

# **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

 **KÖNYVEK  
COM-WARE**

**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  
Anyiszonyan 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  
Fragó Péter, Győr  
Fragó 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  
Gröber 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  
Hatrágner Attila, Veszprém  
Hausman László (HLP INC), Budapest  
Havasi Zsolt (Gyopár), Nyergesújfalu  
Hegedűs Márk, Répcelak  
Hegyí 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  
Kövári 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  
Kövári 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, Egyházaskerve  
Lázár Viktor, Eger  
Leo of SOD Inc., Baja  
Lerner Mária, Budapest  
Liktó Tamás (Lucifer), Belpátfalva  
Lovasi Péter, Budapest  
Makrai Balázs, Budapest  
Máricsi Szabolcs (MoC),  
Nagycsanak  
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  
Rablóczky 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  
Szbellédi 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, Szentés  
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 *Commodore 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 népszerűsége telt szert, hogy az olvasók is kedvet kaptak rá: elkezdtek "keresgélni" 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" örömeire 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. örökéletű 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 gyorsított 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** vezetékét 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 első 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 port**jába 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)

gyorstoló, 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 orokéletesített 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 orokéletkeresésre is. Ilyenkor viszont az újraindítási címet nem kapjuk meg (s nagyon sok olyan program van, amit rendes **RESET** után nem lehetne újraindítani (mert ilyenkor felulíródik a memória bizonyos része, elrontódik a gyorstoló, 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. orokéletünk, -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. csökkenteni 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-parancsokat 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, gond nélküli 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 törőkártyák segítségével történhet (Action Replay I-III). Itt semmi dolgunk nincs, mint a játék közben a kártyát aktivizáljuk, és automaticé megkeresi nekünk az életek számának címét. Ide 255-öt, vagy bármely az eredetnél 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 átírnivaló 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 tippelnél, 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 könyvekben 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 (kiírja 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 kerestetni, és megnézni, hogy a többi byte is ott van-e. A kerestetés 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
CINCINNATI	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

## A GONOSZ HERCEG (C64)

A karakterunket 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: elölről
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 - Infravoros lovedék eltérítő
TAB	Valasztás a betáplált célpontok közül
SPACE	Gepagyú 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 — orokélet  
 POKE 48295,165: POKE 48607,165 — orokélet

## ACE (C64)

Menjunk 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 uzemanyag. A manőver után ne felejtsek 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`	lovész 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 orokéletet kapunk.

## ACE 2088 (C64)

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



**ACTION BIKER (C64)**

POKE 15489,48 — sérthetlenség  
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'	ráállítás a bolygóra

**ACTION FIGHT (AMIGA)**

Igazoltatáskor (bemutatózaskor) 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 - VZEKE  
2 - ?1J14            5 - VGJ1Y  
3 - ?ZR1K            6 - VLKKV

**ADDAMS FAMILY (C64)**

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

**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 - BQBG            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 sérthetlenséghez 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 repülünk 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 keresztet 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 nyomtatartása 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 nyomtatartjuk. 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 - CGGHDDGGDG	11 - HHIAAJJIG
4 - HDICICCI	12 - GGDDJJHFD
5 - IDHEHDGCC	13 - JIECBFGFF
6 - IJIDIHEC	14 - HGGEDDCCB
7 - CFDFEFEFJ	15 - HHHGFGDCC
8 - JIJIIIC	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 - IJIDIHEC  | 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 ugrunk.

## 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 WAVES (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
Boszorkánház	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 - PLFRMNLOSN	7 - THBSTSTFTT
3 - LSNBRGNSLQ	8 - THTHJJRSNN
4 - LKMCTKSCDF	9 - MLFNDBTFLL
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 kisser, 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	

# A

## 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, pauszáljuk 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 - SNEAKPREVIEW

## ARABIAN NIGHTS (C64)

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

POKE 1394,96: POKE 1395,96 — sérthetlenség

## 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:

Egy játékos:

2 - F9PBAIACRO  
3 - H2JCAIII1J  
4 - HSKHCQIPMU  
5 - JRKCHWITNA  
6 - HRKCE5IT3E  
7 - EDXBAIAARI  
8 - EGROBNAE03

Két játékos:

1 - HRMGEKQLLT  
2 - XJOEIAQLBD  
3 - KMKCEQQQN1  
4 - JJOEIIQRFF

## ARKANOID (AMIGA)

Pauszáljuk 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 érjük 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 repülő, 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! OE11-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 kerül-jünk. 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 - YOUP  
3 - GLOUP  
4 - MUMMY

## BAC PAC (C64)

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

## 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 átírhatunk

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 szukség 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(!). Visszatolva 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 tortrészének 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 előről kell kezdeni...), és próbálkozzunk a 2., majd a 3. olvasás

után is. Itt azonban figyelniük kell a sávonkénti sektorszámra 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 kattánásokot, 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 járatlanok 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 töltsük 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 — orokélet

## BATALYX (C64)

POKE 19567,234: POKE 19568,234:  
POKE 19569,234 — orokélet, 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 kotél. Ne szórakozzunk velük (csak az energiánkat pocsékoljuk). Ha az igazi Joker-től elvettük a kotelet, az bárhol, bármelyik szobában használható.

POKE 2304,0: POKE 32334,0 — játék begyorsítása, POKE 32466,181 — orok 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 orokéletet 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 — orokélet, 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. Orokéletünk 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 — ágyulovedek 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 tomege (0)  
POKE 4995,x — a Phantasm tomege (0)  
POKE 4994,x — a Spectre tomege (0)  
POKE 4993,x — a Dragonfly tomege (0)  
POKE 4986,x — a Radaros Phoenix tomege (0)  
POKE 4987,x — az IR Phoenix tomege (0)

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

#### Játék közben FREEZE!

POKE 1443,x — uzemanyag 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 uzemanyag

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

#### Néhány küldetés kódja:

O1078G1GT0 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 küldetéseknél 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	

# B

## 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	MIRROR	

**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 IdObDyLGVjGEM  
?wat5c9y7mPm7 GfopxE3YDxwe0  
9ln2GQOs3qKd? vG1aCzKHUiHFd  
JiMecCYm1sl60 tl!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 hsznos 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

# B

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
SYZYG	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 szerezhethünk.

## 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 - VEAKAR	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 '1' billentyűt, és örökidő + örökélet lesz a jutalmunk. Egyébként ez mindhárom résznél működik.

**BIONIC NINJA (C64)**

POKE 16299,173

**BIRDS OF PREY (AMIGA)**

<u>Billentyű</u>	<u>Hatás</u>
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	Tüzelés 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 jelöljünk kirajta egy helyet egy zászlóval (bal oldali egérgomb). Itt fogunk találkozni a KC-10-el.

# B

<u>Billentyű</u>	<u>Hatás</u>
<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 üzemmódjának változtatása
<i>V</i>	Jelentés a bevetésről
<i>F10</i>	Vissza a saját gépbe

## **BIZY HAWK (C64)**

POKE 5889,255 — sérthetetlenség

## **BLACK BELT (MEGADRIVE) (MASTER SYSTEM)**

Örökéletet kapunk, ha az introképernyők után, mikor a képernyő kéken villan, megnyomjuk a *RESET*-et. Ezután az 1.pálya háttére 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 felveszünk 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 megy 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:

PályaKód	PályaKód
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- WEAEEVNF	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- IDPPNWOO 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- FDPRPWPO 99- BDPUSWOT  
83- FDPRPWOQ 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 — sérthetlenség

## BOMBER BOY (GAME BOY)

### Pályakódok:

1. MNJDIHABAH IHIIHIIHIF  
2. IHOLBFHHC PCPCPCPCPN  
3. IHFEMFHIHG CPCPPPCPCL  
4. NMFEMOMNMC EFEFBFEFEG  
5. ABPCOOBABH ABOLKEFEFL  
6. NMCPIJNMNN NMIHKLOLON  
7. HIFEMNIHIN BAHIIDJDJH  
8. HIFEMNIHIN IHABPLOLOA  
9. HIKGDAJNMG EFLODOLOLC  
10. OLMNDOMIHL PCGKMGKKGK  
11. OLJDIJAMNF DLNMPGKKGK  
12. IHMNDFHOLJ PCGKIKGKGL  
13. OLNMKLCLOA FEKGDABABF  
14. BAEFPEDEFA FEKGDOLLOL  
15. OLABEPEGKA FEKGDABABH  
16. DJDJOHKHIC NMIHBLOBAF  
17. DJNMKNIIHA FEKGDNMIHF  
18. NMABEFMKGJ GKEFODJNML

19. IHFEMCBGKG JDDJECPPCN  
20. IHKGDINMNF AHABMGKEFL  
21. MNABELPPCA FLFEDJDDJL  
22. MNOLBOJNMC NJNMBKGCPC  
23. DJCPIADNMH LFLOKMNJDG  
24. MNKGDPMABJ GCGKOABOLJ  
25. OIHIMEGEFL 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 HHFDHGIB	E6 FFFDPCCC
D7 HIFDHGJB	E7 GHFEPCEL
D8 IJFDHGKB	E8 HIGEPCGC

## BOMBERMAN (NINTENDO)

Meglepetésben lesz részünk, ha beírjuk  
ezt a kódot: FECPIANNMJGGKIDJABA

## 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 tartsuk lenyomva a LE & BALRA gombokat, és ezalatt nyomjuk meg 16-szot a SELECT gombot. Erre felcsendül egy pár hang. Most kezdünk 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 — sérthetlenség

**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 kódnak 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:*

mathematich:	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	ODDHBN	LCLFJJ	PDLHJN
1-31	KGGBFB	OHGDFF	LGOBNB	PHODNF
1-41	KGHFFJ	OHHHFN	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	OBDFAN	LALEIJ	PBLGIN
3-31	KEGAEB	OFGCEF	LEGAMB	PFOCMF
3-41	KEHEEJ	OFHGEN	LEPEMJ	PFPGMN
4-11	IKAJDC	MLALDG	JKIJLC	NLILLG
4-21	IKBNDK	MLBPOO	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	NNNDOO
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	2TWW	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	2TWW	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	TLGBBBBBC
Golden S.	153: 135	hazai	TLGBBGBC
	140: 132	hazai	TLGBBDBB
	166: 117	idegen	TLGBBJBB
Houston	134: 125	idegen	TLDBBBBC
	173: 132	hazai	TLDBBVBC
	179: 129	hazai	TLDBBLBC
	209: 138	idegen	TLDBB2BC
Atalanta	179: 105	idegen	TLJBBBBBC
	198: 109	hazai	TLJBDDBBC
	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
	5	DKLF
Albatros	2	HGNC
	3	BMHB
	4	DGBF
	5	JGJH
	5	JGJH
Ace	2	GBHL
	3	MHCB
	4	CDMN
	5	KDPG
	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.

# C

## **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 letiltása. 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 veszítsük 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 lézerekhez 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 légióknak előtt haladjon. Így majd egyszerre tudják a rómaiakat megtámadni, amelyek a gyenge hadseregünket esetleg megveri, de maga is meggyengülve könnyű préda lesz az erős légióknak. Miután az első rómaiakat 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 rómaiak elfoglalnák őket. Közben az erős légióval körbejárhatjuk a Karthágó környékén fekvő városokat és "giga-légióvá" fejleszthetjük — ő lesz majd az

ítéletvégrehajtó, aki lemészárolja a "gyűjtogető"-seregek által már megtépázott római légiókat. Ha a hősnek közben nincs semmi dolga, akkor vigyük vissza Karthágóba és a hajó befutása után azonnal vegyük fel a pénzt (ott úgyis csak eldőlne...) A pénzt vigyük át valamelyik szomszédos városba, ahol majd szépen kamatozik nekünk és újabb lovasszázadokat jelent vagy szukség esetén vésztartalékként szolgálhat. Persze ezt így leírni könnyű — a dolgok úgyis 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 kodot  
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 úgyis 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 madáríjesztőjét. Ezt a sárkányt kéne valahogy likvidálnunk. Nekem a következőképpen sikerült: addig kuldozgettem oda a derék harcosokat (el is pusztultak mind egy szálig), mígnem jött egy másik pofa, állítólag szakember a szakmában, azt mondta, hogy Susu-éket akkor lehet a legjobban kinyúvasztani, ha nem figyelnek oda (pl. esznek). Hát ettől nem lettünk sokkal okosabbak, viszont, ha legközelebb jön egy palí 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 Erdekes 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 bogaracsunkkal. Egy éjszaka aztán a bogaracska véres fejjel 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

öt 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 összebalhézott 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 felejtí el a gép, ha PEASANT fokozatban játszunk. Lányok, figyelem! A KING-et átkapcsolhatjuk QUEEN-re, de a képek megmaradnak, sajnós.

### 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 őröket. 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 felveszünk 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!

# C

## CASTLEVANIA 2 (GAME BOY)

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

4Xszív — meghallgathatjuk a zenét  
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 ellen-  
feleken

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 — tökök 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 OVLO.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 8MFN2KSWWB0T  
3.szint 8HPMVV95Q37B  
4.szint LZOX9#JLR4TR

*Mercenary + Preacher:*  
2.szint 0WBHLN59ZLK9  
3.szint YP22MPNFT8HV  
4.szint KP3MF75HXCLD

*Navvie + Thug :*  
2.szint 0WDP8CJH837Y  
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: 8HBFPCP98R3J0  
4.világ: Z3R30TSW0L67  
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 —  
orokelet, SYS 4096

## CHEAP SKATE (C64)

POKE 6339,0 — orokidő

## CHILLER (C64)

POKE 22501,189 — orokelet

## CHIMERA (C64)

POKE 13315,0 POKE 13864,165.  
POKE 13870,165 — orok water POKE  
13371,165 — orok food

## CHINA MINER (C64)

POKE 32776,0 — orokélet, 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	WZYV
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	KROJ	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	QLRD	144	GVXQ

## CHOCK'IN (C64)

POKE 12142,173 — orokelet

## CHOPLIFTER (C64)

POKE 8011,173 — orokélet

## CHOPLIFTER (MASTER SYSTEM)

Ha meghalunk, gyorsan nyomjuk meg a tűzgombokat, es 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 ismételjük 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 — orokélet

### 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 - ACDDLN
2 - CMGBIN	7 - JMNOGK
3 - DIGOKG	8 - LAOLJL
4 - BBGGJH	9 - GAJMPM
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:

*A & FEL* szintugrás  
*A & JOBBRA* 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
'0'	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

# C

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.

## CJIN 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.

# C

## CODE HUNTER (C64)

POKE 8759,173 — orokélet, 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)

Billentyű	Hatás
'F1'	kabin
'F2-F9'	külső nézetek
'F10'	fegyvertől függően infra vagy lézer célzókészulek monitorok váltoja (fegyverzet, radar stb )
'1-2'	pislogás korbe
'9-0'	tolóerő fel/le
'+'/'_'	utánégető fokozatok lefelé
'DEL'	utánégető fokozatok felfele
'HELP'	ellenőrző pont előre
'W'	ellenőrző pont vissza
'W + b SHIFT'	radar hatótávolság (csak F 18!)
'R'	légicél váltás
'T'	műszerfal világítás be/ki
'I'	távcső
'[, ]'	horog ki/be
'A'	chaff
'D'	flare
'F'	kerék ki/be
'G'	joystick
'J'	billentyűzet
'K'	gőzkatapult
'L'	időgyorsítás
'Y'	idő vissza
'Y + b SHIFT'	térkép
'C'	infra kamera
'V'	torzsféklap ki/be
'B'	a tankert keresi
'N'	egér
'M'	oldalkormányok
':::'	hajtóművek indítása
'ALT'	hajtóművek ki
'AMIGA'	foldi cél befogása, vagy lézer célzókészulék rogzítése
'SPACE'	

## Billentyű

## Hatás

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

## COMIC BAKERY (C64)

POKE 59582,173 — orokélet, SYS 2304

## COMMANDER KEEN I (PC)

A kimentett állásban (\*.CK1) a \$32-re és a \$34-re írunk 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 speci cuccot, amit csak nagy nehézségek árán tudunk 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/vegyszer 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 time of grief... POPPY  
 It can be as sweet... YELLOW LILY  
 Surrounded by giants... BUTTERCUP  
 Wise are they... CHRYSANTHEMUM  
 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 priestesses were famous for skill... —  
 Astarte  
 Her priests and servants were known... — Isis  
 Her sacred day is Friday... — Venus

# C

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	AMIGAFOREVER
GHOSTBUSTERS	

## CONTRA (GAME BOY)

Kilenc életet kapunk CONTINUE nkent, ha megnyomjuk sorban a FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, A, B, A, B, SELECT, START gombokat

## COOL SPOT (MEGADRIVE)

Az options kepernyonel 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 csemegezhethünk

## CORE (C64)

\$1718,EA \$1719,EA — orok 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 — serthetetlen

## 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 — orokelet



### **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 kukacba, bele a vízbe stb.). Ezt eljátszogatjuk, amíg meg nem únjuk!... Vagy húsz-harmincszor érdemes felvenni! (persze csak örökéletes verzióval)...

### **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!

# C

## 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- IRTR	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- GYU	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- AUFC

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

# C

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 — sérthetlenség

## **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. WOBBLER     | 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, sérthetetlenség 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,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  
 — orok idő, POKE 24891,173. POKE  
 24671,173 — orok fuel, POKE  
 26193,173. POKE 29337,173 — orok  
 energia, POKE 19013,173. POKE  
 29328,173 — orok pajzs, SYS 36096

## DARK TOWER (C64)

\$7254,A9 — orokélet, 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
Könyvtarjegy	LIBRARY CARD	0A
Alaprajz	BLUEPRINT	22
Feszítővas	CROWBAR	05
Kesztyű	GLOVES	0E
Kotél	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
Órakuics	CLOCK KEY	0D
Tukordarab	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
Slusszkuics	CAR KEYS	1A
Baltanyel	AXE HANDLE	14
Kalapács	HAMMER	1B
3 lemez ikon		04

## DAVY CROCKET (C64)

POKE 4976,173 — sérthetlenség

## DAYS OF THUNDER (AMIGA)

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

## DE GROTTEN VAN OBERON (C64)

POKE 38090,0 — sérthetlenség

## 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 osszeset 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: *10.00000000*

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

# D

## DEFENDER OF THE CROWN (AMIGA)

Amikor a második disc töltődik, tartsuk nyomva a `K` billentyűt. `Orok` lovagokat 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 szövetségeseinktől, 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 seregünkhez! Most már meg is támadhatjuk a területünkkel határos normann 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, katópult, vár) Ezt pl. 00-kra átírva ingyen vásárolhatunk.

## DEJA VU (AMIGA)

Ha ki akarnak minket rabolni az utcán, akkor nem kotelező 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 szinonímája jön elő az uzenet ablakban.

## DELIVERANCE (AMIGA)

A második pálya végén lévő fő ellenséget a forgó kések fölötti gomb lovoldozásával lehet elpusztítani A harmadik pálya végén pedig a pókot kell löni addig, míg az áramutést nem szenved

## DELIVERANCE (C64)

POKE 5635,234 POKE 5636,234: POKE 5637,234 — JIM orokélete, POKE 5663,234: POKE 5664,234. POKE 5665,234 — BOB orokélete. 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','1' billentyűkombinációt lehetőleg egyszerre és máris nem fogy az erő. Az orokélet megszüntethető a 'T','R','A','N','O' billentyűkombinációval

## DEMONS (C64)

POKE 3272,256 POKE 3821,256: POKE 4220,44 POKE 8130,0 — sérthetlenség

## DENARIUS (C64)

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



**DESERT HAWK (C64)**

POKE 15745,234: POKE 15746,234 —  
sérthetlenség

**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 űrhajóval  
megsemmisíthetjük a támadó  
methanoidokat, de mivel nem tudunk  
vele mozogni, csak az állomások  
védésére 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 N2IUUV MP  
ND7Z3 SP7OT CQ  
ND7ZL C77OT CQ

## DEVIL CRASH (PC ENGINE)

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

## DIAMENTY (C64)

A pályakódok:

1. PLWDHII	8. EXHMVTJ
2. OMTFJUY	9. WAJNCAL
3. INAGKYR	10. TIKBXSJ
4. 48SHLTW	11. AWLVZDV
5. YVDJMRA	12. SSMCAFX
6. TCFKNEJ	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 '/' billentyűvel lehet alapállapotba mozgatni. A Resources menüben a jobb oldali ablakban felül látható az a gép, amelyiknek épp parancsot adhatunk (az alsó két nyíllal 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 Hastingers 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

# D

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	— sérthetatlenség
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 fajtaiba 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 (Morkinhez 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 beleköthetünk, 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	Icelord		
Carangresh	Icelord	Varorthorn (56,63)	
Careneon	Barbarian	Fenun (8,11)	Thorarg (Giant)
Carorand	Icelord		
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 (Icelord)
Imangruk	Dwarf	Thangrim (36,50)	
Imelorn	Dwarf	Glorthane (30,29)	Anvortheon (Barbar)
Imgaril	Icelord		
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 (Icelord)
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	Icelord		
Malorthand	Icelord		
Morildrane	Fey	Fangrim (17,46)	Shareth
Obireon	Fey	Felak (1,64)	Carorthad (Icelord)
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)	Malinane (Icelord)
Thigrim	Icelord		Anvildrak (Giant)
Thormand	Fey	Fangrim (29,30)	Kahangrorn (Icelord)
Thorthak	Barbarian	Kaharand (26,8)	Glorthorn (Giant)
Thorthand	Fey	Glanel (12,50)	Imgorarg (Dwarf)
Torelorn	Dwarf	Malangrarg (41,33)	
Torinarg	Barbarian	Berenium (2,3)	Ulformane (Giant)
Torormarg	Dwarf		
Tororthane	Fey	Thildreon (22,36)	Malormun (Icelord)
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 lőszer

## 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, tet-szőleges 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-től 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 betöltenünk, 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 földbe 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	RECEI-VING
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	TRAVEL-LERS
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	HUMBLLED
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 kerdezzük meg Harah t, erre o azt mondja, hogy van egy falu valahol a hal szajaban, ezzel valoszinuleg a hal alaku hegyvonulatra gondolatott Ennek a megfejtese az hogy valahol az otthonunktól delnyugatra talalunk egy barlangot, ahol tovabb iranyitanak minket a faluba

A jatekban ket helyen menthetunk allast a varban a tukornel, es a SEE DUNE MAP utan a foldgombre clickelve

## DUNE 2 (AMIGA) (PC)

Nem csak a Harvester, hanem az osszes tobbi lánctalpas jargany is eltapossa az Infantryt, Troopert, Fremment, Sardaukart

Ha gyalogosunkkal ratalalunk az ellenfel Harvester jere, ne szaladjunk el hanem csaljuk a sziklakra, es engedjuk, hogy eltaposson Ezutan nem mozdul tobbet, es nem is jon helyette uj, amig le nem lovik, ill meg nem ette a kukac (ezert kellett folcsalni a sziklara)

## DUNGEON HACK (PC)

Az AUTOEXEC.BAT-ba tegyuk bele a

"set aesop\_diag=1" sort

A jatek futasa alatt probaljuk ki az A, T, I, O gombokat!

Sokan elkeserednek a masodik szintre lepest megelőző pillanatokban, ugyanis egy kodot kerdez Az ugy nem sulyos, megijedni nem kell Jopar DOC CHECK kerdesre kiprobaltuk, hogy mi lenne, ha megprobalnank kitalalni a megoldast Elsore bejott Annak, aki esetleg nem annyira ismeros a kerdezett temakban, ajanljuk a csodalatos HACK RES file t, mert az egyik legolvasmanyosabb file, benne vannak, persze tomorites, vedes nelkul a kerdesek, es rajuk a megoldasok

Mit érdemel az a bunos

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 BRAUNY  
COCKATRICE INFAMOUS  
GOBLIN GREED  
GOLEM, FLESH HUMANOID  
OTYUGH GULGUTHRA  
WATCH GHOST SOMETIMES  
(csak a szavakra figyeljunk, a szamok nem jelentenek semmit)

## DYNABLASTER (AMIGA) (PC)

Nehany 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 UKBZWGVG	6 1 UAWVVPGH
2 2 MUFEESCN	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 UACKQOGL
3 1 UAWKOVRRH	7 1 UARKIVGL
3 2 UAEKOVRR	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 UACKGOGH
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 MUWCNLKL	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. OBF1MNDJDN MNMNMNMNMC
3. 3LCP2MOBOJ NMNM2H2H2L
4. NMF1MFBORG CPCPPCPCPC
5. JD3LBOMNMO H2MNDDJDJG
6. F1L31PGKGL KGCP1KGKGF
7. JDKGDJ2H2J OB3LPGKGL
8. OBL31LCPCN NM2HKL3L3F
9. H2KGDD2H2N NM2HKBOBOO
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 OFL3KGKL3O
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. 2HMNDD32HJ NM2M3NM OBJ
45. BOGKKJFMNH OHOHKDJ2HL
46. BO1FPJFJDN JN2MNDJL
47. BOL31MKMNN JN2MNDJL
48. BOBOBKMPF LFLFMOBKJG
49. BOH2M3DKGF LFLFMKGGK
50. MNDJ3JFBOC GPPBBOBKGN

**DYNABLASTER (PC)**

Pályakódok:

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 1.1 UKCLMNKT | 6.5 UWWKQLNG |
| 1.2 UWOWIQUV | 7.2 MXCETJTG |
| 1.3 MAFWHUTN | 7.5 MVEETVYS |
| 2.4 MUVEECP  | 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 — orokidő

## E-SWAT (MEGADRIVE)

Lehetőségünk van kiválasztani, melyik pályán akarunk játszani. Amikor megnyomjuk a START-ot a játékkezdéshez, 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 kuldetések között.

## EA HOCKEY (MEGADRIVE)

Mecsek 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. GRFJW27BVCMD6H86 | 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:

<u>Pálya</u>	<u>Kód</u>
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 orokélet 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-os 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 maximumunk 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 főellenségknél 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, rendőrhajó), 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

# E

\$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

Ezekről eltérő számok beírásával a lézer erősséget 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 uzemagyaghoz \$46-nál nagyobb számot írunk be, akkor előfordulhat, hogy a kis galaktikus térképnél (5) nem bír akkora kort 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 ki gyonyorkodtuk magunkat a csillagos égben, kapcsoljuk ki (Preferences menu), 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 erte

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

Rendszerbe lépes után mindig nyomjunk F10-et, hogy kiírja a hajók jelét is, mert így könnyebb megtalálni őket. Az auto pilóták 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 rogtan, mert a városból ágyúkkal is lőhetnek, nemcsak a rendőr bácsik ozonlenek felénk. Ha időben fizettünk, és véletlenül nem szállt a város/állomás felé egy lézersugár sem, akkor szó nélkül beengednek akár rogtan is.

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

Ha véletlenül elpuszkáznánk 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 űr kellős közepén kaphatunk olyan üzenetet, hogy DRIVE DAMAGED, ilyenkor a civil drive-ok ledegradálódnak bolygóközi hajtóműve, a katonai helyén pedig egy rakás szemét lesz. A többi kutyu még javítható.

**A felszerelhető kutyúkról:**

**A lézerek** Egy 4 megás beam 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 tolni 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 kutyu! 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 védő kítúzza, 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 tokolni vele, katonához 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).

Kuldetés vagy megbízatásos 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 veszük.

Hajtsunk rá az ELITE rangra, és vállaljunk a katonaságnak is kuldetést (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! Toltsuk tele a hajót animal meat-tal, és vigyuk a Bernard Star rendszer Coke bolygójára. Itt vegyünk helyette robotot, és/vagy computert, és vigyuk 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 vigyunk. Ezután a két naprendszer között kereskedve hatalmas vagyona 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 szukségük!

## ELITE 2 (PC)

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

A főmenu:

'F1' - A kilátást kapcsolgatja át: hátra; kulső 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, népeség 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-

	Page	Par.	Line	Code
nalakat húzza be.	2	1		EMBERS
'F8'. Rácsozás be/ki	2	6		MONITORS
'F10': Naprendszer-nevek be/ki.	3	7		COTTING
'F10' A kurrens univerzum (változtatható, bár az Amiga verzióban a mi Tejútunk többször is megtalálható, valószínű valami integer bug miatt)	6	3		IMPREGNABLE
	7	1		WAS
	7	4		DOWPAYMENT
	9	2	2	REFORM
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)	9	2	3	TO
	10	2		FLIGHT
	10	1	4	BETTER
	10	1	5	LOOK
	11	1		REFORM
	11	2		MATRIX
'F7', 'F8': Zoom	11	4		FULCRUM
'F9'. megint csak opciók, mint előbb.	11	6		COMPLEMENT
'F10' az autopilot/hiányában a célkereszt belovése (click ide, majd a célra)	13	1		DOCTRINE
	13	3		CASCADED
	15	3		ANOTHER
'F3'. Info a hajónkról (fent tárgyaltuk).	16	1		AROUND
'F4'. Kommunikációs menü (tárgyaltuk, az űrben segélykérés, leszállási engedély)	17	1		CRACK
	17	5	3	JUSTICE
	17	5	5	IMMINENT
'F5' (illetve click a radarképernyőre) fegyver/radarscreen váltás.	19	2		IN
	21	5		SPACERS
'F7'. Bolygón felszállás (ha engedély kell rá, egy felkiáltójel van az ikonon!)	26	1		GLASS
Máshol Normál üzemmód/motorok ki/(autopilot) üzemmódválasztó. Ha a motorokat kikapcsoljuk, az természetesen NEM jelent fékezést az űrben! (Fékezni a 'jobb shift'-tel lehet).	26	7		SHADOW
	28	2		PASSION
	28	4		GOLD
	30	4		RIF
	30	1		MERDRIAN
	33	2		BLEEPED
	34	4		WAR
'F8': Hyperspace-ugrás, ha a célt már beállítottuk.	35	2		TIME
	36	4		NAVY
'F9'. Gáz;	38	3		POLITICAL
'F10': (szinte minden menuban ez a funkciója, kivéve, amikor az autopilot végcélját adja meg!): kiírja-e a tárgyak mellé a nevét is.	39	3		THEY
	39	4		OUTRIDES
	41	4		WASH
	42	1		ONLY
'Jobb shift'/'ENTER'. Sebesség le/fel	47	1		MOTIONLESS
'+/-'. Zoom	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 Creditunk 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 abbahagytuk.



**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 — sérthetlenség

**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	

# E

## **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  
— sérthetlenség

## **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 kódkérsre

## **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:  
FNUEABCĐiCA VT6tACDİAt

## **EVERY SECOND COUNTS (C64)**

Válaszok:  
**GENTLEMEN'S TROUSERS.**  
YES: pants, strides, kecks, bags  
NO: trollies, sloops, grippers, poopors,  
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 Bailey, 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 Si-  
mon, 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, noble 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 Brinton 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, Like 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

# E

## EVERYONE'S A WALLY (C64)

POKE 34461,157 — sérthetlenség  
 POKE 36317,173 — orokelet  
 Az állatkertbe csak a majomedellel lehet bejutni!

## EVOLUTION (C64)

POKE 6947,255 — orokélet

## 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, mentjük 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 — orokélet, SYS 4096

## EXILE (C64)

POKE 4441,169: POKE 442,255 POKE 443,96 — orok energia, POKE 60568,96 — orok lovás + orok fuel, POKE 63821,96 — orok pontszám, POKE 64606,234 — orokidő.

A tárgyak helye. (x, y koordináta)

Tárgy	hely
<b>Fegyverek:</b>	
THE GUN	145,83
THE ICER	137,114
THE BLASTER	52,140
THE PLASMA GUN	107,136
THE PROTECTION SUIT	164,103
<b>Kulcsok</b>	
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
<b>Sípok.</b>	
1	159,115
2	159,81
<b>Használható tárgyak:</b>	
BOOSTER (tolóerő növelő)	161,107
THE CANNON (ágyú)	160,73
INFLATABLE RAFT (tutaj)	160,89
TABLE (asztal)	163,92
"FLUFFY" ("szőroske")	224,93
"FEED ME" (robot)	160,103
HEAVY BOULDER (szikla)	214,115
FLASK (uveg)	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 (uveg)	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 összeutkozunk, nyomjuk meg gyorsan az A, vagy a B gombot!

**EXODUS (C64)**

POKE 19249,0 — sérthetlenség

**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 írjunk 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	O101	NIGHT STALKER
117-8	Balkézben levő tárgy	O901	DROW BOOTS
119-46	Tárgyak a hátizsákban	OF01	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 bőrvön	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-verzióánál 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 bel! 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	Allásnév
21	Karakter állapota [01] (Itt van kövédermedt 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
		5400	STARFIRE
		5500	JHONAS' CLOAK
		5600	CRIMSON RING
		5900	RING OF PROTECTION
		5B00	POLEARM (HALBARD)
		5C00	SCEPTRE OF KINGLY MIGHT
		5D00	KHELLEN'S COIN
57	Food [FF]	5E00	COIN
58-60	Levels [max. 11]	5F00	AMULET OF LIFE
61-72	EXP-k	6100	STICKY PAPER (SPELLBOOK)
241-2	Jobbkéz	7100	M MAGIC MISSILE
243-4	Balkéz	7900	MACE 'THUMPER'
245-272	Hátizsák	7B00	DAGGER 'YARGON'
273-4	Tegez	7F00	MAGIC DUST
275-6	Páncél	8300	AXE 'THE BAIT'
277-8	Csuklópánt	9800	HELMET
279-280	Sisak	A400	M LIGHTNING BOLT
281-2	Medál, Nyaklánc	B100	DAGGER 'SA SHULL'
283-4	Csizma	CE00	BREACERS OF PROTECTION
285-90	3 tárgy a bőrövön	D000	M HASTE
291-4	Gyűrűk	DA00	GLASS SPHERE
345-6,349	Varázslatok hatása alatt	E200	M DETECT MAGIC
350	IMP. INVISIBILITY hatása alatt van a karakter	E300	M SHOCKING GRASP
		E400	M FIREBALL
353	HP ütés rajtunk	E500	CLOAK "MOONSHADE"
354,5	HP ütés jobb, balkéz	F100	M REMOVE CURSE
		F900	M TRUE SEEING
		FA00	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

## 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



**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

## F-14 TOMCAT (C64)

Billentyű	Hatás
+	Tolóerő növelése
-	Tolóerő csökkentése
£	Utánégető
E	Katapultálás
P	Szünnet (Pause)
C	Chaff - Radarzavaró
F	Flares - Infravoros zavarás
H	A látótérben lévő 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 lekerése
F1	Phoenix rakéták aktivizálása
F3	Amraam rakéták aktivizálása
F5	Sidewinder rakéták aktivizálása
F7	Gepágyu 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 0E EA 0E 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
'D'	Kettes értéknél majdnem minden eltűnik. OFF-nál pedig minden látszik. 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 infravoros 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 távolságból
'F9'	?
'F10'	az aktuális célpont képe
'ESC'	katapult
'Space'	visszakapcsolás a műszerfalra

## F-16 COMBAT PILOT (AMIGA)

A kezelőbillentyűk Amikor a gép fulkéjébe 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 segédzárnyak, 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 uzenetsorban 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 uzenetsorban folyamatosan szöveges tájékoztatást kapunk a leszálláshoz szükséges manőverekről

'U'. Kerekek be/ki 300 mérfold/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 utánaégető fokozatokat 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 légi harcra 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 műszerfalán 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 utánaégető
'T'	Rádióüzenet.
'U'	Kerekek be/ki. 300 mérfold/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 irányítórónnyal.
'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 uzemanyagot 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.
>	Előrettekintés
>	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	Lovász 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 lottunk 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)**

<b>Kódjai:</b>		
<b>USA</b>	<b>Irak</b>	<b>Korea</b>
0lg047	cag00b	7e000c
0pg04b	ceg04j	7n004c
0tg0cu	cig08r	7q0181
11g0cs	cmg0ca	820284
15g0g4	cug0kq	860288
19g0og	d2g1g1	8ae2gn
1dg10t	d6g1s5	8i02oi
1lg18d	dag2g5	8mb4g2
1pg1k4	dqg30v	8qb50g
1tg1sg	e2g3s4	8ub64p
21g28k	e6g4cp	9a06g7
2tg35j	e6g6cr	9i06gr
31g50f	eag6c6	9u07s8
35g68t	eeg6ki	a2088j
39g8ce	eig7gj	a60akj
3tg94r	eug88h	aa0ao2
41g98t	f2g8k2	ae0b4c
45ga45	f6g90c	ai0dk9
4tgagn	fagaci	am0fkp
51gb0v	fegb8d	b20fop
51gbgn	figc8h	b60g43
59gbgn	fqgd0i	ba0h0b
61gegg	fugdKh	
65gek2	g2gegc	
69gf0c	g6gfkl	
61gi02	giggg5	
	gmghoi	
<b>UdSSR</b>		<b>Ace's</b>
hj0002		<b>Challenge</b>
hn0006		ljg041
hr00sd		lng045
i701sk		lrg08d
ib0342		lvg0cs
if03kt		m3g0gu
ij04gu		m7g0oa
in05cv		mbg14r
ir078q		mfg1ce
j307sn		mjg1kq
j708oo		
jf0abp		
jj0b0m		
jn0gbh		
jr0c0v		
jv0egs		
kb0fc6		
kf0gcb		
kj0hgk		
kn0i02		

**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

# F

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 Almonde	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
Raph 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 Wlng, 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 érzékenysége 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

### 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

### 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 +.

### FALCON (PC)

A 'CONTROL-X' a lőszeraink 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 kísérlők szemszögéből
8	Padlock nézet
9	A saját és a befogott gép nézete kívülről

# F

<i>O</i>	Külső nézet: a kísérőnk		
<i>A</i>	Robotpilóta ki/be	<i>F10</i>	beállítása vízszintesen
<i>B</i>	Féklapok ki/be		A radar szögének
<b>Billentyű</b>	<b>Hatás</b>	<b>Billentyű</b>	<b>Hatás</b>
<i>C</i>	Radarkijelző ki/be	Utasítások a kísérőnek:	
<i>E</i>	ECM radarzavaró ki/be	<i>SHIFT + A</i>	kitérés balra
<i>F</i>	Ívelőlapok ki/be	<i>SHIFT + D</i>	kitérés jobbra
<i>G</i>	Futómű ki/be	<i>SHIFT + W</i>	kitérés fel
<i>H</i>	HUD színeinek váltása	<i>SHIFT + X</i>	kitérés le
<i>I</i>	Botkormány előre	<i>SHIFT + E</i>	támadás
<i>J</i>	Botkormány balra	<i>SHIFT + S</i>	vissza a kötelékbe
<i>L</i>	Botkormány jobbra	<i>SHIFT + Z</i>	átvonás balra
<i>M</i>	Botkormány hátra	<i>SHIFT + C</i>	átvonás jobbra
<i>N</i>	IFF érzékelő bekapcsolása	<i>SHIFT + 2</i>	harapófogó bal szára
<i>P</i>	Szünet (Pause)	<i>SHIFT + 3</i>	harapófogó jobb szára
<i>Q</i>	Célpont-, kioldott fegyver- és ellenség-nézet közötti váltás	<i>SHIFT + R</i>	A rádiókapcsolat megszüntetése
<i>R</i>	Radar ki/be	Egyéb	
<i>S</i>	Hang ki/be	<i>SHIFT + T</i>	A napszak változtatása
<i>T</i>	Válogatás a légi célpontok között	<i>SHIFT + TAB</i>	Időgyorsítás
<i>U</i>	Belső nézet: fel	<i>SHIFT + U</i>	Belső nézet: lefelé
<i>V</i>	Szállított fegyverek listája	<i>SHIFT + N</i>	Navigációs pont lekérdezése
<i>W</i>	Kerékfék ki/be	<i>SHIFT + B</i>	Navigációs pont kikerülésének kérése
<i>X</i>	Célpont-megvilágítás kikapcsolása	<i>SHIFT + I, J, K, L</i>	A CRT térképen a nagyító mozgatása
<i>Y</i>	A CRT-n megjelenített térképen a folyók és az utak jelölésének ki/bekapcsolása	<i>SHIFT + F3</i>	Külső nézetben: nézőpont forgatása felfele
<i>+,-</i>	Gázkar	<i>SHIFT + F4</i>	Külső nézetben: nézőpont forgatása lefele
<i>{</i>	ILS ki/be	<i>CTRL + E</i>	Katapultálás, 3-szor kell megnyomni
<i>BACKSPACE</i>	Levegő-föld fegyver	<i>CTRL + R</i>	AVTR ki/be
<i>TAB</i>	Időgyorsítás	<i>CTRL + S</i>	Az AVTR által készített felvétel mentése
<i>[,]</i>	Lábkormány	<i>CTRL + K</i>	A fegyverek vészkioldása
<i>ENTER</i>	Levegő-levegő fegyver	<i>ALT + X</i>	Kilépés a DOS-ba
<i>&lt;, &gt;</i>	Utánégetés		
<i>/</i>	Utánégetés növelése/csökkentése	A numerikus billentyűzeten:	
<i>SPACE</i>	Utánégető ki/be	<i>1</i>	Belső nézet: előre
<i>INS</i>	Élesített fegyver kioldása	<i>2</i>	Botkormány hátra
<i>DEL</i>	Termik gömb	<i>3</i>	Belső nézet: hátra
<i>ESC</i>	Dipól fólia	<i>4</i>	Botkormány balra
<i>F1</i>	Menük aktivizálása	<i>6</i>	Botkormány jobbra
	Nagyítás külső nézetben és a CRT-n megjelenített térképen	<i>7</i>	Belső nézet: balra
<i>F2</i>	Kicsinyítés külső nézetben és a CRT-n megjelenített térképen	<i>8</i>	Botkormány előre
<i>F3</i>	Nézőpont forgatása balra külső nézetben	<i>9</i>	Belső nézet: jobbra
<i>F4</i>	Nézőpont forgatása jobbra külső nézetben	<i>0</i>	Termik gömb
<i>F5</i>	NAM radar mód beállítása	<i>.</i>	Dipól fólia
<i>F6</i>	ACM radar mód beállítása	<i>+,-</i>	Gázkar
<i>F7</i>	Térkép ki/be	<i>/</i>	Utánégető ki/be
<i>F8</i>	A radar felbontásának beállítása	<i>*</i>	Padlock nézet
<i>F9</i>	A radar szögének beállítása	<i>ENTER</i>	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 — orokélet

**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-szor JOBBRA, 6-szor BALRA.

**FASTEST 1 (MEGADRIVE)**

Névnek írjuk me. HAPPYNEWYEAR, majd egy Q-t.

**FATE-GATES OF DAWN (AMIGA)**

Larvinban szerezzük meg az alkímistát, 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 összeharácsoolni...

**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 jelentkezünk be. Azonnal játszható bármelyik kuldetés.

**FIGHTER BOMBER (C64)**

A szolgálati listába KYLIE néven jelentkezünk be. Azonnal játszható bármelyik kuldetés.  
 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.korben +/-:kozeledés/távolodás
F5	Külső nézet:hátulról +/-:kozeledés/távolodás
F7	Külső nézet:muholdról +/-:kozeledés/távolodás
T	Külső nézet: irányítótoronyból
D	Külső nézet: a kilőtt fegyver "szemszogéből"
(	Belső nézet balra
)	Belső nézet.jobbra
W	Kerékfék ki/be
B	Szárnyfék ki/be
R	Radar hatótávolságának állítása
G	Futómu ki/be
O	Maximális sebesség 2-szer megnyomva: utánégető aktivizálása

# F

Billentyű	Hatás
1-9	Sebesség állítása, 1-est 2-szer megnyomva: hajtómű kikapcsolása
RETURN	Fegyverek közötti választás
F	Flare - Infravoros lovedék eltérítése
C	Chaff - Radarzavaró
P	Szünnet (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 — orokélet, SYS 49278

## FINAL (NINTENDO)

A címkepnél tartsuk nyomva a *bal* és *jobb* gombot, és nyomjuk meg a *START*-ot. Most választhatunk, hogy hány élettel, és milyen nehézségi fokozatban szeretnénk játszani

## FINAL FIGHT (AMIGA)

Ha a bevezető közben egyfolytában nyomjuk a *help*-et, egy idő után bejön egy programozó kepe, 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 — orokélet, indítás SYS 40083

## FIRE ANT (C64)

POKE 17658,100 — orokélet, vagy  
POKE 16696,173

## FIRE LORD (C64)

POKE 3740,99: POKE 5721,238: SYS 2304  
\$30F0,00 — orok energia, \$1659,A0 — orokélet  
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 erőnoveléshez.

## FIREFLY (C64)

Ha a *HIGHSCORE* táblába beírjuk: *NO METERS*, akkor nincs energiacsokkenes. Hasonló módszerrel *MAX DIF* re ez visszaállítható  
\$1672,A0 — orokélet

## FIREPOWER (PC)

### Billentyűzet:

'-' és '+'	játék sebssége
'CONTROL + S'	hang (?) ki/be
'CONTROL + P'	pause
'F8'	újrakezdése az előző játéknak
'F9'	új tankválasztás
'F10'	újra konfigurálás
'Num bill'	mozgás 1 játékos
'QWEAPZXC'	mozgás 2 játékos
'5', 'S'	állítólag az elakadással segít
'INS', 'SPACE'	lovás
'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 — orokélet, SYS 9216

## FIRETRAP (C64)

POKE 7049,165 POKE 11497,165 —  
orokélet, 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

**FI\$TFUL 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 engedjünk 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 — orokélet, POKE  
10392,165 — orok 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 orokélet kódja. FROENDENBERG

## FLY HARDER (C64)

POKE 7410, 173 POKE 12308, 173 —  
orokélet

## FLYING SHARK (AMIGA) (PC)

Ha eljutunk odáig, hogy a *HIGHSCORE*  
táblába kell beírni a nevünket, tartsuk  
lenyomva a Numerikus billentyűzetet az  
5-öt, és írjuk be az alábbi kódok  
valamelyikét:

HSC	fekete képernyő
JGL	szuper lovedék
KDJ	orokélet
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 nyom-  
juk 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 — orokélet

## 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  
kezdünk új játékot. Hat élet vár ránk.

## FOX FIGHTS BACK (C64)

POKE 5827,165, majd RUN Ha más  
verziójú a játékunk, akkor monitorral ke-  
ressünk DEC \$EC parancsot s javítsuk  
át LDA \$EC-re  
POKE 2704, 165. POKE 49601, 181 —  
orokélet

## 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  
örültekekkel 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 lószér, 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.

# G

## **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	3	1	2
(2)	2	2	2	2	2
(3)	4	4	4	4	4
(4)	2	1	1	4	1
(5)	4	1	4	4	1
(6)	1	2	3	4	4
(7)	2	3	2	2	2
(8)	4	4	4	4	3
(9)	1	1	3	2	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	ROBOTTECH
TURRICAN	POPULOUS

# G

## 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 — orokélet, 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 — orokélet

## GHOST HOUSE (MASTER SYSTEM)

Rovid ideig sérthetetlenek leszünk, ha ráugrunk egy ránk kilőtt nyílra. Átváltozunk arannyá. Ha ez 15-ször sikerül, minden aranyból lesz, és átsetálhatunk a lovedékeken, és ezért még pontot is kapunk

## GHOST TOWN (C64)

POKE 65299 16 — orokélet

## GHOST'N'GOBLINS (AMIGA)

Az orokélethez a HIGHSCORE táblába egyszerűen írjunk egy felkiáltójelet (!).

## GHOST'N'GOBLINS (C64)

POKE 2981,173 — sérthetlenség  
POKE 2579,12 — orokélet  
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 — orokélet

## GHOSTBUSTERS (MASTER SYSTEM)

Névnek T.H-t írjunk, a számlaszámnak pedig 535634145-öt, és \$46400-t kapunk.

## GHOSTBUSTERS 2 (AMIGA)

Az orokélethez 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 — orokélet

## GHOSTBUSTERS 2 (PC)

Íme egy cheat azoknak, akiknek túl nehéz a játék. Az első szinten pauzáljunk, majd írjuk be, hogy 'VARPTR'. Máris orokidőnk, orokotelünk 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 verzión 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:

Csapat	Kód
Algéria	CTXAREZCGPLOPEOB
Argentína	JTXAREZCGXIKLEVL
Belgium	ATXAREZCGRHFEOB
Brazília	ITXAREXCGPIGKCMB
Németo.	ITXAREZCGVIGKWIL
Anglia	JTXAREZCGAISKWHJ
Franciao.	ETXAREZCGAISKWHJ
Hollandia	QTXAREZCGWLUDUGJ
Olaszo.	DTXAREZCGAHKLUIL
Japán	PTXAREZCGXMKLMIJ
Lengyelo.	ATXAREZCGUMJPCTD
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

# G

## 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 jöjjenek 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. &ET7	51. ?16£
7. L4SX	28. 135J	52. 7/Q7
8. CP9?	29. ET3X	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 — sérthetetlenség

## 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 sérthetetlenséget 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 —  
orokélet

**GORF (C64)**

POKE 7240,234. POKE 7241,234 —  
orokélet

**GOTHIK (C64)**

POKE 7018,173. POKE 7165,173 —  
orokélet, SYS 49152

**GRADIUS (NINTENDO)**

A címképernyőn tartsuk nyomban a *bal* gombot, majd nyomjuk meg 3-szor az *A*-t. Ezután *START*, és ha mindent jól csináltunk, 30 élettal 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 tablák a 100 és az 50 között húzzuk a *joy-t* jobbra. Ez csak a jobbra kanyarodásnál érvényes, balra kanyarodásnál minden tukrozódik. 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 —  
orokélet, SYS 2098  
POKE 8257,165

**GREAT GURIANOS (C64)**

POKE 34962,0 — orokélet

**GREEN BERET (C64)**

Játék közben freezelünk, és a \$1535-

től írunk 3 db. EA-t az orokélethez, \$16F3-tól 3 EA-t az orok fegyverhez, \$210D-től A0 04-et, az ellenfelek megszüntetéséhez.

Ha ez nem működne, az orokéletet megoldhatjuk egy POKE 5429,173-al is.

**GREEN HOUSE (C64)**

POKE 4439,165. POKE 14551,165 —  
orokélet

**GREMLINS 2 (AMIGA) (C64)**

Az orokélethez a *HIGHSCORE* táblába írjuk be: SINATRA

**GREMLINS 2 (C64)**

Orokéletet és orokidőt 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 — orokélet

**GROG'S REVENGE (C64)**

POKE 23608,173 — sérthetlenség

**GRYZOR (C64)**

POKE 13476,189: POKE 29187,189 —  
orok 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 torni 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 — orokélet, SYS  
24765

# G

## 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 GUSUB 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 nyílak</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. Hamar túlmelegszik
'j'	Az idő gyorsítása. 2-szerestől 16-szorosig állítható.
'l'	Az idő lassítása
F1	Pilótafülke, előre kinézés
F2	Külső nézet : A helikopter tetején levő kameráról. A cursorral 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 képének 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 sorszámát, 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

# H

## 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 —	ASGAPQ	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 éjjelátó
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, átkerulunk 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 — sérthetlenség

**HEAVY METAL 2 (C64)**

POKE 5374,93 — sérthetlenség

**HEAVY METAL 3 (C64)**

POKE 13019,93 — sérthetlenség

**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 menuban 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 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 — sérthetlenség

**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 fejéenként 100 aranyat jelent. Egy jótanács túl sok menetet ne játsszunk a játékkal, mert a barbár varázslóvá alakul. Ez lehet, hogy jó (varázslatok szempontjából) de rossz, mert ha elfogytak a varázslatok, ki lesz nyílfantva 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	—	CAJJNNHBBB
2	IJJLDLCCAD	IJJLFLCCBG
3	NJLDLCADAQ	NJLFLCADBD
4	JLDLCINEAJ	JLFLCINEBM
5	LDLCAJNFAS	LFLCAJNFBF
6	DLCIJNLGAL	FLCIJNLGBO
7	LCANNLDHAI	LCANNLFHBL



Pálya	Flurry	Blitz
8	CINNLDIAR	CINNLFLIBE
9	CAJJMDLJAD	CAKHMFLJBF
10	IJJMDLCKAM	IJJMFLCKBP
11	NJMDLCALAJ	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 — sérthetetlenség

### 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 — sérthetetlenség

### 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 megtöltve.  
 POKE 8868,173 — örökélet, POKE 8592,x — életek száma, POKE 8876,234 — sérthetetlenség, 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  
NSFLKXCBDWF  
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:

XBNMXMPNWQMNOHB7

**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 — sérthetetlenség

**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 csalhatjuk 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  
BFDFE31001EBO

## 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 első 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	KOXX
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	TBXX
I	AIDB	VXEI	AVDI
J	KATK	TVHA	VBTA
K	EBXO	DOKX	AEXX
L	BKDX	AVEV	AIDV
M	HVTB	OAHI	VOTI
N	EOXK	/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	DOXX	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 mentegetéssel 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	manuevers	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	throught	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	transmissons	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	transfered	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	throught	a	will	race	circuit	as
106	Your	of	the	bias	to	lever's
107	After	Finally	YOU	Pumped	Nervous	ern
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 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 — örökidő, POKE 5619,173 — örök spray  
Játék közben: POKE 9551,12 — végtelen gránátok, POKE 1044,96 — sérthetlenség

### INGRID'S BACK (C64)

A kódkéres 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 kezdőcímük is). Módosítsuk azt a bizonyos két byte-ot, kapcsoljuk ki a BASIC ROM-ot (rakjunk \$0001-re \$36-ot), majd mentsük 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 égbolténak 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 — sérthetlenség,  
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: játsszunk x pénzig, vagy x vállalatig. Vegyük meg a 'Pirells Style' autózemet, 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 letiltása. 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 — sérthetlenség

## 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 — sérthetlenség,  
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 — sérthetlenség  
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\*\* \*\*\*\*

Március

\*\*\*\* \*G\*\* TCD2  
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 TMOH

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  
\*5\*J BX\*W TCL2

Nov.

MKNP FZVQ WKBK  
WOBF VMBF BMBI  
\*8\*J B5\*5 TC0S

Dec.

NRQS 08VQ 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 játéssa 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. OOPS   | 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. TMHPGCSYRL
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 |              |

# K

## 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 15110,30 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)

Vigyük 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

# K

- §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 kódkerés 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'	előrenézet
'2'	hátranézet
'3'	jobbranézet
'4'	balra nézhetünk a fülkéből
'F1'	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 folyamán, amikor egy városból ki akarunk menni, akkor A LEMEZT FORDÍTSUK MEG (még mielőtt kilépnénk a városból)!!! Ellenző 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 erőnek 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 — sérthetlenség, 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.

# L

## 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 aptme 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... — disegregation.
- Canasta is... — a card game.
- Candy is dandy, but... — liqueur 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 above.
- 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... — now 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  
 Kodok a sztriptizbarban az ajtonallonal  
 3 00741 10 25695 18 49114  
 5 55811 11 32841 19 33794  
 6 30004 12 00993 22 54482  
 9 18608 15 09170 23 62503  
 Kodok az oltozoben a szekrenyeknel (a  
 nevek az ugyvedno kartyajanak a  
 hatlapjan)  
 Pink Flamingo Disco 002  
 Pantı 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  
 Piggı 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)

Eloszor a fekete 7 esre, majd a fekete 9 esre tegyunk, ıgy nyerunk 50,000 et es egy kocsit

## LASER SQUAD (C64)

(Contex fele verzio) Credits \$F256 (pl SBC helyett ADC \$F256, vagy POKE 62038,109)

Egyeb verziokban a penz \$40D7

## LASER SQUAD (C64)

Az alabbi poke okat a megfelelo palya betoltodese utan kell beirni

POKE 36682 36696, 234, ezutan

POKE 16601 xx — CREDITS

POKE 16608,xx — fordulok szama

POKE 16551 16554,xx — 1 es pajzs ereje  
4 oldalrol

POKE 16557,xx — 1 es pajzs ara

POKE 16484 16498 xx — fegyverek, ıll  
toltenyek ara

## LASER SQUAD II (C64)

Utolso elotti szint **The Stardrive**  
 Elozmenyek Egy csapat ellopott egy lazado hajot, amin rajta volt egy stardrive nevu irányítóberendezes, amivel a lazadok új urhajokat lehet irányítani A stardrive ot visszavitték a bazisukra, Pashir varos melle, ami Prozine 5 bolygojan van A lazado csapatot a 7 es brigadbol elkuldték, hogy felderitse a tervet, de Pashir csatornait elaraszottak a robotok (es nem a patkanyok) Feladat Meg kell talalni a stardrive ot, (ami egyebkent egy ellenfelnel van) es elvinni a terkep bal oldalara A feladatra vigyunk par MK2 est, es hegesztot, valamint Kastec auto gunt Utolso szint Laser platoon  
 Elozmenyek Ez a szint mint az ugyessegnek es a lelekeronek a nagy probaja amely 74 egyseget tartalmaz Ket jatekos eseten mindket felnek ugyanannyi egysege van es a terkep szimmetrikus A terkepen egyszerre egyenkent csak 10 egyseg lephet (egy koron belül) Ha valamelyik emberunk meghal utanpotlas erkezik Minden 5 lepesnel egy ember (de csak ha valaki meghal) Egy jatekos eseten csak a gepnek van Armoury droidja Vigyunk magunkkal MK2 est es Auto Cannont

# L

## 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 bunyó 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 ütlegetnek, 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 elkezd 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 meglökni.

## 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 - IJLDLCCCL
- 3 - NJLDLCADCY
- 4 - HLDLCIDECQ
- 5 - LDLCAJNFCK
- 6 - DLCIKLLGCS
- 7 - LCANNLDHCQ
- 8 - CIOLLDLICY
- 9 - CEKHMDLJCO
- 10 - IKHMDLCKCT
- 11 - OJOLHCELCM
- 12 - IMDLCINMCJ
- 13 - OLMCAKLNCY
- 14 - DLCIJNMOCM
- 15 - MCEONOLPCV
- 16 - CMNNOLMQCM
- 17 - CAJHLFLBDT
- 18 - IKHLFLCCDN
- 19 - NJLFLCADDL
- 20 - JNNHCINEDK
- 21 - LNHCAJLFDP
- 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 - MCEOLLDEHW
- 10 - CKNLLEMIEN
- 11 - CCKJOMIJEY
- 12 - IKHMDMCKEW
- 13 - OJOLICCLEN
- 14 - JOLICOOMEK
- 15 - OLICEKLNPE
- 16 - DMCIJNMOEP
- 17 - MCAOLMDPEL
- 18 - EZKIMARADT
- 19 - CAJJLFMBFY
- 20 - IJLJFMCCFR
- 21 - OHLFMCCDFR
- 22 - ILMCINEFW
- 23 - LFMCEKLFET
- 24 - FMCIKLLGFY
- 25 - MCENLLFHFY
- 26 - CKNMLNIIF
- 27 - CCJKMFMJF
- 28 - IKHMFMCCKFJ
- 29 - OHLFMCCCLFY
- 30 - JMFMCCKNMFS

### Szint TAXING

- 1 - MFMCACLNFY
- 2 - FMCMKLMOFV
- 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

# L

## Szint TAXING

15 - OIMDLGALGJ  
 16 - HMDLGMOMGV  
 17 - MDLGAJNNGL  
 18 - DLGKKLMOGV  
 19 - LGENLMDPGT  
 20 - GINNMOLQGK  
 21 - GAKHLFLBHM  
 22 - IJLFLGCHW  
 23 - NJLFLGADHT  
 24 - HFLGMDEHP  
 25 - LFLGAJNFHV  
 26 - FLGKKLLGHP  
 27 - LGCNNLGHHO  
 28 - GINOLOHIHK  
 29 - GEKKOOHJHT  
 30 - IKHMFLGKHO

## Szint CRAZY

1 - TFLCAHVFB  
 2 - FLCIHUTGBL  
 3 - LCALVTGHBK  
 4 - CKLTTGNIBF  
 5 - CAHSUFLJBF  
 6 - KHRUFLCKBP  
 7 - LSUGLCCLBO  
 8 - RUFNCILMBF  
 9 - UGLCCHUNBO  
 10 - GLCIHVUOBG  
 11 - NCCMUUFFBG  
 12 - BICMUNLQBE  
 13 - CGHSVLIBCI  
 14 - IIPLOVCCM  
 15 - MQVLKCADCJ  
 16 - STEMCILOCM  
 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 - JHSTFMCCDI  
 11 - MRTNICADDJ  
 12 - STGMCQLEDR  
 13 - TOICAHVFDL  
 14 - NKCOHWVGO  
 15 - ICEMWTNHDG  
 16 - CILVTNIIDJ  
 17 - CCHRUGMJDK  
 18 - IHRUJGMCKDR  
 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 - NKLFMGCDDJ  
 26 - HLFMGONEJT  
 27 - LFMGEKLFJL  
 28 - FMGKJNLGJT  
 29 - ?  
 30 - FINLLFIJQ

## 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 - NHLFIJADN  
 20 - HLFIJINENQ

## LEMMINGS (C64)

Íme a nagyszerű C64 verzió összes pályájának a kódja:

Level	Fun	Tricky
1	—	DJKALCDKJL
2	GEDGILBFIE	FHIBDFEDGF
3	BLIJKAJDB	JFIBLACJCL
4	KJGHALBDDE	HEEBEDIGHI
5	JIDJGHGFCL	FADGGFADKJ
6	LEHIHBEBJC	ECHGGDEDID
7	GCAAFKJLAD	LEDBFKJABF
8	HJBHFKDIJJ	IBGHGDFEHI
9	IBBHHBLDHK	IHKBBDKJDJ
10	FJBHHKHAKH	EADGGDIFAH
11	HHEBFEJAKI	ALALALHGBB
12	AFCCIJLIH	FDJCKJHGDA
13	JGFEEDDEHA	AHLGDEDLHI
14	KKIHCAGBB	ECBIFCJKB
15	EAFALALDCC	LKJIFEBLAJ
16	AFIBLCHEHC	CKLAGFKAJH
17	JIFAHKBDIA	BHFGGAJLAE
18	FFIBDFEBC	LAFGFKLADA
19	FJCAJGLBBL	ELLISAAAHA
20	GHHILIKBAB	EAHGAKBDCD
21	JCCLCADGAH	LAGBABCIEA
22	FDIKBBKOGC	HALGFEDFLK
23	BIKDLHEDIL	BHLDLEJGDE
24	KDCAJKAKFG	DFIJFJIKLE
25	KJEDHGCDCK	DHKHBKDFIK

Level	Taxing	Mayhem
1	IGDHKDIJFA	BCHIAFKCIG
2	CCHALCJGBB	JCADJFEDFC
3	CACAGJGAF	GKFGJLDJLE
4	JFIBIEJLAF	IJCFFEDALI
5	HDCGLGFELF	EACJALHACG
6	JILKFECIEK	KJKFEJCBDH
7	HLLILAIHEL	CABDJGHFDG
8	GELEEAHGCC	GJGGLCJAJC
9	JKFGGLBDGH	LKAFLBFGJA
10	JKFIFCKKBB	FDKBDHAGHC
11	KKJIGFCDIH	FAFGGAHIII
12	JAHEDEBDE	LEFGEJCJKI
13	CAJDJKILAC	KHKBLEDIHI
14	JAICIFCHAD	DHKIKBCABJ
15	GCCKHEDICG	CGFEEDCEHC
16	IHCGCJLIGB	AHEFFAHHEA
17	GIIHGFAIJG	EFGHFKCGDH
18	CAJCIKFEBH	GJEBAKBDAC
19	GDALCDJLKD	EAJACHGBJK
20	AHAFKJLCBL	AJGBDJLIIG
21	CGDHAKBDCC	GFDILCDHEL
22	LKLGGBFKIH	KDJAKGFCHG
23	KLIAAHAJJI	BIDAJIKBIB
24	HAFGKGLDHK	JIFEKAAJDG
25	JIFKIEDLEJ	FCELKBBLLK

A kéznek 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	JHHPGFDY
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	EJTHPFZD
17	NCWNCWMY	SFKVLWNC
18	QAABDHPG	XPFDYQBD
19	GGGFDYQA	GNCWMZTH
20	AABDGMYR	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	LKDFW	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	TWKLT
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	GZHLB	RXHYJ
6	HHKRK	ZQMSX	XBNCV
7	PFDMs	MHHRF	WMHWK
8	HWKNL	KGMQY	HGNRP
9	JTDKK	HHGMX	RBGKW
10	GHJBX	BNMFT	XFNMH
11	NXDYD	NLHZB	WQGGX

# L

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	XQNOH
19	ZXDLK	VZGSW	WBGLX
20	DSJFX	SRMVP	HKNHL
21	JVDFN	TFHSG	VKHDK
22	BMKHG	NLNLC	BPNGV
23	JKDCP	ZBHKK	ZYHZZ
24	BBKFH	XZNHD	LSNVP
25	CYDZF	VBHFC	VNGNW
26	ZZKSB	CTMRP	BSNOH
27	HRDRJ	PRGMX	ZCGLX
28	ZPKQC	MJMPQ	LLNHL
29	FSDQS	SZHFK	YLHDK
30	XJKSL	HCNFD	FQNGV

## LEMMINGS (PC)

### 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 -	NHLFMCEDFO	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	Szint	SUNSOFT
1	IHSOWUY	19	ANAHEDN
2	PNATTEP	20	EZIASON
3	ANIIARA	21	USAIRAE
4	TTATAAG	22	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	ATISAHA	27	TURIETI
16	OTDKONU	28	SOPNISI
17	OYKIISO	29	BIHAHOT
18	HIMUSAY	30	ZTTGRFH

## LEMMINGS II (AMIGA)

Clickeljutik 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 in-  
dulási mennyiségre, de így nem kapunk  
pontot a küldetés végén. 'CTRL-O': Mi-  
után benyomtuk néhányszor, nézzük  
meg kívülről a gépet (pl. 'SHIFT-F6').

Billentyű	Hatás
'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 kö- rül
'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
'I', 'J'	válogatás a fegyverek között
'SPACE'	tűz (vagy bal click)

# L

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 (csak OSPREY-nél) a váltogatás a helikopter és a repülőgép üzemmódok között
'ALT + V'	CHAFF szórása
'C'	FLARE szórása
'F'	az egy menü, ami most nem írok le.
'ESC'	

## 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 14236,234:  
POKE 14237,234 — örökélet. Az újraindításhoz SYS 2061.

## LINE OF FIRE (AMIGA)

Az örökélethez 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 szoba	— a nyakláncos

## 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       |

# L

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| 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  
Carriet de passagc — 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 Nurburging 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  
cilinders 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 Townonen/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 déli felé, vegyen fel keep-ekből embereket. Kb. 500-500

lesz a végén. Toborozza be Gard-ot és menjenek Xajorkithba. Csatazzanak egy kicsit Xajorkithban. Colleth-ék menjenek északra, szóval toborozza be Utarg-ot, Ithronn-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 Dreams 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 Doomba 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 Ithornnak 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. Gyöngye 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 togozunk 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
xmqiykas - 80	qpwmvqkq - 34
uvqsnbcm - 70	xgpgpzhs - 42
cwvbqpcav - 50	fgwlsyckm - 51
sfxuxxxp - 60	prumpumv - 68
hsywyskcg - 50	nancxxxxz - 39
ivvemmkoz - 50	ipwonwobp - 65
annsmqlpn - 60	rlqydvaka - 48
vzvdophcy - 50	hdmoqfaka - 51
rtlmjykhb - 60	wxqbqmdxd - 88
errurv - 67	udonajhal - 47
nssxxxxs - 60	nkwcxxxxk - 33
wsvuqpcsj - 70	aonglqkct - 63
oundefacg - 99	zxjghbkhf - 70
gxwdypacv - 68	dpgtqkbhq - 42
bz zf bat - 90	ipmijobhq - 62
lwnjwkacn - 90	muyurwffa - 86
iyvvnveqr - 35	pprggqfvl - 52
kazznikai - 45	jpiqkuhce - 65
fgqljgdaf - 65	eiibggafe - 48
mffsrpydu - 60	cigiuqclt - 92
plqtzqdpe - 80	knhuphhke - 64
zkzgjkkk - 50	vvoshgsig - 86
tggjggtt - 63	rghsvbret - 89
afzybqct - 70	ydoeractj - 86
jboukjha - 99	gxqfsumpp - 45
dasicotet - 80	tvqlsyufu - 89
xdnuseece - 85	wmqhymtvj - 85
qdsjvebt - 75	okuobjiac - 86
skgyxxxxk - 57	fimjjibck - 68
ykgjwvna - 92	sigtxxxxh - 35
wjmegmeqh - 60	wnqkmpfvn - 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 változtatni 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 műszerfalon világítani kezd a READY lámpa. Ha utántöltésnél egy célponton 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 lepuflantották a periszkópot, mivel ekkor már csak így tudunk tájékozódni;
'F2', 'J'	Periszkóp. Ha megjelenne benne valami célpont, 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.

# M

<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	csatázgat
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 pajzs, \$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, ZENGRIL: 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 játékosai pontosan hátulról érje a mi labdáinkat 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 viktorija), 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 vízünk 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 pocsolót 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 "pénzünköt". 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

# M

## 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.

<i>Ellenfél: MADCAP</i>	<i>Ellenfél: SCARLET</i>
<u>kor kód</u>	<u>kor kód</u>
1. IUIAZXFIMWB	1. OVIAYASIWMC
2. GZIARZLIWMX	2. MAJAQCYIWMY
3. MKIAVZLXXSJ	3. SLIAUCYXXSK
4. KPIANBSXXSF	4. QQIAIYFXXSG
5. QAIADAMYXSL	5. WBIACDYYXSM
6. OFIAVBSYXSH	6. UGIAQYFYXSI
7. UQHAZBSJTAT	7. ASHAUYFJTAU
8. SVHARDYJTAP	8. YWHAMAMJTAQ
9. SHKAFZFMWMJ	9. YIKAECMWMK
10. JGLANDPHOSY	10. PHLAOUOKOSG

<i>Ellenfél: CAESAR</i>	<i>Ellenfél: OBERON</i>
<u>kor kód</u>	<u>kor kód</u>
1. UWIANCYIWMD	1. CTIAOCYIWMA
2. SBJABYFIWMZ	2. AYIACYFIWMW
3. YMIAFYFXXSL	3. GJIAGYFXXSI
4. WRIAXZLXXSH	4. EOIAYZLXXSE
5. CDIANYFYXSN	5. KZHAOYFYXSK
6. AIIAFAMYXSJ	6. IEIAGAMYXSG
7. GTHAJAMJTAV	7. OPHAKAMJTAS
8. EYHABCSJTAR	8. MUHACCSJTAO
9. EKKAWDYMWMO	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, B3, 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

# M

lőszer, POKE 8243,0: POKE 8261,0 — örök lézer, SYS 2080

## MERCENARY (C64)

Elhalálózaskor 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

## MICKEY MOUSE (AMIGA)

Cheat-eket kaphatunk az 'F2-F4' billentyűkkel, ha játék közben beírjuk: 6135688.

## MICKEY MOUSE (C64)

Miután feljutottunk az első emeletre, *RUN/STOP-RESTORE*, majd POKE 4895,255 — örök lőszer, SYS 2443

## MICKEY 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 - YSJV	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	WORD	CODE
7	2	1	3	ONE
9	3	2	4	HIGHES
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	WORD	CODE
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	ACNNQ
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 ugrunk.

# M

## 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:

<u>Byte</u>	<u>Mit csinál</u>
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!!)

<u>Byte</u>	<u>Mit csinál</u>
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 - Grotoszok lény: GARGOYLE
- 72 - Gremlin: GOBLIN
- 62 - Egy 1szarvú, akinek ellopták a szarvát: FALISTA
- 59 - Várak: 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 - Szellemek 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 —  
sérthetlenség, 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	—	—	—	—	—	—	—	—	+
	+	+	+	—	+	—	—	—	+

# M

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 nevéből 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 verzióánál 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))\$Wl»zW22 8&8I& £IW + B K
- 4 - vxW + +: [sz/v] + 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[sz/v];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 páncárszekrény kinyitása: 1PULL, 2PUSH, 4PULL, PUSH.

▪ a WOODOO-koktélhoz ('a la MONKEY ISLAND) kell még CEREAL (gabonapehely) is!

Tehát az alábbi stuffokat kell belepakolnunk a rottyogó üstbe:

- cinnamon
- breath mints
- jolly roger
- ink
- fine wine
- rubber chicken
- cereal
- gunpowder

▪ a SWORD MASTER (alias: Carla) meglátogatása másodszorra 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, tök 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, jöjünk 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)) mellet 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 éppen 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.

# M

## **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  
nagyobb 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 kísélni. 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 mó-  
dosított BAIT DROID-ot, amit ők  
adtak.

**Mission 6:** Egy veszélyes bűnöző tartó-  
zkodik 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 bepö-  
rögtek a haver lekapcsolásáért. 3  
AVENGER típusú hajót küldenek elle-  
nünk. 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 elfog-  
lalnak, akkor arra már kersztet  
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-eknek:

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 újratekésítés 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 hármast négyes ide 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. OWDSZCZWQ
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-szer 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

# M

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!) Ezek után 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*: tartsuk nyomva a védést, és, nyomjuk meg sorban: előre, le, hátra, fel, ekkor Kano összegömbölyödik, majd a védés elengedésére 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 mégegy 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 tartsuk 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 töltény, 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: CADAHCAAUAADFCADCKCY  
CAAF5GHAAQADCEADCKCX  
2.pálya: CAAFDHCAAUJJJJJDCKCY  
CABFFEIAAUABAAACBKBY  
3.pálya: DAAHEADAAUJJJJJDCKCZ  
DABHHDJAAVACFCADCECT  
DAAHGBHAAUAFCDJDCKCZ

**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 vissza-  
toljuk 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

## 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 ürtés 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 bóják az aknák, ezenkívül a lövés az eredeti magasságban történik, tehát minden veszély nélkül írthatunk. 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 szűrkeruhás 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 vá-runk, 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', 'JOBBSHIFT', '.', '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 (egyed). Ez elengedhetetlen a játék egyes részein 6. érme: A teleporthat 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 szétlőve 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' — +/— tüzérő  
'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 űrhajó  
'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 ugunk.

POKE 12116,44 — örökélet, POKE 8138,0 — örök energia, POKE 7698,18 — örök idő

# N

## 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	fuji	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 zsaru igen kellemetlen alak, mert bármit mondunk neki, sítte vág. De ha COPTALK chippel a fejünkben megyünk hozzá, mindjárt beszédesebb lesz. A chipet LARRY-nál lehet beszerezni. A nő a masszázsszalomban rengeteg hasznos infot 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 creditor 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. D0 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
WORLDCHES	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 - YODAOA
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 - UYGMYG	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 nyomtatartása  
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 — F506PWJM07B09ZNW
Detroit	1-0 — F6PR9HHJCDD860S8
	2-0 — F7C9W4GDPKHJ31XN
	3-0 — F72WGS081RKT0202

# N

## 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:

<u>Szint</u>	<u>CRAZY</u>	<u>Szint</u>	<u>WILD</u>
2 -	FLCIHTTGBK	2 -	KHPUDOCKCP
3 -	LCALWTFHBK	3 -	LOUDOCGLCR
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 -	CCIPTEBCN	13 -	VOICAHFTDL
14 -	KIQTLOBCCP	14 -	OKCMHWVGDN
15 -	MSVLICADCJ	15 -	MCCLUTFHDN
16 -	RVLKCHLECS	16 -	CKLUTNIIDK
17 -	TDOCCHVFCH	17 -	CAHSUGMJDJ

<u>Szint</u>	<u>CRAZY</u>
18 -	DMCIITGCL
19 -	KCCLVVLHCD
20 -	CIMUVLIICI

<u>Szint</u>	<u>WILD</u>
18 -	KHRUGMCKDD
19 -	LPUOICELDE
20 -	PUGMCILMDF

<u>Szint</u>	<u>WICKED</u>
1 -	VFOCCHTNR
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 -	GKLTWMJQEJ

<u>Szint</u>	<u>HAVOC</u>
1 -	GGHPTGNBKF
2 -	KIPTFLGCFN
3 -	LPTGLGADFI
4 -	STFNGILEFF
5 -	TFNGCHVFFP
6 -	FLGKHWTGFH
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 -	CAHRFLBBL
18 -	IHRFLCCBE
19 -	MRVNLBADBL
20 -	RUNLBIMEBE

**OH NO! MORE LEMMINGS (PC)**

A pályakódok:

<u>Level</u>	<u>TAME</u>	<u>CRAZY</u>
1	—	IFLCAHVFB
2	IHRDNCCAD	FLCKIUTGBO
3	LRTDLCADAO	LBELVTGHB
4	RTDLCILEAH	CILVTFLIBS
5	VLHCAHVFAQ	BEHPWNHJBL

Level	TAME	CRAZY
6	DLCIHVTGAJ	IIRWNLBKBH
7	LCAMTTDHAF	MPWNLCELBH
8	CILTDLIAN	RWNLCIMMBO
9	CAIPULDJAJ	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	IHRTFLCCBE	LMCIIVVGCH
19	LRTFLCADBR	MCAMVVLHCE
20	RTFLCILEBK	CIMVVLMICN

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	LLGIIVVGEM	IIRWNLGKFQ
11	LGAMVVLHEJ	MRWNLFALFM
12	GIMVVLLIES	RWNLFIMMFF
13	FAIRWLLJED	WNLFAIVNFO
14	IIRWLLFKEM	NLFIIWOFH
15	MRWLLFALEJ	LFAMVWNPFE
16	RWLLGIMMED	GIMVUNLQFM
17	WLHFAITNEF	GAIRVLMBGO
18	LHGIIUOEN	IIRVLMFCGG
19	LFELTDPEK	LRVDMGADGL
20	GIMVWLLQEL	RVLMFIMEGM

Level	WILD	2 Players
1	CEIPWLMJCR	JAHPTDIBKE
2	MHPWDMBKCO	IHPTDIJCKN
3	MRWLMBALCE	LPTDIJADKK
4	RWLMBIMMCN	PTDIJILEKD
5	WLMBAIVNCG	TDIJAHTFKM
6	LMBIIVWOCF	DIJIHTTGKF
7	MBAMVWLPCM	IJALTTDHKS
8	BIMVWLMQCF	JILTTDIKL
9	CAIRTNMBDH	JAHPUDIJKN
10	MHRVNMCCDF	IHPUDIJKKG
11	MRVNMBADDO	
12	RVNMCIMEDI	
13	VNMCAIVFDR	
14	NMBIIVVDJ	
15	MBAMVVNHGD	
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-hetetlen, 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 mindenhol 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 - FUKO
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 - 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 - 2I10
23 -A0A5	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 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 - WOBBLER  
 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	17109650	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

## **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:** Lérkép.

**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. —

# P

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: dirruptor  
(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: dirruptor  
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. színeképé 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 —  
sértetelenség

**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 űrhajót, 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 mentünk 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 következőkép-  
pen:

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 helyettesítet-  
tük, 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 ab-  
szolút 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
'+'+'I'-'	időgyorsítás/lassítás (1-128)	—
'O-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  $x \cdot 256$ -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 agglegények vagyunk; 1-től 4-ig terjedő skálában pedig, hogy milyen YO(0000000) 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 vonjuk 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.

# P

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 vadásznak 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 begépeztük: 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 megsokszorozásának 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 ismételhetjük, 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*: Agytörlés

### 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 Invasibility*: 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*: Agytörlés, 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. BADACON
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. HOBYPON    | 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. MORHIPPIIL  | 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. IMMIDIEOUT | 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. EAOXHILL	323. TIMQUEMET	382. SUZOZER	441. QAZOLIN
265. BUREAMET	324. CALUER	383. DOUWILLING	442. VERYDEDON
266. MORIKEED	325. SCODEING	384. SHIINGORD	443. MINDIMAR
267. NIMOGOAM	326. SWADIORD	385. HUR TOMAR	444. HAMKOPLUG
268. BILOOORD	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. WEA VACON	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. WEA VOGOND	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. HAMDICK	343. SADITORY	402. HOBHIPEND	461. RINGCEED
285. FUTKOPHOLE	344. LOWCEEND	403. BUGOUTME	462. WEA VASHAM
286. SUZQAZLAS	345. QAZASME	404. SHADMEHAM	463. ALPSODOND
287. DOUEME	346. VERYHIPOLD	405. CORGBOND	464. BADCYON
288. SHIGBOLD	347. MINOUTBOY	406. BININLOW	465. IMMOXILL
289. HURTASBOY	348. HAMALOW	407. SADLOPICK	466. HOBEATORY
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. HAMOGOBOY	471. SADDILOW
295. KILLQUEPIL	354. JOSOZBOY	413. FUTOLOW	472. LOWKOPICK
296. EO AUBOY	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. WEA VCEPIL	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. EOAEAL	483. TIMUOLD
307. BUGEAOUT	366. WEA VTAL	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. WEA VKOPOUT	489. BURCEAL
313. QAZKOPMAR	372. SHADMEOUT	431. ALPQAZT	490. MORASPIL
314. VERYINGLUG	373. CORMPT	432. BADEPIL	491. NIMSODJOB
315. MINIT	374. BINHIPBAR	433. IMM MGBJOB	492. BILYDOR
316. HAMCEBAR	375. SADOUTER	434. HOBINLIN	493. RINGAPAL
317. FUTASER	376. LOWALIN	435. BUGLOPDON	494. WEA VUSPERT
318. SUZSODING	377. QAZUSDON	436. SHADYPERT	999. KILLUSPAL

# P

## 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 Magic-  
Power 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 WEAUVQUET

HURTUOLD

*kis kockás*

SHIOGDAL KILLCEAL

EOAASPIL

*domború sáros*

BILEAPERT NIMOXPAL

*duplán ferdén csíkos*

RINGDIEOUT

## POPULOUS 2 (AMIGA) (PC)

Karakter kódok írjuk be:  
'ADKISCIBSNSDIVX' 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

27 - IMAT

28 - DDISAC

29 - WIUPAK

32 - LDOMAD

34 - ABAL

37 - QWAAT

39 - WOOOAD

40 - ATNEAF

43 - UNQUAK

45 - UPITAB

49 - SUSOAC

50 - ERTUAK

51 - TTADAT

53 - CCUXAD

56 - PIMOAC

57 - NETTAK

59 - LYPIAB

60 - INUNAD

63 - THLOAC

64 - DOCCAK

69 - AKER

70 - OOMAC

71 - AGMNAK

74 - UMUGAD

76 - UBNE

77 - HEOOAC

80 - QUWIAB

82 - TUABAG

83 - NEIT

88 - VESUAD

89 - TIADAG

94 - GHDOAB

99 - HOLLAK

105 - UXUBAC

109 - UPMAD

111 - UHIM

114 - ERNEAT

115 - TTOWAB

117 - CCALAG

121 - NEEGAT

125 - LLJI

127 - THACAF

129 - AAUXAB

131 - ACFEAG

134 - OOAKAF

136 - OPUMAB

137 - AMILLAD

140 - UBNGAC

143 - LEUBAB

146 - TUHO

148 - NGATAF

149 - ITIMAT

151 - SILDAD

152 - UEERAG

153 - TIOW

154 - UXMNAC

159 - SOEGAG

160 - LDOO

163 - HOJIAT

166 - AFIIAG

169 - UXHEAF

170 - ALDOAT

173 - UPSIAG

174 - FEUM

179 - TTAFK

180 - EGTIAG

184 - PIHOAT

187 - LYSIAG

190 - JIERAF

193 - AAALAK

195 - ACUH

196 - OMAAAD

197 - AKEGAF

198 - OOOOAT

199 - AGNEAB

203 - EMACAD

209 - ETTU

215 - SIMOAG

221 - WIPEAK

226 - ABUPAT

232 - ATINAF

238 - FEEMAD

239 - UHWIAF

240 - PEQUAT

241 - SUABAC

247 - MNSUAT

252 - INFED

287 - DEMETER

288 - LDOPAF

289 - MOLYAT

290 - ABFEAC

291 - HODOAK

292 - ADTTAG

293 - OWAKAB

294 - AFPIAB

295 - WOUMAF

296 - ATTLAT

297 - UXLEAC

298 - ALLOAK

299 - UNNGAD

300 - MEAGAB

301 - UPTIAD

302 - FEUBAF

303 - UHGAT

304 - PEETAC

305 - SUHOAK

306 - ERMMAG

307 - TTATAB

308 - EGIMAD

309 - SCUPAF

310 - IILDAT

311 - MNERAC

312 - PIOWAK

313 - NEMNAG

314 - ISALAB

315 - LYINAD

316 - INUHAF

- |              |                   |                |                |
|--------------|-------------------|----------------|----------------|
| 317 - LL     | 375 - MNTTAK      | 432 - PENEAT   | 489 - UXTUAB   |
| 318 - JIEGAC | 376 - PIAFAT      | 433 - SUOWAD   | 490 - ALAKAK   |
| 319 - THOOAK | 377 - NEPIAB      | 434 - ERUEAD   | 491 - UNSIAG   |
| --- HEBE --- | 378 - ISUNAD      | 435 - TTALAG   | 492 - MEUM     |
| 320 - DONEAG | 379 - LYLLAF      | 436 - EGWI     | 493 - UPPDAC   |
| 321 - AAMEAB | 380 - INPE        | 437 - CCUHAC   | 494 - FELEAF   |
| 322 - LOJIAD | 381 - LLLOAC      | 438 - IIBAF    | 495 - NHMOAT   |
| 323 - ACSUAF | 382 - JICCAK      | 439 - MNEGAT   | 496 - PENGAB   |
| 324 - OMAC   | 383 - TTHAGAT     | 440 - PIOWAB   | 497 - SUAFK    |
| 325 - AKIAC  | --- METIS ---     | 441 - NENEAD   | 498 - ERTIAG   |
| 326 - OOPAK  | 384 - DOISAB      | 442 - ISHEAG   | 499 - TTUN     |
| 327 - AGLYAG | 385 - AAUPAD      | 443 - LYJI     | 500 - EGGHAC   |
| 328 - OPHEAB | 386 - LOTHAF      | 444 - INSUAC   | 501 - CCPEAF   |
| 329 - AMDOAD | 387 - ACER        | 445 - LLACAF   | 502 - IHOAT    |
| 330 - UMTUAF | 388 - OMOMAC      | 446 - JIIAT    | 503 - MNCCAB   |
| 331 - EMAK   | 389 - AKMNAK      | 447 - THOPAB   | 504 - PIATAK   |
| 332 - UBSIAC | 390 - OOAMAT      | --- EOS ---    | 505 - NEISAG   |
| 333 - HEUMAK | 391 - AGINAB      | 448 - DOUYAD   | 506 - ISUB     |
| 334 - UGDOAG | 392 - OPUGAD      | 449 - AAFEAG   | 507 - LYTHAC   |
| 335 - LELEAB | 393 - AMAAAG      | 450 - LODO     | 508 - INERAF   |
| 336 - QUMOAD | 394 - UMNE        | 451 - ACTTAC   | 509 - LLOMAT   |
| 337 - ETNGAF | 395 - EMOOAC      | 452 - OMAKAF   | 510 - JIMNAB   |
| 338 - TUAF   | 396 - UBVEAK      | 453 - AKPIAT   | 511 - THAMAB   |
| 339 - NETIAK | 397 - HEMAT       | 454 - OUMAB    | --- HELIUS --- |
| 340 - NGUNAK | 398 - UGWIAB      | 455 - ALLAD    | 512 - DOINAG   |
| 341 - ITGHAG | 399 - LEQUAD      | 456 - OPLEAG   | 513 - AAUH     |
| 342 - MMPEAB | 400 - QUABAG      | 457 - AMLO     | 514 - LOAAD    |
| 343 - SIHOAD | 401 - ETIT        | 458 - UMNGAC   | 515 - ALEGA    |
| 344 - VECCAF | 402 - TUWOAC      | 459 - EMAGAF   | 516 - OMOOAT   |
| 345 - TIAT   | 403 - NEUXAK      | 460 - UBTIAT   | 517 - AKNEAB   |
| 346 - UXISAC | 404 - NGMEAT      | 461 - HEUBAB   | 518 - OEMAK    |
| 347 - IMUPAK | 405 - ITSOAB      | 462 - UGGMAD   | 519 - AGJIAG   |
| 348 - DDTHAG | 406 - MMSUAB      | 463 - LEETAG   | 520 - ODQU     |
| 349 - WIERAB | 407 - SIADAG      | 464 - QUHO     | 521 - AMACAD   |
| 350 - GHOMAD | 408 - VEI         | 465 - ETMMAC   | 522 - UMITAF   |
| 351 - SOMNAF | 409 - TIUXAC      | 466 - TUATAF   | 523 - EMOPAT   |
| 352 - LDAM   | 410 - UXLYAK      | 467 - NEIMAT   | 524 - UBUXAB   |
| 353 - MOINAC | 411 - IMFEAT      | 468 - DGUDAB   | 525 - HEHEAK   |
| 354 - ABUHAK | 412 - DDDOAB      | 469 - ITLDAD   | 526 - UGSOAG   |
| 355 - HOAAAT | 413 - WITTAD      | 470 - MMERAG   | 527 - LETU     |
| 356 - ADEGAB | 414 - GHAKAG      | 471 - SIOW     | 528 - QUADAD   |
| 357 - OWOOAD | 415 - SOPI        | 472 - VEMNAC   | 529 - ETSIAF   |
| 358 - AFNEAF | --- APHRODITE --- | 473 - TIALAF   | 530 - TUUXAT   |
| 359 - WOEM   | 416 - LDUMAC      | 474 - UXINAT   | 531 - NEDDAB   |
| 360 - ATJIAC | 417 - MOLLAK      | 475 - IMUHAB   | 532 - NGFEAK   |
| 361 - UXQUAC | 418 - ABPEAT      | 476 - DDAAAK   | 533 - ITMOAG   |
| 362 - ALACAT | 419 - HOLOAB      | 477 - WIEGAG   | 534 - MMTT     |
| 363 - UNITAB | 420 - ADCCAD      | 478 - GHOO     | 535 - SIAFAD   |
| 364 - MEOPAD | 421 - OWAGAG      | 479 - SONEAC   | 536 - VEPIAF   |
| 365 - UPUXAF | 422 - AFIS        | --- SELENE --- | 537 - TIUNAT   |
| 366 - FEHE   | 423 - WOUBAC      | 480 - LDEMAF   | 538 - UXLLAB   |
| 367 - UHSOAC | 424 - ATIHAK      | 481 - MOJIAT   | 539 - IMPEAK   |
| 368 - PETUAK | 425 - UXETAT      | 482 - ABSUAB   | 540 - DDLOAG   |
| 369 - SUADAT | 426 - ALOMAB      | 483 - HOACAK   | 541 - WICC     |
| 370 - ERSIAB | 427 - UNMMAD      | 484 - APIIAG   | 542 - GHAGAD   |
| 371 - TTUXAD | 428 - MEAMAG      | 485 - OWOP     | 543 - SOISAF   |
| 372 - EGDAF  | 429 - UPIM        | 486 - AFLYAC   | --- STYX ---   |
| 373 - CCFE   | 430 - FEAGAC      | 487 - WOHEAF   | 544 - LDUBAT   |
| 374 - IIMOAC | 431 - UHLDAK      | 488 - ATDOAT   | 545 - MOTHAB   |

# P

546 - ABERAK	604 - DDACAB	664 - VEISAC	717 - HEQUAD
547 - HOOMAG	605 - WIIAD	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 - IADAC	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 - IOWAK	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 - IAFAT	746 - ALAMAG
576 - DOCC	637 - LLOOAK	695 - MNPIAB	747 - UNIM
577 - AAPEA	638 - JINEAG	696 - PIUNAD	748 - MEUGAC
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 - OUBAG	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 - DOTHAF	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 - OUGAD	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 - LENGAF	714 - UMVEAK	766 - THHEAG
596 - NGUHAG	656 - QUAF	715 - ENEMAT	767 - MUFFER.
597 - ITABAB	657 - ETTIAC	716 - UBWIAB	
598 - MMEGAD	658 - TUUNAK		
599 - SLOWOAF	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 halnak 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.

*Forgószelel:* 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 belharcot szítunk. Előbb-utóbb 50-50 lesznek a populációk. De ilyenkor vagy perszeusszal támadjunk, vagy szedjük föl őket a harcos előtt! Armageddonnál se utolsó az ellenfél szájába rakni. Ha pap beleesik, 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" mannáját.

**Beszorítás:** 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: tüzese+mocsár. Ez azért jó, mert az égetett föld miatt duplaannyi populáció fog mászkálni. Toborzásnál sem utolsó.

**Nagy káosz:** tüzese+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 népösszmenyisége a fontos, hanem az összterülete, 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 kapiuk 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 duplált kapunk. Egy amforát sokszor lefotózhatunk!

## 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 — VODOOH
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 löjünk 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. C9OVDP  |
| 4. CHRRGM | 9. BWFWL8  |
| 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 adóvevőétől; 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 legalsó őrtornyot

a térképen, erre 6 útra kel újra elfoglalni azt. Mi a sziget legfelső erdős kis falujába vonuljunk, de ne foglaljuk még el. Ha eljön a tél, a seregek sokkal lassabban, ezért amikor elkezdi 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 - IUVIFWTG   |
| 11 - VGRABIHR | 43 - BTSIIVHG   |
| 12 - CFHBDHCS | 44 - BSEJCUVF   |
| 13 - WDWVVFJI | 45 - JJBGESJE   |
| 14 - SCTVAEEI | 46 - JIRGVRIE   |
| 15 - WBFWRDDH | 47 - BHHHAJDD   |
| 16 - DADTTCWG | 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 - DFGTHHB  | 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 |                 |

szereplők  
szereplők

# P

## 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 - DABEI
23 - FOR	36 - AEGYPTEN
24 - THE	37 - BESCHIED
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. CO8B	

## 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: életerő pontok

'CTRL + G': A harmadik pályától lehet állást menteni. 'CTRL + L': A játék legelején (intróban) betöltés. 'Ball 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

# P

## 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 byte-  
sorozatot: 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 ráncszáll egy bazi  
nagy szörny, akit csaljunk a lézerka-  
puhoz, vezessük be a kapu mögé, majd  
elrohanva mellette kapcsoljuk be a ka-  
put. Végre szabadon ügködhetünk.

(Lépjünk be a disk menübe — cartridge  
—, vegyük ki a lemezt, s így kezdjük el  
formattálni. A gép hibajelzése után írjuk  
be a poke-okat és lépjünk 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  
lőszert, 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	Zorgon:	Trantor:
3-1510	1-4640	1-6619
4-1710	2-4412	2-7627
	3-2436	3-6765

Krypton:	4-3883	4-0218
1-7564	5-5564	5-9336
2-5027	6-1902	6-3704
3-5269		7-4970

4-7235 Sol:

5-4794 Terminus: 1-3610

Kalzan: 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 nyomogas-  
suk 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 készítő 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 járásának 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 cím-képernyőn 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 sánt a '*SHIFT+D*'-vel építhetünk (a szimpla sineket is meg lehet duplázni). Egyéb tippek:

1. Jó üzlet felvenni 1 milkó kölcsönt, majd úgy elkölteni a hálózatra, hogy majdnem félmillió maradjon, s csődöt jelenteni. Csak 500 ezret kell visszafizetni. Vigyázat! Ilyenkor nem építkezhetünk.

# R

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 elcsúszt 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 towert (nem kell törődni a vonzaskörzettel, itt nem szól érte, tehát mehet közvetlen a város mellé is), majd RÁ egy depotot. Ezt enged. 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 nagyítású 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 területégről (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 (honnan hova megy, mit visz, típusa, stb.)
<i>F7</i>	új vonat vásárlása
<i>F8</i>	új állomás vásárlása

Billetnyű	Hatás
<i>F9</i>	tőzsdei ügyműködés
<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 szívárvány
SSLLRRS	gyorsabb szívárványok
BJBJBJS	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

# R

## RED BARON (PC)

<u>Billentyű</u>	<u>Hatás</u>
1-9	Tolóerő szabályozás
+,-	Motor fordulatszám növe- lése, csökkentése
Space	Tűz
P	Szünet
U	Fegyver javítása
C	Időgyorsítás
D	Sérüléseink
<,>	Láb kormány
F1	Pilóta nézet
F2	Hátulnézet
F3	Balra nézet
F4	Jobbra nézet
F5	Felfel nézet
F6	Lefel nézet
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 je-  
lentenek 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.

Billentyű	Hatás
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 át-ugorhatunk.
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 ide-oda. (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 felvéstük 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...

Billentyű	Hatás
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: BBOOIINNGG.  
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 dolgunkat, 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

## RICOCHET (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	SPIEL FR
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:  
1. 00000 00971 0001V 21H0H  
2. 00000 00IV1 0138E 31IQ8  
3. 41007 046Q1 113BG 4F505  
4. 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  
'0' - összes fegyver eltávolítása

# R

## 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 beszéljünk, 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 szekérének 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 örökélethez PAUSE után gépeljük be: BEST KEPT SECRET.

## ROBOCOP (C64)

Az első pályán POKE 5575,0: a másodikon 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 szerezhetünk.

**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 trükkal. A címképernyő szürkére váltásakor be kell gépelnünk egy AXXBB 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

Arábia: 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-től írjuk EB02-t — végtelen idő

# R

## 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:  
LLHHHHHHHODHHOHHHHHHHHGZ

## 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. CUROIUS 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

## **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 lőjük, 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 tartsuk 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 'F2', '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
VNSNC3GG	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 végignézhethetjük 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 orok CREDITS lesz a birtokunkban!

**SHADOW DANCER (C64)**

POKE 17063,173 — orokélet, 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 kiutjuk. Ha ezt 16-szor megcsináljuk, 3 plusz életet kapunk.

**SHADOW FIRE (C64)**

POKE 25188,173 — orok idő, SYS 16384

**SHADOW KNIGHTS (PC)**

A SHADOW.EXE-ben 13157-re EB02 — orokélet, 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 orok energiához írjuk be a scrollozó címképernyőnél, hogy "HOW SAD TO BE THE FATSO" a szókozokkal együtt

**SHADOW OF THE BEAST (PC)**

Ha a 'beast' kép megjelenik, tartsuk lenyomva mindkét egér gombot, és a joystick tűzgombját Orokéletünk lesz. Sajnos nem minden verzió működik.

**SHADOW OF THE BEAST 2**

(AMIGA)

Menjunk 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 ussük 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 — orokélet, SYS 31232

**SHADOW WARRIORS (C64)**

POKE 17493,255 POKE 17994,255  
SYS 15393  
POKE 31185,173 — orokidő, POKE 34665,234 — orokélet, POKE 35002,173 — orok 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 — orokélet

**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 — orokélet

**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 örökélethez 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. tűzgombbal  
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 — sérthetlenség

**SHOVE IT (MEGADRIVE)**

Az utolsó szint kódja: !AYASAM!

**SHUFFLEPUCK CAFE (AMIGA)**

Ha folyamatosan nyomkodjuk az 'ESC'-  
t, akkor a játék teljesen lelassul, és  
könnyebb figyelni, 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-  
bokat is!

**SIDE WINDER (C64)**

RUN/STOP-RESTORE, majd POKE  
25187,0: POKE 25188,0 — örökélet,  
SYS 7639

**SIDEWIZE (C64)**

POKE 23739,111 — sérthetlenség

**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  
kiegészítésénél 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 HELL-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 lőjük 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 ugrani.

**SILVERBALL (PC)**

Ha játék közben megnyomjuk az *ESC*, *B*, *N* gombokat, bejön mégegy 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', voilà 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

## SKATE OR DIE (GAME BOY)

A kódok:  
 1 - BBBB                    5 - FVCH  
 2 - GNBF                    6 - BXHN  
 3 - MTGP                    7 - GFTQ  
 4 - PVFS                    8 - JZWC

## SKATE ROCK (C64)

POKE 4963,x — életek száma

## 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

## SKIDZ (AMIGA)

A tűzgombbal egyidejűleg nyomjuk meg a billentyűzeten az 'ALT' billentyűt, majd eközben a 'C'-t is, hogy örök energiához jussunk.

## SKOOL DAZE (C64)

Ha írni akarunk a táblára, másszunk oda a tábla közepéhez, és nyomjuk meg a W-t. Kilépés RETURN-el.

## SKOOLDAZE (C64)

POKE 7553,165: POKE 7623,165 — sérthetlenség  
 A történelemórán jól jöhet az alábbi néhány dátum:

Poiters	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

## SKRAMBLE (C64)

POKE 10049,4: POKE 9476,0 — sérthetlenség, SYS 9594  
 Vagy POKE 8609,234: POKE 28117,234: POKE 28118,234

## SKRAMBLE III (C64)

POKE 920,165: POKE 955,165: POKE 9199,165 — örökélet

## SKÜLJAGGER (SNES)

Kódjai:  
 1. Cruel Man Cr Bird  
 2. Claws Is Mean Dock  
 3. Big Wild Angry Fly  
 4. Fly Home Sword

## SKULL & CROSSBONES (C64)

\$2DBA,AD — örökélet  
 POKE 28479,165 — örök energia, SYS 16624  
 POKE 11700,9 — örök energia

## 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

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>
Space	Tűz
A	Automata pilóta
1-5	Sebesség állítása
O	Stop
F3-F7	A radar hatótávolságának az állítása
O	Computer. Itt adhatjuk meg az irányt az autópilótának
?	Kordináták leközlése
Return	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 - AACC	37 - JLNP	70 - AGEK
05 - JALE	38 - CCEI	71 - JGNM
06 - AJCL	39 - LCNK	72 - APED
07 - JLN	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 - JNJN	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 - JNNP	96 - ELCB
31 - JCN	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 - ALTÉR PORSCHE  
 80 - PAPPIGE PIZZA  
 85 - MIESER FREEZER  
 90 - HI TO ECLIPSE  
 95 - KÖNZENTRAZION.  
 (\_ helyén 'SPACE'-t kell lenyomnunk)

## SLIME WORLD (ATARI LYNX)

Pár nehezebb pálya kódja:  
 078BC1            30C988  
 0B8BCD            4F8B09  
 9D0AD9            098BC3  
 070964            C28A87  
 CCC945            8F0BC8

## 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 tűzbombot*. 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 elkezd 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 tűzgombot*, 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 be-csempészni, 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 mentsük 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 űrbázist elhagyva a navigációs panelon lekérjük a STATUS-ból a Cargo-t. Így az áru felhagy azzal a kellemetlen szokásával, hogy szubblimál a rakterünkből. Minden űrbázison 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 kíséreléssel ne törődjünk addig, amíg az ő gépét meg nem bénítjuk. (különben megszökik) A kocsmában nem hold pia van, hanem Pángalaktikus Gégepukasztó. 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 Szektához. Ad egy holopicture-t, hogy "Find her wife". OK. Menjünk a Sigureba. Itt a férj nevét mondjuk meg a medítáló nőnek a nagyteremben. Ő azt mondja, hogy a férj jöttön 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 kütyüt, és kéri a koordinátákat: GC 3409... És már mehetünk is. A Manchi-k rendszerében jó sűrűn mentsünk 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
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.  
'/' Ponthegeket, 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 átlőjük 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 átlőjük 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

# S

## **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 csajjuk 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 bementünk 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 őr. Szerinte nagy a csend idelenn. 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 őrnek 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 kitárul 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 odalökte a vérebnek, nyugodtan elmehetünk mellette. Itt bolyongva találunk egy walkmant (PERSONAL STEREO). Menjünk a börtönbe (DUNGEONS EXIT), s adjuk oda az őrnek, 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 látszanunk kellene. Most ugyanis nem a játékban, hanem a szinterszerkesztőben 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.

<u>Varázslat</u>	<u>Szükséges rúnák</u>
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

<u>Varázslat</u>	<u>Szükséges rúnák</u>
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

Könnyítések:

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=OTO4095:
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 pénzgyűjtést 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.

**Helve'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, Ninive-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 beszínezve, 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 -KAKTUFTRIT	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 CO 1D FF FF 3D 01 00, és cseréljük ki a 74 05 byte-okat az alábbira: EB 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 kipusztítottuk (ekkor ugyanis el lesznek bűvölve a hatalmas erőnkől, és megkérnek, hogy tanítsuk őket — mi leszünk a Great Teacher...)

Az Orzok előtt ne nagyon beszéljünk az Androsynthekről, mert bedühödnek és szétlövik magukat (???). Egy szövetségessel 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-  
célj nekik három lövés.

Három szívárványos-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 felvilág. 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 koncentrálna
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 kódnak 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 pinyt. Ha a szerkesztésünket ki akarjuk menteni, akkor valamilyen memóriamentős kártyát használjunk (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

# S

## 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  
ODQMFUVLIC  
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 - HUHABA |
| 52 - SIFUBA | 85 - DITIDO |
| 53 - DEVODO | 86 - HARABA |
| 54 - SEDILE | 87 - DOMADI |
| 55 - BUFASE | 88 - SATULO |
| 56 - SUVAHI | 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 seregükkel és egy némettel rohanjuk le Törökországot, a másik olasszal (az észak-afrikaival) pedig törekedjünk törökország felé. A Boszporusznál át tudunk menni Kis Ázsiába. Így máris megvan az összeköttetés Észak-Afrikával!

Franciaország és Szovjetúnió 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 vágják magukat Törökországon (végig bekerítve harcoltak), majd elfoglalták Sztálingrádot és így az egész Szovjetúniót; A szövetségesek (ha Anglia legdélibb szektorában van 1 szállító és 1 kétéltű hajója) onnan bármikor, bármennyi, bármekkora csapatot szállíthatnak; Az ejtőernyősöknek (ledobva) a partraszálláshoz nem kell kétéltű 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 írunk 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 eger 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. Újrindítás: 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 ráillő 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 csilapítottuk 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 legjobbbb 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 átszereljük 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 résznél is működik!

## STREET ROD (PC)

A kimentett játékállásban kitorászhatunk. A 16-19. byte-ra célszerű nagy számot írni (pl.: FFFFFFFF), mivel itt a pénzt tudjuk növelni. A kis cselles 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 tartsuk lenyomva egyidejűleg 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 növekszik, ha nem a pályán próbálunk versenyezni. Ilyenkor általában megjelenik 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 kocsik 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 állandó!  
 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 ír-junk!

**SUMO FIGHTER (GAME BOY)**

Probáljuk ki az 500611 es kodot!

**SUN BURST (C64)**

Egy misszioval a masikra átjutunk, ha lenyomva tartjuk a 'V', 'B', 'N' billentyűket

POKE 3320,44 POKE 8132,0 — sért-hetetlenység

**SUNNY SHINE (C64)**

A vetelkedő kérdéseir

1890 a Californian valley Yosemite Valley

1976 there was a celebrated barmelyik 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 Murr

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 ehrite 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 barmelyik  
 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 kovetkező Turbo Pascal program segítsegevel 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 tartasuk 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 tartasuk 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(eke)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 játsszuk 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:  
 KNcjpqnmkbdVPZViuFGXA

**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* gombot, és folytathatjuk a játékot két plusz élettel 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* gombokat!

**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

III. 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 — sérthetlenség  
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 kódnak 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, töltjük 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 pénzcserélés 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 daták. 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-től (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	
<u>nyersa.energia:</u>			
WOTOK	5423	5419541f	5417
	541D	5421	
SMINE	55F3	55E955EF	55E7
	55ED	55F1	
Krart, Rorn			
	5593	5989598F	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 nyomulhatunk 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 látni 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 fufanggal 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 kiválaszthatjuk 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, amelyben az utolsó szint kódja: AUDIO

### SWIV (AMIGA)

Pause után írjuk be: NCC-1701, majd 'RETURN'

### SWIV (C64)

Egy cheat, hogy végtelen dzsip és helikopter 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 varázsital kombináció:  
 Plusz élet (kék,) zöld, piros  
 Villámkard zöld, narancssárga  
 Hosszú kard narancssárga, piros  
 mérég kék, narancssárga  
 pajzs kék, szürke  
 Szuper Zapper kék, zöld, narancssárga

## SWORD OF VERMILLION (MEGADRIVE)

Fontos, hogy ne vesztegezzük 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 kifejleszthetünk 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 egyik két embert és mintha fejbevágták volna őket, követni fognak minket az egész küldetés alatt. Így összeszedhetünk ügynököket, rendőröket. A civilek is felszedik az elejtett fegyvereket. Húsz fel-fegyverzett 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 gázolnak 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, FEFF - 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:**

'[,'] 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  
'TAB' 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!

**Landolórendszer (lásd 'Alt/L')**

'/' 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/O' 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/jobbb/hátra  
'F5' hátulról nézve  
'F6' 'berobbanás' nézet  
'F7' madártávlat

# T

<u>Billentyű</u>	<u>Hatás</u>
'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 játékot (*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*-al együtt nyomjuk. POKE 53774,0 — örök energia  
Pályakódjai:

	<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>	<u>D</u>
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	0017

	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	1	0152	0076	9254	0531
25	8831	9280	1696	8784	2	1065	0532	0010	9349
26	1184	1746	0617	0180	3	8939	1091	8865	1104
27	8725	8330	9413	1634	4	9762	9745	8840	1220
28	1578	8725	0138	0192	5	1055	9871	0583	0163
29	1108	9848	1621	9898	6	1171	1737	8804	9394
30	9793	0544	0144	8392	7	8233	0020	1034	8709
31	1579	9877	9930	9957	8	1191	0595	9257	0660
32	0253	0126	9279	0543	9	0191	0233	0327	0567
33	8282	9261	0534	1035	10	8810	0181	1242	1645
34	0005	0002	8193	0000	11	8262	1059	8721	8200
35	0004	0002	0001	0544	12	0029	1166	1607	0547
36	0005	8322	9281	9405	13	1713	1624	0684	9430
37	1260	9974	0635	9405	14	1214	0735	0111	9399
38	1605	9762	9873	0712	15	8267	8357	9298	8745
39	0238	8311	9275	9757	16	8378	9437	0622	1079
40	8271	1111	9811	1577	17	0174	9431	1643	9781
	E	F	G	H		I	J	K	L
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. Elronddal 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 ellopodja a tárgyainkát. 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	-Z23Z21KGTK
27. LOG HOME	-Z255A1KXD6
28. GRAPHICS	-Z2DE21V52K
29. KNUTH	-Z3ABZ2MX6Z
30. DONALD	-Z41382RJM8
31. COMPAC DISK	-Z488633BH4
32. SHAVER 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	-ZAEAA6WWWZ
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	-31Z8712CZ1S
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. QUATRIN	-5721D1RNIT1
97. TYRANNOSAUR	-578E42ZEP4Z
98. SULFURIC	-57C951VM812
99. DOPA	-583751RCTR5
100. MINARET	-588DF1RU3YW
101. DIVETAILE	-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	-624DE2ZLNQ6C
115. SEAL	-635AE1W2SLK
116. CONTRAPTION	-6484F21ZH2C
117. FLAX	-65F171VVLC1
118. PRIMORDIAL	-6721F269YRN
119. RAVE	-685ZZ26GU32
120. HYACINTH	-69AC5256SDZ
121. SPIDER	-6B2Z829GYCY
122. YAMMER	-6C8B728T2TV
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	-7D8AB2NWF3
135. NEWMAN	-7F2372N6D58
136. SLOPE	-81ZEF2Q5Z5Z
137. TENON	-82C252YRN4N
138. CROSSCUT	-848BF2YLDBA
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 megnézhetjük 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

# T

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 - ARMADE
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. Lépünk 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

# T

## 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. PAPYEPID
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. GROIMPO
19. LOGIMARA	39. CUBACUBA

40. DECLDROL	71. CHARGEDA
41. SIMPUNDE	72. UNNEPOWS
42. UNHUSCHO	73. POONROMA
43. LEGAMURA	74. PREAPREP
44. ANIMCATE	75. SAILZOOON
45. LAUGMAGA	76. ISOSNURS
46. PALSDYSS	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. KALAAACCE
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. PUPIUNPR
63. XYLOWIRE	94. MASTERUP
64. SCIUMINT	95. QUARFELD
65. EUGERUNE	96. GRIFSIDE
66. ERUPPLOT	97. WHITUNNI
67. MARICONK	98. DOWNINSU
68. NURSHISP	99. UNLIISOP
69. SNOBHOMO	100. MUAD DIB
70. PORTCARO	

## TINY TOON ADVENTURES (MEGADRIVE)

Pályakódjai:

Level 1:

NBKL DLLL LDGL DDL D LDVD  
YMBD LLDD LDKD DDL D LDND  
QYBG LLDD DLBD LDL D DLTG

Level 2:

TBMK DLLL DLBG LLL D DDTV  
GYBB DDDD DDBK DLLL LDTN  
JYBB PLDD LDBB LDL D DL DQ  
YMBB MLLD DLBB PDDL DLMO  
GBBB TLLD LLBB ML D L DDPD

Level 3:

ZMBB TGLD LDBB TL D D LDNG  
NMBB TKLD DDBB TGLL D DNV  
YRBB TZLD LDBB TKLD LDNT  
QRBB TZGL DDBB TZ D L DLZM

Level 4:

TRBB TZKL DLBB TZGD DDTM  
HHBB TZ ZL DDBB TZKD DDBB  
KJBB TZ ZG DLBB TZ ZL LLDH

Level 5:

PZBB TZ ZK LDBB TZ ZG D D D J  
XBBB TZ ZB LBBB TZ ZK 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' — szálfelé 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	WKNWQQZ	7	SNQP8Q7
3	822KQQL	8	XNN48QS
4	PS47QQ2	9	7N87POK
5	KNKNQQP	10	FN4KKQ4
6	CS22WQW		

## TOP RACER (SNES)

Pályakódok:

Ország	Fokozat		
	amatőr	profi	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 — sérthetetlenség

## TOUGH GUYS (C64)

Kapcsoljuk be mindkét joystickot, de  
csak az első játékosal 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 kocsit 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 pénzünkben ilyen, és kérjük 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** nyomvatartása 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, ellen-ségeket 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 — DIVIDED  
 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 — BADBOOMS  
 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

*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

53 — GETDABLUES  
 54 — SHOOTNBLOW  
 55 — SLOWFLOW  
 56 — COOPERATE  
 57 — DENNISFAV  
 58 — FINALE

15 — LOOKUP  
 16 — ONEOFTREE  
 17 — QUICKBRICK  
 18 — FROSTY  
 19 — SURROUNDED  
 20 — BOOMER  
 21 — SPLITUP  
 22 — TARGETS  
 23 — SLOW SQUARE  
 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 eltüntethetjük, ha megnyomjuk a *B*-t a bombához, majd *pause*, és várjunk 20 másodpercet, és folytassuk a játékot.



**TUNNELS OF ARMAGEDDON (PC)**

A tunnels.exe-ben keressük meg az alábbi byte-sorozatot: 0A 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)**

POKE 27503,9 — örök idő

**TURBO OUTFUN (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 OUTFUN (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 Watersmeet tóban, feltöltődik az életerőnk.

Ha először iszunk a Watersmeet tó vizéből, megnyílnak a rejtékajtók (SECRET DOOR) a játék egyes helyszínein.

Ha már ittunk a tó vizéből, és beme gyünk a kanyon egyik barlangjába, a gyémánton kívül egy rejtékajtót 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 táskazüst (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 — sérthetlenség

**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 — ONLYSHADOWSOFFHOOKS
- 3 — CHRISTSFIRSTHOWLING
- 4 — FIELDSOFRAPE
- 5 — GREATBLACKTIME

# U

- 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,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-menube kerülünk.

## ULTIMA 7 II (PC)

A játékot így indítsuk:

SERPENT PASS

Ezután F2-re a Cheat menube 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	oszlítani/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
<b>Billentyű</b>	<b>Hatás</b>
<i>F,G,M</i>	Kormányok
<i>&lt;, &gt;</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>	Nagyterkép
<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 — sérthetlenség, 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 kódkerést is tartalmaz, akkor érdeklődik, amikor a NAVS pontot aktiváljuk: A kódot a képernyőn látható jelszó függvényében kell megadni. Most következzen a lista:

**UP PERISCOPE (C64)**

<b>Billentyű</b>	<b>Hatás</b>
<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, süllyedés
<b>B</b>	Merülés

<b>Jelszó</b>	<b>Kód</b>
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

	<u>sector</u>	<u>byte</u>
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 tartsuk 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 helyszinre 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 újratekintése

## 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 1,59256  
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 kijejlzési 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. Tunningoljuk 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-ki kedve szerint elmehet a gyűrűhordozókkal keresztül-kasul kalandozni a világban, bár nem árt mondjuk Faramirt (200 Rangers) testörnek hozzájuk csatolni, nehogy néhány kósza 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 főtéreképen a <balra nyíl> billentyűvel passzolhatunk 4 per cent. Ez más helyszíneken 2, 1/2, vagy 1/4 perc.

# W

## 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 — orokélet  
POKE 12713,165 — halhatatlanság,  
SYS 4100

## WHEELIES (C64)

RESET után egy POKE 19249,173-mal beállíthatjuk az orokéletet, ezután a SYS 16579-cel visszatérhetünk a játékhoz

## WHEELIN WALLIE (C64)

POKE 27427,173 — orokélet

## WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO (C64)

POKE 20678,173 — orokélet

## WHIRLYNURD (C64)

POKE 17201,150 — orokélet, SYS 16384

## WHISTLER'S BROTHER (C64)

POKE 26188,0 orokélet

## WHISTLER'S WINS (C64)

POKE 15691, 173 — orokélet

## WHO DARES WINS 1 (C64)

POKE 4516,99 — orokélet

## WHO DARES WINS 2 (C64)

POKE 15697,173 — orokélet

## 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 tegyünk 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	½döntő	IKJ DBR OFE NKO
American Open	döntő	IKJ DBR OGJ DLO
Austral Open	½döntő	GGK FJR WHJ MHK
Austral Open	½döntő	EFJ EJW XFI EHA
Austral Open	döntő	JIG CGR TIE MDI
French Open	½döntő	GKR MIV FAN MDC
French Open	½döntő	KIK GKH VDJ JJM
French Open	döntő	DEG EHG QJN LFG
Wimbledon	½döntő	KIK KKW VCJ LKM
Wimbledon	½döntő	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 ninjáktól. A házban ül és azért nem jön ki, mert a szigeten van egy rabló. Vele beszélgetve csak akkor ad oda egy bizonyos fekete koponyeget, ha a tudás fokozatunk Wind Walker Teendő. Menjünk be a házba és győzzük meg Tao Vu-t, hogy adja oda a koponyeget. Menjünk ki, reseteljuk a rablót, ekkor kijön Tao Vu. Már van egy társunk, aki állandóan követ. A koponyeget vigyük el a Pandához és terítsük le. Ezután aluszunk 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 negy 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	XQBVKDBCQO
Chengdu	Hornet	1QBVCKNL4H
Dakota	Raptor	1RFHHBCBZW
Port Hedland	Scimitar	1HDKCBMMQW
Kurasawa	Rapier	JHNFRXWBCO
Rostov	Raptor	JHNWRV4L8H
Hubble's Star	Scimitar	JQDHMDMLQO
Venice	Rapier	JRNWT1XMVC
Apocalypse	Scimitar	XQFOMDLLQC

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 O-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 lézerágyú 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

# W

## 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 NjrCJwbIHXL
- 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)

Kezdünk 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)

Lépünk 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 — sérthetlenség

## WIZARD'S LAIR (C64)

POKE 32818,165 — örökélet

Vagy POKE 33086,169: POKE 33087,0: POKE 33088,234 — sérthetlenség, 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, lépünk szintet amíg lehet, aztán a 3. byte-ot írjuk *OF*-re, szintlépés, *FF*-re, szintlépés, 4. byte ugyanígy. \$9D9C-\$9DA0: 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
YALKYRIE	LANGER	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 Súly [00] (pl.: 8.0 LB - 50 HEX)
- 5th Hova való (fej, kéz, láb, stb....)
- 6th Ikon
- 7th Darabszám [7F]
- 12th AC változás, amit a tárgy előidéz [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	
ARDMA 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 INTeligenciát, VITalítást (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 számbilentyű lenyomására a tárgyat letehetjük egy helyre. A helyek 1-től 0-ig vannak számozva.

**Berheles:**

18. sector:

142. byte Nézési irány  
 0 NORTH  
 1 EAST  
 2 SOUTH  
 3 WEST

168, 169(?)ldő

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	őrült
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 — sérthetlenség  
 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 gázt. Vigyázat, ne forgolódjunk, mert ha több katona

támad, akkor pillanatok alatt ripityára lőnek, főleg ha van köztük géppityus is. Ha lenyomjul 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: 0B 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" billyentyű pályát vált.

'F9', 'F10' a pajzsok, ill. lézerek energiájának újratöltése

### X-WING (PC)

A billentyűzetkiosztás:

Billentyű	Hatás
'-', '='	tolóerő
'\', '<'	növelés/csökkentés
'[', ']'	tolóerő 0, tolóerő max.
Backspace	1/3, 2/3 tolóerő
Backslash	max sebesség
'1'-'9' (num.)	0 sebesség
'C'	nézőirányok
'C' újból	camera felvétel megkezdése
'H'	camera felvétel abbahagyása... a végén lejátszható
'ALT/E'	hyperugrás
'T/Y'	katapultálás
'U'	célpont választás 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)

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. tűzgombját 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. ML DLC INECP

## **XYBOTS (AMIGA) (PC)**

Örökéletet úgy nyerhetünk, ha a HIGHSCORE táblába beírjuk: ALF.

**YABBA DABBA DOO (C64)**

Először játsszuk 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.

# 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 amelyeknek 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), megbütykölhajjuk 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 telefonszámoknál, ha megnézzük a telefonszámot, 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 felhajtuk 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 elkezd nyomkodni a falon lévő gombokat. Szálljunk ki mi is, és jegyezzük meg a gombok nyomkodásának a sorrendjét. Amikor a pilóta végzett, érdeklődik, hogy visszavigyen-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 kísértálunk, 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 0D F5, és cseréljük ki a 3C 0D 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	IPSX	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

# Z

## 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 játsszunk rendesen a játékkal, majd mikor megjelenik a GAME OVER felirat, nyomjunk *START*-ot. Vegyük fel az összes zöld "izét", 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 pályakezdés.

## 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?

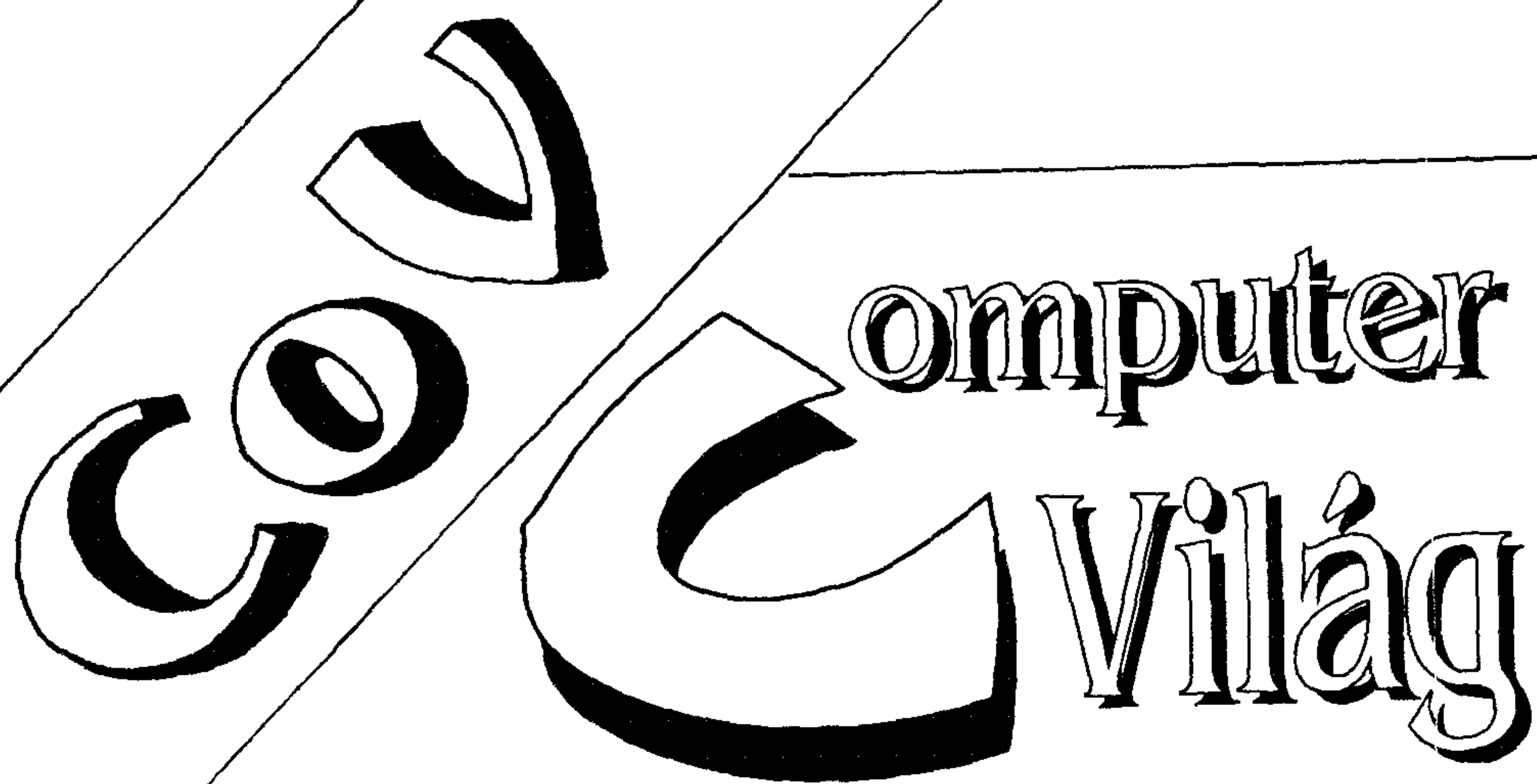


**Mi segítünk a választásban!**

**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!**