 - OFFSET
70 - LADDER	145 - SUINEG
75 - FIRKIN	

THRUST (C64)

A játék egy rendkívüli CHEAT-tel rendelkezik. Töltsük be, majd nyomjuk le a 'SPACE' és a 'RUN/STOP' billentyűket. Lépjünk tovább, és amikor megjelenik a **HIGHSCORE** tábla, írjuk be: GO WEIRD.

A játék újraindításakor extra élet és nagyon magas pontszám áll a rendelkezésünkre.

POKE 6139,234: POKE 6140,234:
POKE 6141,234 — örökélet, SYS 2304

THUNDER STRIKE (PC)

A TS.EXE-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: E8 92 72, és cseréljük ki a E8 92 72 byte-okat az alábbira: 90 90 90

THUNDERBIRDS (AMIGA) (C64) (PC)

Pályakódok:

2 — RECOVERY 4 — ANDERSON
3 — ALOYSIUS

THUNDERBLADE (AMIGA)

Üssük be, hogy "CRASH", amikor megjelenik a 'kék villám' filmből a kép. Ha lenyomjuk a 'H'-t, a kép villanni fog. A játék ideje alatt egyik szintről a másikra való ugráshoz nyomjuk meg a 'HELP'-et.

THUNDERBLADE (C64)

POKE 4159,X — helikopterek száma

THUNDERBLADE II (MASTER SYSTEM)

Ha kevésnek találuk a folytatási lehetőséget, mikor a GAME OVER üzenetet kiírja a gép, nyomjuk meg a 2, LE, JOBBRA gombokat.

THUNDERBOLT (C64)

POKE 28777,169: POKE 28778,0 — sérthetlenség, POKE 28982,234 — játék lelassítása, SYS 28672

THUNDERCATS (AMIGA)

Az 'L'-et megnyomva átléphetünk a következő szintre. Az 'I' megnyomásával halhatatlanok leszünk.

THUNDERCATS (C64)

POKE 35088,173 — örökélet, POKE 15293,173 — örök idő, SYS 2061

THUNDERFORCE (MEGADRIVE)

Igen sok bónusz pontot kapunk, ha úgy visszük végig a szinteket, hogy nem lövünk ki egy ellenfelet sem, kivéve persze a pálya végi főszörnyet. Próbáljuk ki, nem is olyan könnyű!

THUNDERFORCE (NINTENDO)

Állítsuk meg a játékot, és nyomjuk meg sorban az A, B, SELECT, JOBBRA, BALRA, BALRA, JOBBRA, SELECT, B, A, B, B gombokat, és pályát választhatunk.

THUNDERFORCE III (MEGADRIVE)

Kezdjük el rendesen játszani, majd pauzáljunk. nyomjuk meg sorban: 10-szer FEL, LE, B, LE, B, LE, B. Most a B gombbal az összes extra fegyvert megkapjuk, míg a C-vel visszaadhatjuk, ha úgy jobban tetszik. Az A, majd a START gomb lenyomásával folytathatjuk a játékot. Még kapunk valami pluszt, de hogy ez mi, az legyen meglepetés.

Próbáljuk ki az A & B & C & START gombok együttes lenyomását is!

THUNDERHAWK (C64)

A "Selection Screen"-en válasszuk ki az "M"-et, majd írjuk be: "SESAME". A képernyőn megjelenik az összes kód.

Szintkódok:

01. —	11. RELIEF
02. BACKROOM	12. ZONE ZZZ
03. CANARY	13. MISHUN
04. FUNPOLE	14. FLOPPIES
05. OO ERR	15. POWER ON
06. NOT ARF	16. BUG KILL
07. OBVIOISE	17. PORSCHE
08. STEVE	18. NO DOE
09. CHANEL	19. AUTOFIRE
10. BANANA	20. U FURE

THUNDERHAWK (PC)

A GAME.EXE-ben 0414 = 909090 — nem kér kódot

TIGER HELI (C64)

\$4B6C,AD — örökélet, játék előtt,
\$5DB7,x — életek, játékból

TIGER HELI (NINTENDO)

Még egy folytatási lehetőséget kapunk, ha lenyomjuk az *A* & *B* & *START* gombokat egyszerre.

TIGER MISSION (C64)

A halhatatlansághoz nyomjuk meg a játék ideje alatt egyszerre a *CTRL*, *C*=, *2*, *Q*, *R*, *L*, *I*, *K* billentyűket.

POKE 20124,234: POKE 20125,234:
POKE 20797,234: POKE 20798,234
— sérthetlenség

TIGER ROAD (C64)

Amikor megjelenik a főképernyő, reseteljünk, majd *SYS* 2064. Ezzel bejuthatunk a csaló módba.

POKE 5749,165 — végtelen élet

TIME MACHINE (AMIGA)

Örökélethez úgy juthatunk, ha a *HIGHSCORE* táblába beírjuk: *DIZZY*.

TIME RUNNER (C64)

POKE 8543,9 — örökélet

TIMES OF LORE (C64)

4081,00 — nem támadnak ránk.
POKE 4664,173 — örök kaja

TINY SKWEEKS (AMIGA) (PC)

A pályakódok:

00. ADJUACES	20. OCTOGLAB
01. GASIANDI	21. TRISEMES
02. GROIDEKN	22. CONVJEHO
03. BEBACRUC	23. RENDCLIN
04. RESTUSHA	24. NEGAPOLY
05. ENTRLACO	25. PETRACCE
06. BOTCREPA	26. SPONENCA
07. OCTOANVA	27. LAZYHOMI
08. COADSUPP	28. HENDOUTH
09. RAWBSKIT	29. PAPYEPIP
10. TANGVILI	30. COCKSTUM
11. DENAJJOIN	31. ETHIGANG
12. VAMBTHEA	32. INLADONC
13. UNPASUBO	33. INTEASSA
14. LANDPAPY	34. MASTWOOD
15. PREPPAND	35. ABROINST
16. NIFESAIL	36. BACKBANA
17. BROCIINDI	37. ECLOWHIP
18. BUSKPULI	38. GROIIMPO
19. LOGIMARA	39. CUBACUBA

40. DECLDROL	71. CHARGEDA
41. SIMPUNDE	72. UNNEPOWS
42. UNHUSCHO	73. POONROMA
43. LEGAMURA	74. PREAPREP
44. ANIMCATE	75. SAILZOOM
45. LAUGMAGA	76. ISOSNURS
46. PALS DYSS	77. HENDWOOD
47. BROCREVE	78. AGONUPSN
48. PORRUNDE	79. LANDDIVU
49. UIGUAPER	80. NICKMAST
50. NONHMISC	81. PICKROLL
51. PERUSMIT	82. OUTSSPOT
52. DYSSDEKN	83. KALAACCE
53. DIURGASI	84. TELORULA
54. ODORCAUS	85. WORKLAUD
55. PEASANCH	86. GRAIUPLA
56. URORDEFE	87. POLOOCTO
57. SUBBPICK	88. REPADETA
58. RULASCAR	89. FELDUNFO
59. NODUOOPH	90. BADIVELL
60. COBEGALE	91. PATIBEEF
61. TROLTACS	92. TITASAUC
62. PEASVAMB	93. PÜPIUNPR
63. XYLOWIRE	94. MASTERUP
64. SCIU MINT	95. QUARFELD
65. EUGERUNE	96. GRIFSIDE
66. ERUPPLOT	97. WHITUNNI
67. MARICONK	98. DOWNINSU
68. NURSHIP	99. UNLIISOP
69. SNOBHOMO	100. MUAD DIB
70. PORTCARO	

TINY TOON ADVENTURES

(MEGADRIVE)

Pályakódjai:

Level 1:

NBKL DLLL LDGL DDLD LDVD
YMBD LLDD LDKD DDLD LDND
QYBG LLDD DLBD LDLD DLTG

Level 2:

TBMK DLLL DLBG LLLD DDTV
GYBB DDDD DDBK DLLL LDTN
JYBB PLDD LDBB LDLD DLQ
YMBB MLLD DLBB PDDL DLMQ
GBBB TLLD LLBB MLDL DDPD

Level 3:

ZMBB TGLD LDBB TLDD LDNG
NMBB TKLD DDBB TGLL DDNV
YRBB TZLD LDBB TKLD LDNT
QRBB TZGL DDBB TZDL DLZM

Level 4:

TRBB TZKL DLBB TZGD DDTM
HHBB TZZL DDBB TZKD DDRB
KJBB TZZG DLBB TZZL LLDH

Level 5:

PZBB TZZK LDBB TZZG DDDJ
XBBB TZZB LBBB TZZK LDDP

Level 6:

HZZB TZZW DDBB TZZB DLDT
 KXBB TZZQ GLBB TZZW LDGM
 NJBB TZZW KDBB TZZQ GDVM
 YTBB TZZW ZDBB TZZQ KLTM
 BOBB TZZW ZGBB TZZQ ZLMR
 MOBB TZZQ ZKBB TZZW ZGMZ

TINY TOON ADVENTURES (SNES)**A kódok:**

2. Little Beeper
Montana Max
Elmyra
3. Gogo Dodo
Shirley the Loon
Sweetie
4. Bookworm
Plucky Duck
Babs Bunny
5. Gogo Dodo
Calamity Coyote
Little Beeper
6. Montana Max
Babs Bunny
Sweetie

TIR NA NOG (C64)

POKE 36203,169: POKE 36204,0:
 POKE 36205,133: POKE 36206,172 —
 sérthetlenség
 POKE 36205,234: POKE 36206,234 —
 Sidhe trükk (SpV 11.) működik, POKE
 36190,234: POKE 36191,234: POKE
 36192,234 — nincs Sidhe, POKE
 36178,234: POKE 36179,234: POKE
 36180,234 — Sidhe csíkot húz maga
 után, mert az előző fázisa nem törlődik
 le

TITAN (C64)

A 'SPACE' lenyomásával átjuthatunk a
 következő szintre.

TITUS THE FOX (AMIGA) (PC)

01. 2625	09. 6390
02. 8455	10. 8612
03. 2974	11. 4187
04. 4916	12. 1350
05. 1933	13. 9813
06. 0738	14. 5052
07. 2237	15. 3360
08. 5648	16. 2045

TO BE ON TOP (C64)

POKE 18124,173: POKE 11280,173 —
 sérthetlenség

TO HELL AND BACK (C64)

POKE 32483,173 — örökélet, SYS
 30464
 POKE 32371,173 — örökélet, POKE
 32524,173: POKE 32483,173 — örök
 energia, SYS 30464

TOAD FORCE (C64)

POKE 36827,0 — örök energia, SYS
 51179

TOKI (C64)

A funkcióbillentyűkkel a fegyvereket vál-
 togathatjuk:

'F1' — nagy golyó

'F3' — tűz

'F5' — szárfelé lő

'F7' — hullámosan lő

Írjuk be, hogy

'TOKINEEDSAWARLTOKINEEDSAWAR'

Ekkor a képernyő felvillan, s ezután már
 az 'F1'-'F7'-tel tudjuk a szinteket vál-
 tani, míg az 'F8'-cal az endseq-t tudjuk
 megnézni.

TOM & JERRY (C64)

POKE 36985,234 — örökélet

TOMCAT (C64)

POKE 15955,173 — örökélet

TOOBIN (C64)

POKE 31929,173: POKE 1094,153
 Vagy POKE 29836,181, SYS 23040 —
 örökélet

TOP DUCK (C64)

POKE 18845,173 — örökélet

TOP GUN (C64)

POKE 4025,234 — örökélet

TOP GUN (GAME BOY)

Pályakódjai:

2	WNKWQQZ	7	SNQP8Q7
3	822KQQL	8	XNN48QS
4	PS47QQ2	9	7N87PQK
5	KNKNQQP	10	FN4KKQ4
6	CS22WQW		

TOP RACER (SNES)

Pályakódok:

Ország	Fokozat		
	amatőr	profí	világbajnok
USA	—	—	—
Dél-Amerika	MOONBATH	FOUR MEG	EDUCATED
Japán	GEARBOX	LEGEND	OILCLOTH
Németország	CAR PARK	THEWORLD	WRECKAGE
Skandinávia	ROAD HOG	LETSRACE	CARACOLE
Franciaország	EMULATOR	ALCHEMY	EPYLLION
Olaszország	ANALYSER	A LOOPER	GLUCAGON
UK	HORIZONS	SEASONAL	KEELSON

TOPPLER PERESTROJKA (PC)

A TOPPLER.EXE-ben 24944 = EB02,
24988 = EB02, 25033 = EB02,
25091 = EB02 — örökélet

TORNADO LOW LEVEL (C64)

POKE 47720,173: POKE 47727,3 — örökélet, POKE
57067,173 — örök idő, SYS 5862

TOTAL ECLIPSE (AMIGA)

Az örökélet eléréséhez meg kell nyom-
nunk egyidejűleg az '1', a '9' és a 'tűz'-
gombot.

TOTAL RECALL (C64)

A következő pályára való továbblépés
megoldható: a HIGHSCORE táblánál
gépeljük be: LIFE STILL GOES ON.
Nyomjuk meg az 'F1'-et, majd 'BALRA
NYÍL' billentyűt, és ismét 'F1'. Már
játszhatunk is!
POKE 43401,201 — sérthetlenség

TOUGH GUYS (C64)

Kapcsoljuk be mindkét joystickot, de
csak az első játékoskal kezdünk. Amikor
ő meghal, folytassuk a másikkal.

TOY BIZARRE (C64)

POKE 38268,173 — örökélet

TOYOTA CELICA RALLY (AMIGA)

Időmegállítás: a verseny kezdetén
'CTRL' + 'C' egyszerre.

TRACK AND FIELD (NINTENDO)

Próbáljuk ki az alábbi kódokat:

DHLK*4ZLG GRLK*3Z1G
DRLKQ3Z1G DR1KQ4PLN

TRACK AND FIELD II (NINTENDO)

A különböző napok kódjai:

1. TRLK*4ZNG
3. DH1 + Q3ZLG
4. NHLK*3ZHG
5. 11LKQ4PXG
6. MBH + *4P1"szív"
7. ZB"nyíl le"WQ3PL
8. R"nyíl le"B55PL1

TRACK MEET (GAME BOY)

A kódok:

Swammi Pastrami : MVCBCTNB
Kenichi Katana : KTMBQHRM
Irwin B. Cheetin : GFRBLCSR
Jack Strop : TNTBKKFT

TRAILBLAZER (C64)

A pattogó labda bizonyára már jól
megkeserítette sok ember életét. Ezen
most könnyíthetünk. Az 1. játékosnál a
végtelen időhöz RESET-eljük a gépet,
majd POKE 29738,2234: POKE
29739,234. Ugyancsak az 1.játékos
ugrásait végtelen számúra állíthatjuk a
POKE 30889,234: POKE 30890,234:
POKE 30891,234 kódokkal. Az
újraindításhoz be kell írunk: SYS
25729.

TRANSBOT (MASTER SYSTEM)

Az örökélethez úgy kapcsoljuk be a
gépet, hogy mindkét tűzgombot nyomva
tartjuk. Várjuk meg, míg változik a kép,
majd sorban nyomjuk meg a FEL, LE,
BALRA, JOBBRA gombokat, és indulhat
a játék.

A titkos CHEAT képernyőre úgy
juthatunk, hogy a tűzgombok nyom-
vatartása mellett bekapcsoljuk a gépet,
majd lenyomjuk a FEL, 2-szer LE, 4-szer
JOBBRA, 3-szor BALRA gombokat.

TRANSWORLD (C64)

Ha már unalmas minden nap 42 kocsi megpakolni újra és újra, gyorsabb egy jó nagy összegű kölcsön felvétele: párszor tízmillió elég lesz. Ebből vásároljunk fel néhányat a saját részvényből (mondjuk 10.000 db-ot), majd nyissunk meg néhány fióküzletet. Pár nap múlva a részvényekből vissza tudjuk fizetni a hitelt és az egész tranzakciót megússzuk pármillió haszonnal. Rögtön az első napon minden pénzünket fektessük részvényekbe (a legdrágábbat vegyük, mert ez emelkedik a legtöbbet). Ezután vegyünk ki 20-30 nap szabad-ságot és utána nézzük meg mennyit érnek a részvényeink. Ek-korra a sajátunk max. 17-et fog érni. Vegyünk minden pénz-zűnkéből ilyet, és kérjünk a banktól 60-80000-et (csak ha a pénzünk 100000 felett volt). Amikor megkapjuk, ezen is vegyünk saját részvényeinkből (ha még nem emelkedett), és várjunk 1 napot — s lássunk csodát.

TRANSWORLD (PC)

(német nyelvű verzió) A **twcolor.exe**-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: E8 0B FC, és cseréljük ki az E8 0B FC byte-okat az alábbira: 90 90 90 !

A **twmono.exe**-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: E8 C9 F8, és cseréljük ki az E8 C9 F8 byte-okat az alábbira: 90 90 90 !

TRANTOR (C64)

POKE 6571,252: SYS 6454

Vagy a játék indítása előtt írjuk be: POKE 22234,234: POKE 22235,234: POKE 22236,234 (végül RUN)

III. POKE 16076,169: POKE 16077,0: POKE 16078,234 végül pedig SYS 6454

TRAP (C64)

Ha a **HIGHSCORE** táblába beírjuk, hogy DEMO, a játék bemutatóját nézhetjük végig, míg ha a címképernyőn a **SHIFT** nyomtatartása mellett lenyomjuk sorban az **R**, **A**, **T** gombokat, néhány titkos opció közül választhatunk.

TRAP DOOR (C64)

POKE 14914,96, SYS 14336 — örökélet

TRAZ (C64)

POKE 54027,173: POKE 54030,173 — végtelen golyó

TREASURE ISLAND (C64)

POKE 6029,173: POKE 4451,255 — örökélet

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER (PC)

A **GAME.OVR**-ben 416E = B0D1CB — nem kér kódot

TREX WARRIOR (AMIGA)

Töltés közben nyomjuk folyamatosan az egér bal gombját és a tűzgombot, majd töltés végén pötyögjük be: KILL THE DROIDS. 9000 credit, levelmenü: 'F1'-weaponcooler-t aktiválja, 'F2'-shield-reloader-t aktiválja, '*'-lézerválasztás. Akinek a játék túl könnyű lenne, ellenégeket is elővarázsolhat:

W - WASP	H - CLOAKER
U - SAUCER	J - JUMPER
G - MORTAR	L - LAUNCHER
R - ASSASIN	B - MINER
O - STUNNER	

TRODDLERS (AMIGA) (PC)

Pályakódok:

Solo mode:

0 — PREMIERE	15 — TIGHTTIME
1 — BUILDIT	16 — EASYONE
2 — NOSWEAT	17 — TWOTRIBES
3 — PYRAMID	18 — HELPMEOUT
4 — CLEAROUT	20 — MEANONES
5 — SPHINX	21 — NOPROBLEMS
6 — QUARTET	22 — TREASURES
7 — CENTERIN	23 — STOREROOM
8 — REDGEMS	24 — UPANDDOWN
9 — CROSSED	25 — TECHNO
10 — SKIPAROUND	26 — ONEONONE
11 — PACKEDUP	27 — SIXROOMS
12 — PILLARS	28 — THETOWER
13 — BZZZZZ	29 — GOFORHEART
14 — FIVEROWS	30 — NEWTHING

- 31 — BOULERO
- 32 — CRUELWORLD
- 33 — CRUELCUBES
- 34 — SLIPNSLIDE
- 35 — KEYX
- 36 — COLDCROSS
- 37 — STONEM
- 38 — HARDROUND
- 39 — FIRSTGUNS
- 40 — CROSSFIRE
- 41 — RUNFORIT
- 42 — NORULES
- 43 — NOFARFALL
- 44 — RUNAROUND
- 45 — BADBIRD
- 46 — COVERTHEM
- 47 — SAVEBLOCKS
- 48 — GLAMOUR
- 49 — HACKBACK
- 50 — ALLOTTODO
- 51 — UPSIDEOUT
- 52 — DROPEMIN
- 53 — POSSIBLE
- 54 — CLOSEUP
- 55 — FOOLSRUN
- 56 — JEWELPUSH
- 57 — GUIDETRY
- 58 — WOTAUSGO
- 59 — LOOSEM
- 60 — YOURSOR
- 61 — SACRIFICE
- 62 — BOOMPARADE
- 63 — WAITFORIT
- 64 — ROCKBLAST

Team Mode:

- 0 — BEGINNERS
- 1 — ROOKIES
- 2 — HOPALONG
- 3 — BRACKETS
- 4 — SPARKLES
- 5 — DOUBLEPLUGS
- 6 — LONGJUMP
- 7 — RIGHTWAY
- 8 — TRIDENT
- 9 — GUIDERIGHT
- 10 — JUSTDOIT
- 11 — ZOMBIEGO
- 12 — BADLAX
- 13 — TIMEAROUND
- 14 — TOOMUNCH
- 15 — SPLITED
- 16 — RUSHIT
- 17 — MIXUP
- 18 — NOPANIC
- 19 — THEMACHINE
- 20 — TEAMWORK
- 21 — DIVIDEO
- 22 — ROCKITOUT

- 65 — NOWASTEALL
- 66 — FORMABOVE
- 67 — SMASHRUSH
- 69 — FIRSTFIRE
- 70 — BURNOUT
- 71 — RUMBLEHOT
- 72 — COCKTAIL
- 73 — BUGGINHARD
- 74 — MOREFUN
- 75 — SPINAROUND
- 76 — LETITOUT
- 77 — ALLABOUT
- 78 — BOUNCEIT
- 79 — RAINDROPS
- 80 — FIREANDICE
- 81 — SLOWBURN
- 82 — STALLEM
- 83 — BADBOUMS
- 84 — SOLOMAN
- 85 — HELLSDITCH
- 86 — FIRSTFIRST
- 87 — GOODLUCK
- 88 — TIMEHOUNTER
- 89 — NODELAY
- 90 — NOPULLPLUG
- 91 — GJNZONE
- 92 — BELTZENRUN
- 93 — BRIDGEMIN
- 94 — FALLOUT
- 95 — COLOURRUN
- 96 — AUTOFIRE
- 97 — SWEETHEAT
- 98 — HEAVYOUTY
- 99 — TWEAKY

- 23 — CLEARAWAY
- 24 — LOOKUP
- 25 — ONEOFTREE
- 26 — WUICKBRICK
- 27 — FROSTY
- 28 — SURRUDED
- 29 — BOOMER
- 30 — SPLITUP
- 31 — TARGETS
- 32 — SLOWQUARE
- 33 — FLAKPASS
- 34 — THEWALL
- 35 — ROCKBOX
- 36 — TWINGUNS
- 37 — GETHIMDOWN
- 38 — DROPTURN
- 39 — TUFFJOB
- 40 — NOFALLDOWN
- 41 — ICEICEBABY
- 42 — SWIFTLY
- 43 — TAKETURNS
- 44 — DELAYNPLAY
- 45 — FULLHOUSE
- 46 — TWORANKS

- 47 — TRAPANDZAP
- 48 — GRINDSLIP
- 49 — QUICKCUBES
- 50 — WORKOUT
- 51 — TRAXMIX
- 52 — HELLTRAX

- 53 — GETDABLUES
- 54 — SHOOTNBLOW
- 55 — SLOWFLOW
- 56 — COOPERATE
- 57 — DENNISFAV
- 58 — FINALE

War Mode:

- 0 — ZERO
- 1 — ONE
- 2 — TWO
- 3 — TREE
- 4 — FOUR
- 5 — FIVE
- 6 — SIX
- 7 — SEVEN
- 8 — EIGHT
- 9 — NINE
- 10 — TEN
- 11 — ELEVEN
- 12 — TWELWE
- 13 — THIRTEEN
- 14 — FOURTEEN

- 15 — LOOKUP
- 16 — ONEOFTREE
- 17 — QUICKBRICK
- 18 — FROSTY
- 19 — SURROUNDED
- 20 — BOOMER
- 21 — SPLITUP
- 22 — TARGETS
- 23 — SLOWSQUARE
- 24 — FLAKPASS
- 25 — THEWALL
- 26 — ROCKBOX
- 27 — TWINGUNS
- 28 — GETHIMDOWN
- 29 — DROPTURN

TROJAN (NINTENDO)

Ha meghalunk, folytathatjuk a játékot a *FEL* & *START* egyidejű lenyomásával.

TROJAN WARRIOR (C64)

POKE 2235,78: POKE 2249,234 — örökélet, SYS 8080

TROLLIE WALLIE (C64)

POKE 7711,173 — örökélet

TRON (C64)

Reset a főképernyőn, POKE 5751,234: POKE 5752,234: POKE 5753,234 — örökélet a 2. játékosnak (zöld); POKE 5366,234: POKE 5367,234: POKE 5368,234 — örökélet az 1. játékosnak (piros), SYS 13312

TROOPER TRUCK (C64)

Reset a főképernyőn, POKE 12764,173 — örökélet, POKE 11745,x — életek száma, SYS 10240

TRUXTON (MEGADRIVE)

A pályavégi főellenségeket eltüntet-
hetjük, ha megnyomjuk a *B*-t a bom-
bához, majd *pause*, és várjunk 20 má-
sodpercet, és folytassuk a játékot.

TUNNELS OF ARMAGEDDON (PC)

A `tunnels.exe`-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: OA 08 0B C0 75 17, és cseréljük ki a 75-t EB-re !

TURBO BOAT SIMULATOR (C64)

POKE 27937,173 — örökélet, POKE 29955,173 — örök energia, POKE 27730,1: POKE 27983,1 — a fontosabb tárgyak nálunk vannak, SYS 27650

TURBO CHARGE (C64)

POKÉ 27503,9 — örök idő

TURBO OUTRUN (AMIGA)

A visszaszámlálás után írjuk be az alábbi kódot: WEARPEEPEL, és próbáljuk ki, mi történik a B, D, F, G, N, T gombok lenyomására (külön-külön).

TURBO OUTRUN (C64)

Örök idők: level 1-4: POKE 16034,173; level 5-8: POKE 16005,173; level 9-12: POKE 16034,173; level 13-16: POKE 16055,173
PAUSE után, ha megnyomjuk a ';' (pontosvessző) billentyűt, már töltődik is a következő pálya
POKE 4404,96

TURN'BURN (C64)

Kódok:
2-CARLOS 5-LAMB 8-RATE
3-MITCM 6-NUT 9-TREE
4-VAL 7-SMALL 10-DELTA

TURRICAN (AMIGA)

A *Highscore* táblába írjuk be, hogy BLUESMOBIL és 99 életet kapunk.

TURRICAN (C64)

POKE 2932,173 — örökidő, POKE 4035,173

TURRICAN (GAME BOY)

A menüben nyomjuk meg sorban az A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A gombokat, és végtelen energiát kapunk. Továbbléphetünk az egyes pályákról a

SELECT & START gombok együttes lenyomásával.

TURRICAN (MEGADRIVE)

Az OPTIONS menüben tartjuk lenyomva a LE gombot, és nyomjuk meg sorban az A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A gombokat.

TURRICAN 2 (AMIGA)

Nyomjunk Help-et, 4, 2, 2-szer ESC. Minden unlimited lesz.

TURRICAN 2 (C64)

POKE 3085,173 — örökidő, POKE 19319,0, POKE 19239 — találjátok ki

TURTLES (C64)

POKE 10918,141 — örök energia, POKE 1577,173 — örökélet

TWIN KINGDOM VALLEY (64)

A hegy szelleme csak akkor enged tovább, ha megszerezzük a sivatagi király kincsét. A föld alatti (nem földalatti) király testőre továbbenged, ha odaadjuk neki a gyémántot (DIAMOND). Ezenkívül kapunk egy fém amulettet (METAL AMULETT) is.

Nem érdemes sört inni (a játékban), mert csökkenti az erőt, inkább vizet tanoljunk a forrásnál vagy a tónál.

Ha megfürdünk (SWIM) a Watersmett tóban, feltöltődik az életerőnk.

Ha először iszunk a Watersmeet tó vizéből, megnyílnak a rejtekajtók (SECRET DOOR) a játék egyes helyszínein.

Ha már ittunk a tó vizéből, és beme gyünk a kanyon egyik barlangjába, a gyémánton kívül egy rejtekajtót is találunk, ami mögött az aranykulcs (GOLD KEY) található.

A vártoronyban lakó sárkánynál van a HASTE KEY, ami valószínűleg minden ajtót nyit. Már csak meg kéne szerezni.

A kis ház alatti pincében van egy tásk a ezüst (BAG OF SILVER).

Mindig legyen nálunk valamilyen fegyver, de szükség esetén a kő (STONE) is megteszi.

TWINKY GOES HIKING (C64)

POKE 21783,165 — örökélet

T

TYPHOON (C64)

Az ACE-féle törésnél *RUN/STOP-
RESTORE* az INTRO-nál, majd POKE
18487,255: SYS 8493
Vagy POKE 4221,173 — végtelen élet,
POKE 13631,173 — végtelen lőszer

U46 (C64)

POKE 37895,163 — örökélet

UBIK'S MUSIC (C64)

RESET-eljünk, de ne Cartridge-el, és egy bónusz játékba kerülünk.

UFO (PC)

A pénz átírásához nézzük meg, hogy hányas számú állásba mentettük ki a játékot, majd lépünk be a megfelelő directory-ba. A **LIGLOB.DAT** nevű file első 4 byte-ja tartalmazza a pénzünket, ezt írjuk át FF FF FF 0F-re és 256 milliónk lesz.

UGH! (C64)**Pályakódok:**

1 - 01B082	28 - 28D535
2 - 02B039	29 - 29D520
3 - 03B048	30 - 30C691
4 - 04B023	31 - 31C682
5 - 05B074	32 - 32C639
6 - 06B067	33 - 33C648
7 - 07B056	34 - 34C623
8 - 08B035	35 - 35C674
9 - 09B020	36 - 36C667
10 - 10A491	37 - 37C656
11 - 11A482	38 - 38C635
12 - 12A439	39 - 39C620
13 - 13A448	40 - 40F891
14 - 14A423	41 - 41F882
15 - 15A474	42 - 42F839
16 - 16A467	43 - 43F848
17 - 17A456	44 - 44F823
18 - 18A435	45 - 45F874
19 - 19A420	46 - 46F867
20 - 20D591	47 - 47F856
21 - 21D582	48 - 48F835
22 - 22D539	49 - 49F820
23 - 23D548	50 - 50E791
24 - 24D523	51 - 51E782
25 - 25D574	51 - 51E782
26 - 26D567	52 - 52E739
27 - 27D556	

POKE 22178,255 — örökélet

POKE 22178,255 — sérthetetlenség

UGH! (PC)**A kódok:****1 players:**

- 1 — CAVITY
- 2 — FIRSTCOMMUNION

- 3 — FIGURATIVETHEATRE
- 4 — BURNTOFFERINGS
- 5 — MYSTERIUMINQUITATIS
- 6 — DREAMFORMOTHER
- 7 — CERTAINJOURNEY
- 8 — SPIRITUALCRAMP
- 9 — ROMEOSDISTRESS
- 10 — RESURRECTION
- 11 — PRAYER
- 12 — DEATHWISH
- 13 — DOGS
- 14 — DESPERATEHELL
- 15 — AWAKEATTHEWALL
- 16 — SLEEPWALK
- 17 — THEDROWING
- 18 — THEBLUEHOUR
- 19 — ASEVENINGFALLS
- 20 — ANDROGYNOUSNOISE
- 21 — HANDPERMEATES
- 22 — ELECTRADESCENDING
- 23 — CERVIXCOUGH
- 24 — THISGLASSHOUSE
- 25 — FLEEINGSOMNAMBULIST
- 26 — THESOMNOLENTPERSUIT
- 27 — ASHES
- 28 — ASHESPARTII
- 29 — WHENIWASBED
- 30 — LAMENTOURTHESHADOWS
- 31 — FACE
- 32 — THELUXURYOFTEARS
- 33 — OFTHEWOUND
- 34 — BELIEVERSOFTHEUNPURE
- 35 — NOUVERTURE
- 36 — WINDKISSEDPICTURES
- 37 — THELAKEOFFIRE
- 38 — BLASTOFTHEBOUGH
- 39 — AMATERASU
- 40 — THEABSOLUTE
- 41 — LACRIMACHRISTI
- 42 — BETWEENYOUTH
- 43 — AFTERTHERAIN
- 44 — WILLOTHEWISP
- 45 — TALESOFINNOCENCE
- 46 — STRAPPINGMEDOWN
- 47 — THEDANZINGWALTZ
- 48 — CHIMEREDESIDELA
- 49 — SILENTTHUNDER
- 50 — STRANGEFORTUNE
- 55 — SICKOFLOVE
- 58 — 1983
- 59 — OMEGADAWN
- 60-ARINGINGINTHEIREARS

2 players:

- 1 — ALONEINTOTHEALONE
- 2 — ONLYSHADOWSOFFOOKS
- 3 — CHRISTSFIRSTHOWLING
- 4 — FIELDSOFRAPE
- 5 — GREATBLACKTIME

- 7 — ADAYINDOGLAND
- 8 — EXTRAECCLASIAM
- 9 — NULLASALUS
- 10 — THESHELLSHAVECRACKED
- 11 — FROMBROKENCROSS
- 12 — STPETERSKEYALLBLOODY
- 13 — BENEDICTION
- 14 — BLESSING
- 15 — NORTH
- 20 — THEFINALCHURCH
- 25 — THESTAIRSONG
- 30 — DOGUN
- 35 — TPALEQUEENS
- 40 — THATSALLFOLKS
- 45 — LAMENTFORHER

ULTIMA I (C64)

Freeze után a memóriában átírhatunk néhány adatot:

HP: \$823B

Exp: \$825c

Coin: \$8249

Fuel: \$825E

Food: \$825A

Shield: \$8260

Egy kis "puska" a Dungeon of Montor helyhez (avagy hogyan jussunk létrától létráig):

1-2 : S,S,E,E,S,S,W,W,S,S,E,E

2-3 : N,N,E,E,E,E,N,N

3-4 : W,W,S,S,S,S,W,W

4-5 : E,E,N,N,E,E,N,N

5-6: W,W,W,W,S,S,(Cast Ladder Down & Go Down, vagy Cast Prayer az akadály eltűnéséig),S,S

6-7 : E,E,E,E,E,E,N,N,N,N,W,W,S,S

7-8 : W,W,S,S,S,S,W,W

8-9 : N,N,N,N,E,E,E,E

ULTIMA II (C64)

Freeze, majd:

\$8E16-\$8E1A: tulajdonságok

\$8E1B-\$8E1C: HP

\$8E1D-\$8E1E: food

\$8E20-\$8E21: EP

\$8E22-\$8E23: gold

A program BCD alakban jegyzi az értékeket. (ha pl. 96-nak akarunk valamit, akkor 96-ot kell beírni, és nem 60-at (hex))

ULTIMA 7 (PC)

A játékot így indítsuk:

ULTIMA7_abcd[Alt—255]

Tehát az abcd után nyomjuk le az Alt gombot, és nyomvatartása mellett a numerikus billentyűzeten gépeljük be, hogy 255, végül engedjük el az Alt-ot, és nyomjunk Enter-t. A program betöltődik, és játék közben F2-re egy Cheat-menübe kerülünk.

ULTIMA 7 II (PC)

A játékot így indítsuk:

SERPENT PASS

Ezután F2-re a Cheat menübe kerülünk, míg az F3-mal egy térképet varázsolhatunk elő, és ahova az egérrel clickelünk, oda teleportálódunk. A játék végét az "endgame hisss" beírásával nézhetjük meg.

ULTIMA UNDERWORLD (PC)

Az egyes rúnák:

AN	osztatni/kioltani
BET	kicsi
CORP	halál
DES	lejjebb
EX	szabadság
FLAM	láng
GRAV	energia/mező
HUR	szél
IN	csinálni/okozni
JUX	veszély/csapda/sérteni
KAL	idézni/meghívni
LOR	fény
MANI	élet/gyógyítani
NOX	méreg
ORT	bűbáj, varázslat
POR	mozogni
QUAS (lent)	illúzió
REL	változtatni
SANCT	védelem
TYM	idő
UUS	fel/emelkedni
VAS	nagy
WIS	tudás/megtudni
XEN	lény
YLEM	dolog
ZU	alvás/altatni

A játékban itt-ott vannak templomok, amikhez szólva nő egyes gyakorlataink szintje, ha a megfelelő varázsszót (MANTRA) ejtjük ki. A következő szavakkal lehet próbálkozni:

AAM	Picklock
ANRA	Defense
FAL	?

FAL	?
HUNN	?
LAHN	Lore
LON	Repair
LU	Search
MUL	?
ONO	Swimming
ORA	Unarmed
RA	Attack
ROMM	Missile
SAHF	Track
UN	Charm

<i>P</i>	Periscope ki-be
Billentyű	Hatás
<i>F,G,M</i>	Kormányok
<i><, ></i>	Periscope mozgatása
<i>[,]</i>	Térkép nagyítás
<i>Run/Stop</i>	Szünet
<i>F1</i>	Húl periscope
<i>F2</i>	Eredményeink
<i>F3</i>	Radar
<i>F4</i>	Sérüléseink
<i>F5</i>	Térkép
<i>F6</i>	Nagy térkép
<i>F7</i>	Torpedó computer. Csak itt tudjuk kilőni az ellenséget
<i>F8</i>	Vége

UNDER PRESSURE (AMIGA)

Játék közben gépeljük be: *'GRYMALKIN'*.
'F1'-'F4' pályaugrás
'1-8' fegyverek
'9' védőpajzs
'0' halál

UP'N DOWN (C64)

POKE 36103,173 — örökélet, SYS 32768

UNDERWURLDE (C64)

POKE 34404,45 — örökélet, SYS 36209

URIDIUM (C64)

POKE 4732,165 — örökélet, POKE 13972,x — életek száma, POKE 13973,x — szint száma

UNREAL (AMIGA)

A pályaváltás *'RETURN'*-nel történhet, ha begépeljük: *ORDILOGICUS*. Ezt a nagyszerű manővert azon a képernyőn kell megtennünk, amelyiken sárkánnyá fejlődnek a golyók.

URIDIUM (PC)

Az *URIDIUM.EXE*-ben 2177 = EB — örökélet

UNTER WELT (C64)

Reset a főképernyőn, POKE 21647,173 — örökélet, POKE 21525,169: POKE 21526,0: POKE 21527,234 — sértetlenség, SYS 37024

USAGI YOJIMBO (C64)

Nyomjuk meg az *'F'* billentyűt. Ha a háttér elsötétedik, örök energiát kaptunk. POKE 18125,127 — sérthetlenség

UNTOUCHABLES (AMIGA)

A pályaváltás elérhető az *'F10'*-zel, ha a kezdőképernyőn begépeljük: *SOUTHAMPTONGAZETTE!*
 POKE 12957,255: POKE 12958,255: SYS 7936

USS JOHN YOUNG (C64)

Kezdetben nem játszható minden küldetés, de segít a következő cartridge poke: 16434,5. A program egy kódkérést is tartalmaz, akkor érdeklődik, amikor a NAVS pontot aktiváljuk: A kódot a képernyőn látható jelszó függvényében kell megadni. Most következzenek a lista:

UP PERISCOPE (C64)

Billentyű	Hatás
<i>1-6</i>	ATF Torpedó kilövése
<i>7-0</i>	BOW Torpedó Kilövése
<i>Q-A</i>	Időgyorsítás
<i>E</i>	Motor állítása
<i>T</i>	Emelkedés, sülyedés
<i>B</i>	Merülés

Jelszó	Kód
MERMAID	AM-O-3103
BUSTER	NE-R-8902
SUNSET	NT-N-0489
NEON	ET-H-VISE
RAIDER	-E-O-SIGE
BLIZZARD	---J-NI90

U

UTOPIA (PC)

Berhelés: A savegame file-ban

	sector	byte
pénz	2	390 — 393 (000F423F)
dátum	10	49 — 58
demand fuel	9	294 — 295 (270F)
demand food	9	296 — 297
demand ore	9	298 — 299
demand gems	9	300 — 301
demand weapons	9	302 — 303
demand techs	9	304 — 305
free colonists	0	66
month usg. (fuel)	9	138 — 141
m.u. (food)	9	142 — 145
m.u. (ore)	9	146 — 149
m.u. (techs)	9	158 — 161
prod fuel	9	114 — 117
prod techs	9	134 — 137
units (fuel)	0	282 — 285
units (techs)	0	302 — 305

V THE GAME (C64)

POKE 4719,173 — örök energia, POKE 6988,189 — örökidő, POKE 9295,234 — örök lőszer

VALIS III (PC ENGINE)

A kezdő szint kiválasztásához a címképernyőn tartjuk lenyomva az *A & B & C & FEL & START* gombokat!

VAMPYRE (C64)

\$2116,A0 — örök energia
POKE 8480,173: POKE 10485,173 — örökélet

VAXINE (PC)

Játék közben írjuk be: 'WILDEBEESTE'.
'F1' egy szintet lép előre, 'F2' hátra,
'F3' tíz szintet előre, 'F4' vissza.

VENDETTA (C64)

Amikor egy helyszínre átlépünk (szoba, utca stb...) akkor egy villogó kis 'X' betű jelzi a helyet, ahol valami hasznos dolog van (pl. felvehető tárgy, vagy éppen egy létra, amin föl kell mászni). De ez csak az első pályán működik.

POKE 27636,181 — végtelen lőszer,
POKE 34174,165 — végtelen gránát,
POKE 40456,234: POKE 40456,234 — végtelen idő, POKE 29221,200 — ez egy lame dolog, érdemes kipróbálni,
POKE 29221,136 — az előző hatás megszüntetése

Ha játék közben megnyomjuk egyidejűleg a 'T', 'X', 'V', 'B' és az 'M' billentyűket, akkor a következő pályára lépünk.

VENGEANCE (C64)

POKE 20767,1: POKE 20772,255:
POKE 30383,234: SYS 18432

VENOM STRIKES BACK (C64)

\$50B5,EA — örökélet.
Password: MAYHEM
POKE 3439,165 — örökélet, POKE 3100

VENUS — THE FLYTRAP (PC)

A kódok:
2 — MANTIDS
3 — CICADAS
4 — PSYLLIDS
5 — PIERIDS
6 — SATYRID
7 — LYCAENID

VETTE (PC)

A **VETTE.EXE**-ben 245393 = EB: nem kér kódot

VIDEO MEANIES (C64)

POKE 18535,234: POKE 18536,234 — örökélet, SYS 19723

VIGILANTE (C64)

A **HIGHSCORE** táblába írjuk be: GREEN CRYSTAL. Ezután *F1*-re plusz életet kapunk, *F8*-cal pályát válthatunk.

VIGILANTE (MASTER SYSTEM)

A pályaválasztáshoz a címképernyőn nyomjuk meg a *FEL*, *BALRA* gombokat, majd az összes tűzgombot.

VIKING CHILD (AMIGA)

A kódok:
IMAGITEC
JOJO
SRN
GUSTAVUS
NINJASDL
SHARKMAN
NYMHARSY

VIKING CHILD (ATARI LYNX)

Pályakódok:
1. OMEGAMAN
2. PATRICIA
3. REDDWARF
4. DEWSBURY

V

VINDICATOR (C64)

POKE 34644,x — életek száma: (3—128), SYS 34480

A 2., ill. 3. szint kódja: ENOLAGAY, OPPENHEIMER.

A betűkeverés megoldásai:

NATHAN JUNNOD	JONATHAN DUNN
SIV WETHEAD	STEVE WAHID
SAM N JOKER	MARK JONES
EMIL BAKMA	MIKE LAMB
NEAT KEVIN LANE	KANE VALENTINE
RON H VAIN	IVAN HORN
ALUN O SPEW	PAUL OWENS
WOL DRAINSMEL	MILES ROWLAND
KANE WARD	DAWN DRAKE
DR ANTONI CLAIM MD	MARTIN MC DONALD
SEAN JIM HAGGIS	JAMES HIGGINS
ROBIN TUMSEL	SIMON BUTLER

VIRUS (C64)

POKE 5196,234: POKE 5197,234:
POKE 5198,234 POKE 2540,szint:
SYS 2085

VIRUS (AMIGA) (PC)

Nyomjuk le az 'ENTER'-t a numerikus billentyűzeten, valamint a 'P'-t (az 'ENTER' nyomvatartása mellett). Még mindig tartjuk lenyomva az 'ENTER'-t és nyomjuk meg az 'O'-t. Ezután a következő lehetőségeink lesznek:

'F' — üzemanyag feltöltése
'L' — életek számának változtatása
'C' — speciális effektek be/ki
'N' — játék újratekzdése

VIXEN (C64)

POKE 6284,234: POKE 6285,169 — örök energia, SYS 6888

POKE 32899,234: POKE 32900,234:
POKE 32901,234 — örökélet

VIZ (AMIGA)

A karakterképernyőn írjuk be: WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS, és nyomjunk RETURN-t. A színek megváltoznak, és az 1-5 billentyűkkel válthatunk a pályák között.

VOID RUNNER (C64)

POKE 12653,173 — örökélet, POKE 14495,31 — egy titkos pályára kerülünk.

VOTRON (C64)

POKE 32284,0: SYS 31829

VOYAGER (AMIGA) (PC)

Az opciós képernyőn gépeljük be: 'WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL'. Jutalmul egy cheat menüt kapunk.

WACKY RACE (C64)

§18FB,AD — örökélet

WALL BALLS (C64)

§0056—§0057,x — életek száma

WALLIE GOES RHYM (C64)

POKE 8144,238 — örökélet

WAR (C64)

Próbálkozzunk az alábbi kódok
HIGHSCORE táblába való beírásával:
GO 159256
CRAZY!!
AND SINE!
KGB
JMP FCE2

WAR IN THE GULF (PC)

A játékállás-képernyőn írjuk be, hogy "Let Me Cheat", és clickeljük a megjelenő RESET ikonra. Ezután az ALT+W lenyomására minden ütközetet megnyerhetünk.

WAR IN THE MIDDLE EARTH

(AMIGA)

- Rögtön a játék kezdetekor mentsük ki a játékállást.
- Arról a lemezről, amire mentettünk, töltsük be az ARCHIVE.DAT nevű file-t valamilyen file-berhelőbe, aminek a kijelzési módját állítsuk word hosszúságúra és decimális formátumra.
- A 264-ik és 552-ik sorokban találunk két 120-at, ezek Eomer és Theodred rohani vezérek seregének létszámai. Tuningoljuk fel őket a kívánt értékre (max. 65535, de fontos, hogy egy sereg átírásához mindkét szót módosítani kell), aztán írjuk vissza a lemezre. Célszerű mindkét csapatot feltuningolni, mert akkor Eomert elküldhetjük Minas Tirith megsegítésére, Theodred pedig Saruman hordáit fogja elagyabugyálni. Ezután ki-k kedve szerint elmehet a gyűrűhordozókkal keresztül-kasul kalandozni a világban, bár nem árt mondjuk Faramirt (200 Rangers) testőrnök hozzájuk csatolni, nehogy néhány kőszá ork bántsa őket. Vigyázat, nehogy túlbuzgóságunkban

lerohanjuk Baraddurt, mert ezzel is mi győzünk és vége a megaélvezetnek. Végezetül egypár jótanács a könyvet nem ismerőknek, akik upgrade nélkül szeretnék végigjátszani a játékot.

WAR IN THE MIDDLE EARTH

(AMIGA, PC)

PC-n a következő algoritmussal kér kódot a gép, pl. játékállás betöltésénél: Ha 9 óra van (délelőtt), akkor ha elmúlt már 1418 december 24-e, s még a játékállás betöltése óta nem kért kódot, akkor kódot kér.

Éppen ezért, ha már december 20-a körül járunk, érdemes az állást elmenteni, s az időt átírni a kimentett játékállásban. PC-n ez az 1F9C címre 00 írásával megy, Amigán nem hiszem, hogy ez azonos volna. Mindenesetre íme néhány kód ami esetleg az Amigásoknak is hasznos lehet:

Bombadil's House: D3
Goblin Town: B5
Midgewater Marsh: C4
Mount Gram: A5
Rivendell: C5
Sarn Ford: D4

WARHAWK (C64)

POKE 27090,234: POKE 27091,234:
POKE 27092,234 — örökélet, SYS
24064

WASTELAND (C64)

A játékban fellelhető összes kód, jelszó meg stb. csak úgy ömlesztve:

MOTEKIM	OPPENHEIMER
MUERTE	THANATOS
ICEBERG	CRUMB
BIRD	KESTREL
CATERPILLAR	REDHAWK
VRABUTLN	ROSEBUD
R	ACAPULCO
FINSTER	11-27-97-04-30-11-16-27

A gyógyulásról: mindenki 30 percenként gyógyul 1 CON-t, a főtérképen a <balra nyíl> billentyűvel passzolhatunk 4 per cet. Ez más helyszíneken 2, 1/2, vagy 1/4 perc.

WEIRD DREAMS (C64)

POKE 19253,0: POKE 19353,0: SYS 18399

WELLTRIS (PC)

Először: A loader file-ban keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 74 09 B8 06 00 50 E8, és cseréljük ki a 74-t 75-re, másodszer: A loader file-ban keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 74 04 C6 46 E9 FF FF 06, és cseréljük ki a 74-t 75-re !

WEST BANK (C64)

POKE 12511,165 — örökélet
POKE 12713,165 — halhatatlanság,
SYS 4100

WHEELIES (C64)

RESET után egy POKE 19249,173-mal beállíthatjuk az örökéletet, ezután a SYS 16579-cel visszatérhetünk a játékhoz.

WHEELIN WALLIE (C64)

POKE 27427,173 — örökélet

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO (C64)

POKE 20678,173 — örökélet

WHIRLYNURD (C64)

POKE 17201,150 — örökélet, SYS 16384

WHISTLER'S BROTHER (C64)

POKE 26188,0 örökélet

WHISTLER'S WINS (C64)

POKE 15691, 173 — örökélet

WHO DARES WINS 1 (C64)

POKE 4516,99 — örökélet

WHO DARES WINS 2 (C64)

POKE 15697,173 — örökélet

WILD WHEELS (PC)

A *.SAV-ban 18-19.byte-ra FFFF — sok-sok pont

WILLIAM WOBBLER (C64)

Meglepetésben lesz részünk, ha lenyomjuk az /-t a tárgylistához, majd egyszerre leütjük az F1-et és a SPACE-t, és tegyük úgy, ahogy a gép akarja...

WILLOW PATTERN (C64)

POKE 2394,x — életek száma, SYS 2096

WIMBLEDON (GAME GEAR)

Alant következnek néhány torna kódja:

Torna	meccs	kód
American Open	½ döntő	IKJ-DBR OFE-NKO
American Open	döntő	IKJ-DBR OGJ-DLO
Austral. Open	½ döntő	GGK-FJR WHJ-MHK
Austral. Open	½ döntő	EFJ-EJW XFI-EHA
Austral. Open	döntő	JIG-CGR TIE-MDI
French Open	½ döntő	GKR-MIV FAN-MDC
French Open	½ döntő	KIK-GKH VDJ-JJM
French Open	döntő	OEG-EHG QJN-LFG
Wimbledon	½ döntő	KIK-KKW VCJ-LKM
Wimbledon	½ döntő	EFJ-KHI XFH-JGA
Wimbledon	döntő	NEG-IIG SJL-PFG
Grand Slam		EFJ-SHX XEH-PHA

WINDWALKER (C64)

Tao Vu az Isles of Dead szigetektől balra lévő szigeteken, a legészaknyugatibb nagy szigeten bújt el, mert megijedt a ninjaktól. A házban ül és azért nem jön ki, mert a szigeten van egy rabló. Vele beszélgetve csak akkor ad oda egy bizonyos fekete köpönyeget, ha a tudás fokozatunk Wind Walker. Teendő: Menjünk be a házba és győzzük meg Tao Vu-t, hogy adja oda a köpönyeget. Menjünk ki, reseteljük a rablót, ekkor kijön Tao Vu. Már van egy társunk, aki állandóan követ. A köpönyeget vigyük el a Pandához és terítsük le. Ezután alszunk egyet, s mire felébredünk, eláll az eső, s napok rendben jönnek tovább...

Tulajdonképpen a szintnek a játékban nincs különösebb jelentősége, de felfogható eredményjelzőnek (és persze védelemnek is). A tudások 4 osztályra, az osztályokon belül pedig 6 szintre tagozódnak (az osztályok a négy fő elem, a szintek pedig különböző állatok nevét viselik):

Earth	Water	Air	Fire
Mongoose	Barracuda	Raven	Viper
Badger	Manta	Owl	Cobra
Boar	Octopus	Heron	Crocodile
Wolf	Shark	Falcon	Python
Lion	Dolphin	Condor	Hydra
Bear	Whale	Phoenix	Dragon

és az utolsó fokozat: Windwalker

WINDWALKER (PC)

A **wind.ovl**-ben 2684.byte-ot cseréljük ki EB-re a kódkérés megszüntetéséhez.

WING COMMANDER ACADEMY (PC)

A játékot így indítsuk:

WCA ERTS

Ezután az **ALT+DEL** gombok lenyomására elzavarhatjuk a Kilrathikat, de az **ALT+INS** hatása legyen meglepetés.

WING COMMANDER (SNES)

Kódok:

Név	Faj	Kód
Mc Auliffe	Scimitar	1RCBMGDCZW
Gateway	Hornet	JHBBMBDLMW
Gimle	Rapier	1GCVFJVCHH
Brimstone	Scimitar	XQBVKDBCQ0
Chengdu	Hornet	1QBVCKNL4H
Dakota	Raptor	1RFHHBCBZW
Port Hedland	Scimitar	1HDKCBMMQW
Kurasawa	Rapier	JHNFRXWBC0
Rostov	Raptor	JHNWRV4L8H
Hubble's Star	Scimitar	JQDHMDMLQ0
Venice	Rapier	JRNWT1XMVC
Apocalypse	Scimitar	XQF0MDLLQ0

A kiválasztó menüben nyomjuk le sorban a **B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A, START** gombokat, és válogathatunk a küldetések és a zenék között.

WING COMMANDER 1, 2 (PC)

A programot úgy indítsuk, hogy a neve után írjuk oda: **Origin**. Tehát: **WC ORIGIN**, ill. **WC2 ORIGIN**. Ezután rögtön a bázison (mielőtt bármit is csinálnánk) nyomjunk kétszer **'CAPS LOCK'**-ot, majd ha valamelyik küldetésben befogjuk az ellenfelet ('L'), utána az **'ALT' + 'DEL'**-t megnyomva az exitál.

WING COMMANDER 1 (PC)

Billentyű	Hatás
+ / —	Sebesség növelése/csökkentése
A	Automata pilóta
T	Az ellenfél, célpont adatai
DEL	Sebesség csökkentése 0-ra
N	Navigációs pont jelölése, térkép. A SPACE-szel válogathatunk, ENTER kiválasztás. A piros körök meteorizáporokat jelentenek
P	Szünet (Pause)
SPACE	Tűz
F	Rádió
F1	Pilótafülke
F2	Belső nézet: jobbra
F3	Belső nézet: balra
F4	Belső nézet: hátra
F5	Külső nézet
F6	Külső nézet
F7	Külső nézet
F8	Rakétakamera ki/be
F9	Változtatható külső nézet
*	Turbó - a sebesség rövid ideig 1200 felett lesz
W	Válogatás a fegyverek között
Z	Cél meghatározása, befogása
. vagy ?	Hajó hossz tengely körüli pörgetése
; vagy /	Hajó hossz tengely körüli pörgetése

WING COMMANDER 2 (PC)

Billentyű	Hatás
A	Robotpilóta. Ha világít az "Auto" felirat
L	Ellenség befogása
+ / —	Sebesség +, —
F1, F2, F3	Nézet, illetve a lézerágyúk váltása
F5, F6, F7	Külső nézetek váltása
F8	Rakéta kamera ki-be
F9	Külső nézet
T	Ellenség adatai
C	Rádió
V	Videokamera
N	Navigációs térkép
P	Szünet
R	Ismétlés. Az Esc-ig
Ctrl + Alt + E	Katapult
J	Ugrás. A "Jump" pontnál
W	Fegyverváltás
D	Sérülések a gépen

WINGS 2 (SNES)

A pályakódok:

- 1 FGYHMBL!nG!xF!
- 2 r5xKDJC2pf!V
- 3 HCcMJ6r!brG!v!
- 4 VrBPWPBHvw!Z
- 5 T!LRLRiwBBF!B!
- 6 jD1TXGdtGB!r
- 7 sB7QOwWYGBD
- 8 CG!YPDM4I3!Zh!
- 9 hBWOJGj4BH!Q
- 10 !7zG!LR6WVWw2
- 11 !!4Tb!NGPMWTs!3
- 12 G!!dNNG!Brkf6
- 13 DC!WJrchChB!8
- 14 NjrCJwblHXL
- 15 BBzdPB!!FZIF!
- 16 Gz!dRj8FN7F!q
- 17 !c!FkvGdkZBtj
- 18 7MwlnGWCVJ!Q
- 19 BBCnwLL1BB!r

WINGS OF FURY (AMIGA)

Játék közben írjuk be: "COLIN WAS HERE", vagy "COLLIN WAS HERE" majd ezután: *M* gombra löszert kapunk, *D* gombra pedig az anyahajón találjuk magunkat.

WINGS OF FURY (PC)

Kezdjük új játékot, és válasszuk a Midshipman fokozatot. A hajón nyomjuk meg a *CTRL-G*-t, és mentjük ki az állást. Ennek a 2582. byte-ján tárolja a program az életek számát, amit átírhatunk FF-re.

WINZER (AMIGA) (PC)

Lépjünk be a reklámirodába, válasszuk ki az európai TV-t és állítsunk minden számot kilencre! Kicsit több a kezdőtőke...

WINZER (C64)

A játék kezdetén vegyünk fel annyi pénzt a bankból, amennyit nem szégyellünk, mindig a leghosszabb (1 év) kamatozást válasszuk. Ha időközben elfogyna a pénz, akkor mehetünk a bankba

WIX WAX (C64)

POKE 2130,173: POKE 2091,173:
POKE 1920,44 — örökélet

WIZ (C64)

POKE 9652,36 — örökélet, SYS 2051

WIZARD OF WOR (C64)

POKE 16017,44 — sérthetetlenség

WIZARD'S LAIR (C64)

POKE 32818,165 — örökélet
Vagy POKE 33086,169: POKE 33087,0: POKE 33088,234 — sérthetetlenség, POKE 32346, — életek száma, POKE 32354, gyémántok, gyűrűk, kulcsok száma
A játékban 7 kód található:
CAIVE
HAWLO
CRYPT
DUNGN
VAULT
LIAYR
LYONS

WIZARDRY (C64)

§63EA,AD — örök energia

WIZARDRY 5 (C64)

Az Adventurers Inn-ben Freeze! Ha az EP-t emelni akarjuk, akkor először csak az első 2 byte-ot írjuk át FF-re, lépjünk szintet amíg lehet, aztán a 3. byte-ot írjuk OF-re, szintlépés, FF-re, szintlépés, 4. byte ugyanígy. §9D9C-§9DAO: 1-es kar. EP, §9D92-§9D95: 2-es kar. EP, §9E88-9E8C: 3.kar EP, §9F80-§9F83: 4.kar. EP, §A075-§A078: 5.kar EP, §A16A-§A16D: 6.kar. EP, §9DA4-§9Da7: 2.kar. pénz.

WIZARDRY 7 (PC)

RANKINGS

Oszt.	1st lev.	2nd	3rd
FIGHTER	Journeyman	Warrior	Maraudergl.
MAGE	Conjurer	Warlock	Sorcerer
PRIEST	Acolyte	Healer	CURATE
THIEF	ROGUE	TRICKSTER	HIWAYMAN
RANGER	WOODSMAN	SCOUT	ARCHER
ALCHEMIST	HERBALIST	PSYSICIAN	ADEPT
BARD	MINSTREL	CANTOR	SONNETEER
PSIONIC	PSYCHIC	SOOTHSAYER	VISIONIST
VALKYRIE	LANCER	WARRIOR	CAVALIER
BISHOP	FRIAR	VICAR	CANON

Oszt.	1st lev.	2nd	3rd
LORD	SQUIRE	GALLANT	KNIGHT
SAMURAI	BLADESMAN	SHUGENJA	HATAMOTO
MONK	INITIATE	BROTHER	DISCIPLE
NINJA	GENIN	EXECUTIONER	ASSASSIN

Oszt.	4th	5th
FIGHTER	Wordsman	Warlord
MAGE	Necromancer	Wizard
PRIEST	DRUID	HIGHPRIEST
THIEF	BUSHWALKER	PIRATE
RANGER	PATHFINDER	WEAPONER
ALCHEMIST	SHAMANE	VOCATUR
BARD	TROUBADOR	POET
PSIONIC	ILLUSIONIST	MYSTIC
VALKYRIE	CHEVALIER	CHAMPION
BISHOP	MAGISTRATED	IOCESAN
LORD	CHEVALIER	PALADIN
SAMURAI	DAISHOMASTER	DAIMYO
MONK	APOSTLE	MASTER
NINJA	CHUNIN	MASTER

Oszt.	6th	7th
FIGHTER	Conquerer	Magician
MAGE	Magus	
PRIEST	PATRIARCH	SAINT
THIEF	MS.SHADOWS	GUILDMASTER
RANGER	OUTRIDER	RANGERLORD
ALCHEMIST	MS.ELIXERS	ENCHANTER
BARD	MS.LUTES	MUSE
PSIONIC	ORACLE	PROPHET
VALKYRIE	HEROINE	OLYMPIAN
BISHOP	CARDINAL	PONTIFF
LORD	CRUSADER	MONARCH
SAMURAI	WARLORD	SHOGUN
MONK	IMMACULATE	GRANDMASTER
NINJA	JONIN	GRANDFATHER

TÁRGYAK

- 1 tárgy 12 byte-on helyezkedik el:
 1st-2nd Tárgy száma
 3rd Súlya [00] (pl.: 8.0 LB = 50 HEX)
 5th Hova való (fej, kéz, láb, stb....)
 6th lkon
 7th Darabszám [7F]
 12th AC változás, amit a tárgy előidéző [80]

NÉV	1	2	3	5	6	8	K
LONGSWORD	08	00	32	00	01	81	
CUTLASS	06	00	2D	00	0F	81	
BITE DAGGER	1B	00	0A	02	00	85	
CHERR. BOMB	47	01	02	0C	64	85	
SLING	1D	00	0A	03	0D	81	
BULL. STONE	1E	00	05	04	17	85	
POET'S LUTE	37	00	28	0E	7A	80	
SHADOW CL.	F1	00	2D	05	49	80	12/01
SHURIKEN	2F	00	05	02	15	85	
SPEAR	16	00	32	01	09	89	
SNAKE DUST	83	01	02	10	22	84	

NÉV	1st	2nd	3rd	5th	6th	8th	K
BLACK WAFER	A7	01	02	0E	6F	C0	
JOURNEY MAP	9B	01	1E	0E	7C	80	
BOOK of FABL.	B0	01	14	0E	31	C0	
OLD CITY KEY	AF	01	05	0E	23	C0	
BREAD ROLLS	87	01	05	0F	63	80	
FEATH. DARTS	1C	00	02	02	70	84	
SPARKLE STIX	31	01	01	02	12	84	
HV. STAMINA	40	01	02	0C	67	84	
M. STAMINA	3F	01	02	0C	67	84	
BATTLE AXE	0E	00	55	00	03	80	
L. CROSSBOW	22	00	4B	03	0C	80	
QUARREL	23	00	02	04	53	84	
MISSILE PR.	56	01	03	0D	21	80	
LETTER of B.	A9	01	05	0E	21	C0	
COPP. PENNY	AC	01	02	0E	73	C0	
POISON DAG.	3C	00	0A	00	00	84	
DEATH SHR.	A4	00	1E	05	49	80	11/10 12/02
DEADM. HAIR	AE	01	05	05	6D	80	
I.U.F. ORD. #1	02	02	02	0E	21	C0	
I.U.F. ORD. #2	03	02	02	0E	21	C0	
I.U.F. ORD. #3	04	02	02	0E	21	C0	
I.U.F. ORD. #4	05	02	02	0E	21	C0	
PRA. TARGET	00	02	01	0F	21	80	
IUFSTFNEPS B	08	00	01	0E	6F	C0	
POISON DART	42	00	02	02	70	84	
PARCHMENT	39	02	05	0E	21	C0	
TX CODER	08	01	14	0E	6B	C0	
FINGER ROD	03	01	03	0E	12	C0	
WALRIBLADE	26	00	78	00	01	80	
RUBBER BEAR	F8	00	1E	05	7F	80	
DIAM. COIN	C4	01	05	0E	73	C0	
AMBER	C5	01	05	0E	73	C0	
RUBBY	C6	01	05	0E	73	C0	
EMERALD	C7	01	05	0E	73	C0	
MOSER'S TEA	8A	01	02	0F	65	80	
PEWTER KEY	AB	01	05	0F	23	80	
AHKN	1A	01	0F	05	32	80	
LUTE SLOTH	46	00	0A	0E	7A	80	
MUSKET	08	01	3C	03	72	A4	
STILETTO	25	00	05	02	00	84	
POWDERSHOT	0A	01	02	0F	71	80	
ANGEL'S TON.	3B	00	14	0E	7B	80	
SPIKE STONE	38	00	05	04	17	84	
STAFF of BL.	26	01	5A	01	11	89	
ARMORY KEY	B4	01	05	0E	23	C0	
NAGINATA	35	00	87	01	39	88	
AWL PIKE	17	00	78	01	09	88	
LANCE	32	00	B4	01	5A	88	
CROWN KEY	B5	01	05	0E	23	C0	
HALBERD	1A	00	96	01	08	88	
SALTED MUNK	BD	01	07	0F	63	80	
MUNK INNARD	BE	01	14	0F	64	C0	
LONGBOW	20	00	2D	03	0B	80	
WILL. ARROW	21	00	02	04	16	84	
SHR. ARROW	39	00	02	04	16	84	
BARB. ARROW	3A	00	03	04	16	84	
CUIR GAUNL.	8B	00	23	09	2D	80	12/05

NÉV	1st	2nd	3rd	5th	6th	8th	K
HELAZOID'S B.	1E	02	3C	0E	7F	80	
POWERPAK	02	01	01	0F	6B	80	
CREDIT CARD	1B	02	02	0E	6F	80	
AMULET LIFE	16	01	0A	05	1E	80	
TARNISHED S.	07	00	32	00	01	80	
IRON KEY	AA	01	05	0F	23	80	
FAERIE DUST	80	01	02	10	22	84	
INVIS. POT.	4D	01	02	0C	20	84	
ICICLE STIX	32	01	01	02	12	84	
AROMA SALTS	E5	00	07	05	6D	80	9/42
OLD GATE KEY	32	02	05	0E	23	C0	
SILK. GLOVES	B2	00	19	09	2D	80	12/FF
JU-JU STONE	E8	00	07	05	6D	80	9/B3
ASHES DIAM	16	02	02	0E	22	C0	
GOLDEN IDOL	0A	02	19	0E	54	C0	
JO. POWDER	09	02	02	10	22	84	
PRISON KEY	A8	01	05	0E	23	C0	
INN KEY	A4	01	05	0E	21	80	
GOLDEN APP.	88	01	05	0F	63	80	
B. BANANAS	89	01	08	0E	63	80	
DUNG. ALE	86	01	0A	0F	67	80	

K — Különleges byte (száma/tartalma)

Tipp:

■ Az **INTE**ligenciát, **VIT**alitást (életerő), **DEX**-et (ügyesség) felrakhatjuk dec19-re is !!!

■ **KEYBOARD**

Billentyű	Hatás
'M'	MAGIC (varázslás)
'S'	SEARCH (keresés)
'D'	DISC (I/O)
'U'	USE (használni)
'R'	REST (pihenni)
','	balra
','	jobbra
'TAB'	előre
'BACKSPC'	+90°-os fordulat
'balra'	+90°-os fordulat
'jobbra'	-90°-os fordulat
'előre'	előre
'hátra'	hátra
'1'	1. Karakter karakterlapja
'2'	2. Kar. karlapja
'3'	3.
'4'	4.
'5'	5.
'6'	6.

■ Ha a számokat a karakterlapon nyomjuk meg, akkor a tárgyakat felvehetjük.

■ Ha egy tárgy a kezünkben (ikonunkban) van, akkor egy számbillentyű lenyomására a tárgyat letehetjük egy helyre. A helyek 1-től 0-ig vannak számozva.

Berhelés:

18. sector:

142. byte Nézési irány
 0 NORTH
 1 EAST
 2 SOUTH
 3 WEST

168, 169(?) Idő

134. Koordináták (Függőleges)

136. Koordináták (Vízszintes)

Varázslatok:

MAGIC SCREEN 188.byte [5E]
 LEVITATE 200.[23]
 ENCHANTED BLADE 180.[F5]
 DIRECTION 196,197 [BC,02]
 ARMORPLATE 184,185,186 [5F,01,04]

Karakter állapota:

22.sector 127.byte

00 él
 01 alszik
 02 megkövült
 03 örök időkig alszik (meghalt)
 0A vak
 0B Mérgezett
 0D örült
 0F megégett

WIZBALL (AMIGA) (PC)

PAUSE alatt gépeljük be: RAINBOW. Ha indítjuk a játékot, az üst a 'C' billentyűvel tölthető fel.

WIZBALL (C64)

POKE 21048,0 — sérthetetlenség
 Ha a címképernyőn beírjuk: 'WIZBOREWIZ', sérthetetlenek leszünk.

WOLFCHILD (AMIGA)

Ahhoz, hogy ne fogyjon a lőszerünk, üssük be a következőket: THE PERFECT KISS

WOLFENSTEIN 3D (PC)

Az egyes szobákban lévő katonák kicsalogatása:

1. lövünk egyet a pisztollyal
 2. egyes katonák csak akkor rontanak ránk, ha észrevettek. Ebben az esetben óvatosan kell előrehaladni, majd ha meghalljuk a náci csatakiáltását, gyorsan rántsuk vissza az egeret, hogy szemből tudjuk lelőni a gazt. Vigyázat, ne forgódjunk, mert ha több katona

támad, akkor pillanatok alatt ripityára lőnek, főleg ha van köztük géppityus is. Ha lenyomjuk az M, L, I gombokat egyszerre, max fegyvert, töltényt, erőt kapunk, de a pontszámunk nullázódik.

A Shareware verzióban:

A játékot így indítsuk:

WOLF3D-NEXT

Játék közben nyomjuk meg a CTRL+TAB+ENTER gombokat. Ezután (Minden gomb előtt a 'TAB'-ot kell lenyomni!):

'C'	Statisztika
'E'	Az adott pálya kész
'G'	Isten mód, sérthetetlen-ség
'H'	Következő fegyver, élet-erő + muníció —> 100%
'N'	Átjárás zárt ajtókon is
'V'	Extrák
'W'	Pályaválasztás
'X'	Extra Stuff

Teljes, Copyright-os verzió:

A játékot a

WOLF3D-GOOBERS

paranccsal indítsuk, és játék közben a *Bal Shift+TAB+Enter* gombokat nyomjuk le. Az előbb ismertetett cheatek most már élnek.

WONDERBOY (C64)

POKE 2676,205 — örökélet, SYS 2112
Vagy POKE 18433,234: SYS 32768

WONDERBOY (GAME GEAR)

Amikor kiírja a gép, hogy az 1.szint 1.pályáján vagyunk (kezdésnél), nyomjuk meg a FEL gombot, és egy titkos pályára kerülünk.

WONDERBOY (MEGADRIVE)

Ha a 2. irányítón játék közben megnyomjuk az A gombot, kapunk egy COIN-t. Ez a 2. részre is érvényes.

A pályakódok:

L1ZC	D6W	EN7B	PA9
FWOD	F2W	AYEK	6C2
E20D	2W	B6EK	73U
WE5T	ONE	0000	
THC3	YTC3	DE4U	R5H
3YGU	PYZ	ZY6K	NRR

9GC5 YHX XY4V TTH

WONDERBOY (PC ENGINE)

Próbáljuk a címképernyőn valamelyik iránygombbal együtt lenyomni a RUN-t!

WONDERBOY II (MASTER SYSTEM)

A labirintusból kijuthatunk az alábbi módon: 2-szer LE, JOBBRA, BALRA, LE, JOBBRA, LE, JOBBRA, 3-szor FEL, BALRA, FEL, BALRA, LE, JOBBRA, 2-szer LE, JOBBRA, 3-szor LE, BALRA.

WONDERBOY III (MASTER SYSTEM)

Megnézhetjük a játék végét, ha beírjuk a WEST ONE kódot.

WONDERLAND (PC)

Először: Az INSTALL.EXE-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: OB C0 74 03 E9 46 FF, és cseréljük ki a 74-t EB-re, másodszor: A GAME.EXE-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: CD 21 33 D1, és cseréljük ki a CD 21 33 D1 byte-okat az alábbira: 90 BA 19 03 ! Megj.: A kódnak THE-t kell beírni

WORLD COURT TENNIS (PC ENGINE)

Néhány kód, próbáljuk ki:

J5 J5 J5 J5
E3 E2 C1 A1
A2 A2 A2 E2
A1 A4 H6 IJ7
A3 C3 D1 A1
F7 A4 G6 IJ7
A1 A2 B1 B2
C4 D5 E5 E1
C4 G3 F1 C1
F2 B1 J5 IJ7

WORLD TOUR GOLF (PC)

A wtg.exe-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 83 C4 08 0B C0 75 10, és cseréljük ki a 75 10 byte-okat az alábbira: 74 41 !

W

WRATH OF THE DEMON (C64)

Minden résznél külön freeze (minden POKE örök energiát eredményez az adott szinten)!

- 1.lovaglás: POKE 8513,173: POKE 8148,173
 - 2.goblin: POKE 11550,173
 - 3.sárkány: POKE 11627,173
 - 4.barlang: POKE 11496,173
 - 5.troll: POKE 11310,173
 - 6.lápi ember: POKE 11232,173
 - 7.denevér: POKE 11639,173
 - 8.várban mászkálás: POKE 11873,173
(ez többször is kell!)
 - 9.várban a goblinnál: POKE 11550,173
 - 10.várban a sárkánynál: POKE 11627,173
 - 11.démon: POKE 11629,173
- varázslatok: \$04E2; \$04E3; \$04E4-en vannak (max. 9 lehet!)

WRESTLEBALL (MEGADRIVE)

Néhány kód:

- ONLAI — Hong Kong Kung Fu Combats
- CYZSQ — Thailand Muay Thay Force
- NATBR — Oriental Sumo Grapplers
- FRKWM — America Martial Arts

X-OUT (AMIGA)

Az "ESC" billentyű pályát vált.

X-WING (PC)

A billentyűzetkiosztás:

Billentyű	Hatás
'_','='	tolóerő növelés/csökkentés
'\','<'	tolóerő 0, tolóerő max.
'[',']'	1/3, 2/3 tolóerő
Backspace	max sebesség
Backslash	0 sebesség
'1'-'9' (num.)	nézőirányok
'C'	camera felvétel megkezdése
'C' újból	camera felvétel abbahagyása... a végén lejátszható
'H'	hyperugrás
'ALT/E'	katapultálás
'T/Y'	célpont választás
'U'	a célpont az, akit éppen legjobban látunk
'I'	információ/célpont kijelző kapcsolója
'B'	küldetés leírása
'M'	térkép
'cursor'	mozgás, néha használni kell az egér mellé, így lehet Tie-t lőni.
'W'	fegyverváltás
'RTYUI'	Különböző targeting computer funkciók
'S'	a pajzs energiájának beállítása (előre, hátra, mindkettő)
'D'	a gép sérülései és a javítás sorrendje
'F'	Az X szárnyak nyitása- zárása
','', ""	energia átadás pajzs és fegyverek között
'ENTER'	tűz
',''	Műszerfal ki-be
','/'	Chase mode
'F1'-'F4'	nézetek
'F5'-'F8'	előre kiválasztott célpontok
'Sh/F5'-'Sh/F8'	Az előre kiválasztott célpontok beállítása (az aktuális célpontot teszi a megadott helyre)

'F9', 'F10' a pajzsok, ill. lézerek
energiájának újratöltése

A Wingman irányítása:

'Shift/A'	"Támadd az én célpontomat!"
'Shift/I'	"Hagyd békén a célpontomat!"
'Shift/C'	"Fedezz!"
'Shift/W'	?
'Ctrl' + 'left'-'right'	Orsózás, tengely körüli forgás (mit amikor a joy 2. tűz- gombját nyomvatartva forgunk.

Egy trükk a Tour 1/4-es küldetés teljesítéséhez: Feltűnik a térkép szerint délkeleten egy fregatt, eldob 3 T/F-t, és 3 T/B-t. A 3 T/B-t torpedóval a lehető leghamarabb le kell lőni, a T/F-ekkel nem törődni, csak ha a cső elé lépnek, és hasbaszúrják magukat.

Fegyver energia a motorra: Padlógázon északnyugat felé! Vissza a saját hajók közelébe, mert azok túloldalán jön újra az előző fregatt (időközben eljumpolt). Újabb T/B-k, amiket azonnal le kell lőni. Utána már csak a T/F-ek vannak, és kész... A T/B-k lelövik a Corvette-et, ezért kell őket a photontorpedóik kilövése előtt eliminálni... A T/F-ekre sem árt figyelni, mert azok meg a shuttle-okat lövik le nagyon könnyen. A végén jön T/I is egy pár, de addigra kész szokott lenni a misszió.

XENON (C64)

Nyomjuk meg a 'C', 'U', 'B' gombokat egyszerre, hogy két játékos játszhasson egyszerre.

POKE 26356,173 — örökélet

XENON II (MEGADRIVE)

A Highscore tábla első helyére OLD, a második helyre pedig AGE kerüljön. Most RESET, és örökéletet kapunk.

X

XENON II (PC)

Amikor a menüből a grafikus kártyát kiválasztottuk, ne 'Enter'-rel, hanem 'F7'-tel menjünk tovább, majd ha betöltődött a program, nyomjunk egy '/' billentyűt.

Mit és hol Vásároljunk/Adjunk el:

Level Shop

1	1	V: Health, Super Nashwan
1	2	A: Rear Shot, V: Double Shot, Side Shot
2	1	V: Side Shot
2	2	A: Side Shot
3	1	V: Health, Rear Shot.
3	2	A: Rear Shot, V: Side Shot, Laser, Power Up
4	1	V: Rear Shot, A: Side Shot

XENON NEW (C64)

POKE 8185,0 :SYS 5488

XERION (C64)

§0856,FF — életek száma (255)

XERONS (C64)

POKE 2273,238 — örökélet

XEVIOS (C64)

POKE 5605,76: POKE 5606,76: POKE 5607, 76 — örökélet, POKE 5363,x — életek száma

XIPHIOS (C64)

§56B,A0: §6E90,A0 — örök energia,
§74F8,A0 — örök kulcs

XIPHIDS (C64)

POKE 26905,0: POKE 28317,173:
POKE 30059,173: POKE 30397,173 —
örökélet

XIS (C64)

POKE 16956,173 — örökélet, SYS
28672

XMAS LEMMINGS (AMIGA)

Pályakódok:

2. KKJNLJCCCW
3. NHL DLC ADCW
4. HLDLNCIOECS

XMAS LEMMINGS (PC)

Pályakódok:

2. IJJNLMCCCR
3. NJLLL BADCP
4. MLDLCINECP

XYBOTS (AMIGA) (PC)

Örökéletet úgy nyerhetünk, ha a
HIGHSCORE táblába beírjuk: ALF.

YABBA DABBA DOO (C64)

Először játszunk mi egyet, aztán nézzük végig a demo-ját, és mikor előjön a rekordlista, nyomjuk meg az *F1*-et, hogy 9 életünk legyen.

YETI (C64)

\$9BC9,A0 — örökélet
Vagy POKE 7792,169 :SYS 3043

YIE AR KUNG FU (C64)

POKE 41603,208 — egy ütésre halál,
POKE 36455,173 — örökélet
Vagy POKE 42015,173

YO! JOE (PC)

Játék közben írjuk be, hogy "WELTRAUMKAKALAKEN", és az 'L' gombbal pályát ugorhatunk, míg a '+' billentyűvel új életet szerezhethetünk.

J * ADD Lives

/ = SUBTRACT Lives

Y Advances Levels

Z

Z (C64)

POKE 6172,174 — örökélet

Z-OUT (AMIGA)

Nyomjuk le a 'J'-t és a 'K'-t egyszerre az örökélethez. 'J' és 1-6 billentyűk megnyomására pályát válthatunk.

ZACK' (C64)

Pályakódok:

1.DANI	35.R2D2	68.MYTH
2.BLAU	36.KASI	69.THAN
3.GLUG	37.1234	70.NORM
4.PAUL	39.0007	71.JOEL
5.DEMO	40.TASS	72.NOEL
6.LOGO	41.TIME	73.AVEC
7.RUHE	42.TONE	74.SANS
8.LUST	43.TOWN	75.PLUS
9.OHNE	44.TEST	76.MOIN
10.MOOS	45.MUCK	77.JENE
11.LORE	46.NASE	78.SAIS
12.ALLE	47.MUND	79.PASS
13.OASE	48.ZACK	80.COMP
14.REIM	49.ZOOM	81.PURE
15.ERNI	50.NOLL	82.CURE
16.JUTE	51.MECK	83.JUST
17.HOSE	52.GRAU	84.MALS
18.JOJO	53.ROSE	85.MARS
19.GRAS	54.LAND	86.BATT
20.WIND	55.4196	87.ROID
21.MOND	56.BYTE	88.TECH
22.TOST	57.BITS	89.TOCK
23.TOTO	58.POST	90.TICK
24.KAIN	59.PUKE	91.JAZZ
25.NONO	60.LAME	92.ZZAP
26.WEST	61.NOSE	93.ZONE
27.UNKE	62.BLUE	94.AMBI
28.XXXX	63.MYMY	95.FURZ
29.PUNK	63.WHAT	96.FLEE
30.FROH	64.SAID	97.SOSO
31.MEHR	65.LOUI	98.JUMP
32.HELL	66.WITH	99.SUMU
33.JEDE	67.MORE	100.KIAI
34.JEDI		

ZAGA (C64)

POKE 9551,9 — örökélet

ZAGA MISSION (C64)

POKE 12155,169 — örökélet

ZAK McKRACKEN (AMIGA)

A játék elején vigyük magunkkal a mi kis kedves ezüst késünket (BUTTER KNIFE). Nem, nem, ne adjuk el rongyos száz dolcsiért... Inkább a következőket tegyük: Seattle-ben ne a golfütővel ássuk ki a barlang bejáratát, hanem a késünkkel: USE BUTTER KNIFE ON LOOSE DIRT. Ha jól csináltuk, akkor BEND BUTTER KNIFE lesz belőle. Most már szaladhatunk eladni... Mi van akkor, ha azt csináljuk, hogy USE YELLOW CRAYON ON APPLICATION, és ezt belerakjuk a SAN FRANCISCO-i postaládába? (USE SMALL KEY IN MAILBOX, USE APPLICATION IN MAILBOX.) Most lehet csatangolni. Nemsokára elviszi a posta, majd megjön a FAN CLUB CARD. És most?

Talán sokan mérgeledtek azon, hogy hiába van a piramisban Leslie-nél lámpa, Zak-kal ettől még körülményes dolog onnan kikeveredni. Tehát: Leslie-vel próbáljuk ki sorra az ajtókat, és amilyenek olyan kívülről a színe, mint amilyenek a leírás szerint (1001/5) lennie kell, menjünk vissza arra az oldalára, ahol Zak van, és álljunk meg ott. Zak-kal menjünk Leslie-hez, és lép-jünk ki az általa megvilágított ajtón. Ha ezt eljátszuk az összes folyosón, öt-hat perc alatt kijutunk a labi-rintusból. Ez egyébként kb. negyed órát venne igénybe.

Ha megvesszük a boltban az álruhánkat (sapka, szemüveg), megbütykölhethetjük a "TPC" számítógépét. Tegyük a következőt: Use phone bill on computer terminal. Zak így törölni fogja a telefonszámlát;

Ha a konyhában található kést a szobánkban a szőnyeg alatti résen használjuk, az elhajlik, viszont a boltban így 1500\$-t fizetnek érte.

A telefontársaságnál, ha megnézzük a telefont, kiír egy telefonszámot, amit ha felhívunk (USE TELEPHONE), a csávó odarohan a telefonhoz és azt kérdezi: Te vagy az Emil? Próbáltuk megkeresni, de nincs sehol! A szobában lehet néhány marhaságot csinálni, pl. a redőnyt lehúzni, de ettől tök sötét lesz, a lámpát fel kell kapcsolni stb. A konyhában az ajtó mellett van egy kulcs, amivel a postaládát lehet kinyitni. Ha a lakásunkban a szőnyeget felhajtjuk és a padlón lévő lejáratot kinyitjuk, akkor a szerszámosládában lévő kötéllel lemászhatunk. Ekkor az agyferdítőbe ju-

tunk. Ha kinyitjuk a bal oldalt talált ajtót, akkor a telefontársaságnál jutunk ki. Ha rajtunk van az álarc és a sapka, akkor ügyet sem vetnek ránk. Ha jobb oldalt a piros kapcsolót átkapcsoljuk, akkor a mellette lévő ajtó ?-ban egy zöld lézer jelenik meg... Ha a boltban kinyitottuk a szerszámosládát, miután megvettük, a boltosnak el lehet adni 30 dolcsiért. Repülünk Miami-be, és onnan a Bermuda háromszögbe. Amikor a motor leáll, ne ugorjunk ki. Néhány pillanat múlva felszippant bennünket egy úrhajó. A pilóta kiszáll a repülőből és elkezdi nyomkodni a falon lévő gombokat. Szálljunk ki mi is, és jegyezzük meg a gombok nyomkodásának a sorrendjét. Amikor a pilóta végzett, érdeklődik, hogy visszavigyem-e bennünket. Ne foglalkozzunk vele, hanem nyomjuk meg az ajtó mellett lévő gombot. Egy idegen nyit ajtót, elfog, és elvezet minket a királyhoz. Amíg őfelsége azon elmélkedik, hogy hogyan végezzen velünk, menjünk el a terem jobb oldalához. Itt találunk egy lottógépet, vizsgáljuk meg és jegyezzük meg a számokat. Most távozhatunk. Ez többféle módon lehetséges: 1. Kivárjuk őfelsége döntését. Ezután bezárnak minket az agyferdítőbe, és visszakerülünk San Francisco-ba. Szedjük össze a cuccainkat is. 2. Elteleportálunk a sárga kristállyal. 3. Kimegyünk az ajtón, ugyanolyan sorrendben megnyomjuk a falon lévő gombokat, mint ahogy azt a pilóta tette, ekkor kinyílik az úrhajó (a képernyő bal szélén). Szépen kísétálunk, és lezuhanunk (nem árt esetleg az ejtőernyő használata). Innen úgy megy tovább, mintha a gépből ugrottunk volna ki. Ezek után mindenképpen el kell jutnunk San Francisco-ba, ezért ha kevés a pénzünk, legjobb a legelső módszerrel távozni. San Francisco-ban menjünk be a boltba, vegyünk egy lottót, töltsük ki (lehetőleg azokat a számokat válasszuk, amit a lottó gépen olvastunk), menjünk ki a boltból, majd várjunk egy kicsit. Menjünk vissza, és a fickó a boltban közli velünk, hogy megütöttük a főnyereményt. Ha ez mégsem így lenne, annak több oka is lehet: 1. Nem azokat a számokat választottuk, amit a gépen olvastunk 2. Még nem húzták ki a lottó nyerőszámait. Ezután a fickó kifizeti a nyereményt, ami jóval több 100 \$-nál, és így valószínűleg a játékot is végig tudjuk játszani.

ZALAGA (C64)

§1708,EA: §19D9,EA —örökélet

ZAMZARA (C64)

POKE 12303,173 — örökélet, POKE 12322,173: POKE 5847,173 — végtelen rakéta, POKE 10641,173 — örök idő, POKE 5014,173 — végtelen energia, POKE 9825,173: POKE 6424,189 — végtelen fegyverzet

ZANY GOLF (PC)

A **Zany.com**-ban keressük meg az alábbi byte-sorozatot: E8 95 25 3C OD F5, és cseréljük ki a 3C OD F5 byte-okat az alábbira: E9 74 01 !

ZARATHRUSTA (PC)

A pályakódok:

Szint	kód:	Szint	kód:
3	LUCX	29	BORZ
4	DYPO	30	AXOR
5	UVOX	31	JARX
6	HXOR	32	ZABY
7	IP SX	33	EFEX
8	KRAY	34	WORN
9	ORFE	35	MORQ
10	OLYN	36	PURN
11	ZUVO	37	SCIL
12	CYTA	38	PIQO
13	HORC	39	VOLQ
14	MYFO	40	BENO
15	DNAR	41	GESA
16	IFLY	42	FUQO
17	HION	43	IRON
18	OPRA	44	EVOK
19	YQUA	45	RARO
20	ELUS	46	YSCE
21	JERN	47	MECA
22	WANI	48	USTI
23	TUZO	49	QUTX
24	LARS	50	FOXA
25	LONY	51	CRON
26	SPIR	52	KLON
27	VIWA	53	FERA
28	XYZO		

ZARJAZ (C64)

POKE 14745,165 — örökélet

ZAXXON (C64)

POKE 28400,173 — sérthetelenség

ZENOS (C64)

POKE 24236,173 — örökélet, SYS 2064

ZEPPELIN (C64)

POKE 18546,44
Vagy: \$3801,x — életek, ill. POKE 18546,44: POKE 14337,10 vagy POKE 18547,234: POKE 18548,234 vagy POKE 10081,100 — örökélet

ZERO WING (MEGADRIVE)

Először játszunk rendesen a játékkal, majd mikor megjelenik a GAME OVER felirat, nyomjunk *START*-ot. Vegyük fel az összes zöld "ízét", ekkor megjelenik egy rózsaszín, azt is, és szuperfegyverünk lesz.

ZIG ZAG (C64)

POKE 13228,165 — örökélet

ZILLION 2 (MASTER SYSTEM)

A halál utáni folytatáshoz nyomjuk meg egyszerre az 1 & 2 & *FEL* gombokat!

ZODIAC (C64)

POKE 4587,96 — örökélet, SYS 16896

ZOOL (AMIGA)

A *Highscore* táblába írjuk be a 'GOLDFISH' szót, és nyomjuk meg az *ENTER*-t. Ha most lenyomjuk az '1'-et, akkor halhatatlanságot kapunk, a '2'-t - átlépjük a szintet, a '3'-at lenyomva pedig átlépjük a világot. Mindez csak az AMIGA 500-ra vonatkozik. Játék előtt nyomjuk meg az "F10"-et. Tetszés szerinti pálya kezdés.

ZOOL (MEGADRIVE)

Állítsuk le a játékot, és tartsuk lenyomva a *START*-ot, és közben nyomjuk meg a *JOBBRA*, *A*, *LE*, *A*, *JOBBRA*, *B*, *BAL*, *FEL*, *JOBBRA* gombokat, és 240 energiaegység + 999 időegység a jutalmunk.

ZOOL (PC)

Ha a főmenüben a zenekiválasztáson állva begépeljük, hogy "Streetlampe", az alábbi cheatek állnak rendelkezésünkre:

'+'	egy szintet előre
'_'	egy szintet vissza
'1'	sérthetetlenség
'2'	idő megállítása

ZOOM (MEGADRIVE)

Az *OPTIONS* képernyőre úgy juthatunk be, hogy az egy, ill. kétjátékos képernyőn lenyomjuk: 2-szer *FEL*, 2-szer *LE*, *BALRA*, *JOBBRA*, *BALRA*, *JOBBRA*, *A*, *B*

ZOOM! (PC)

Amikor a start szintet kell kiválasztanunk, nyomjuk le az 'F10'-et, és a level 30-on folytathatjuk a játékot.

ZORRO (C64)

\$00AF,X — életek száma
Vagy: POKE 5423,127 — örökélet:
POKE 6431,125 — max. 125 élet

ZYBEX (C64)

POKE 28660,32: POKE 28661,144:
POKE 28662,127: POKE 28663,32:
POKE 28664,155: POKE 28665, 127:
POKE 28666,76: POKE 28667,3: POKE 28668,120: SYS 16384

ZYNAPS (C64)

POKE 46994,234: POKE 46995,234:
POKE 46996,234: POKE 47106,234:
POKE 47107,234: POKE 47108,234:
SYS 32769
Vagy: POKE 37281,x — életek száma,
SYS 32769;

ZYRON'S ESCAPE (C64)

POKE 1591,173 — örökélet, SYS 4166

Alaplapok?

CD-ROM-ok?

Winchesterek?

Monitorok?

Processzorok?

FAX-modemek?

Hangkártyák?

Nyomtatók?

I/O kártyák?

Szoftverek?

Számítógépházak?



Mi segítünk a választásban!
ACOMP Kft.

1135 Budapest, Szent László u.74/A.
Tel./FAX: 149-6165; FAX: 251-2385

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
Tel.: 156-6790; FAX: 251-2385



Computer
Világ

**Egy új lap,
ami mégis a régi...**

**1995-től
havonta
az újságárusoknál!**

Ára: 699,- Ft

MIXIM

KFT

Üzlet

1085 Budapest, József krt. 36.

Tel/FAX: 210-2800

Üzlet és szerviz:

1092 Budapest, Erkel utca 13/a

Tel: 217-8762, 217-9347,

218-5144, FAX: 218-5099

Nyitvatartás: Hétfő–Péntek 9–18 óra

R&M computer – ütőképes technika, versenyképes ár.



R&M AT 3/486 asztali kivitel (BABY AT)

Rendelhető 386 SX, 386 DX, 486 DLC, 486 DX illetve 486 DX2 processzorral, 1-től 64 MB RAM memóriával.

Tartozékok:

- 1.2 vagy 1.44 MB floppy meghajtó,
- 2 soros, 1 párhuzamos kimenet,
- Winchester: 80 MB, 210 MB, 340 MB, 420 MB (IDE felület), illetve 540 MB, 1.08 GB, 2.16 GB (SCSI felület),
- Monitor: 14" monochrome, 14" color SVGA, 14" color SVGA, non-interlaced, 17" color SVGA,

R&M AT 3/486 mini torony kivitel (BABY TOWER AT)

Rendelhető 386 SX, 386 DX, 486 DLC, 486 DX, illetve 486 DX2 processzorral, 1-től 64 MB RAM memóriával.

Tartozékok: megegyeznek a BABY AT tartozékaival.

Mindkét típushoz rendelhető multimédia kiterjesztés.



A készülékekre 1 év teljeskörű jótállást, illetve 2 év ingyenes javítást biztosítunk. Felsőoktatási intézmények (jogosultság esetén) vám és ÁFA mentesen vásárolhatnak.



9 630446 499000