

Rasmus Kirkegård Kristiansen

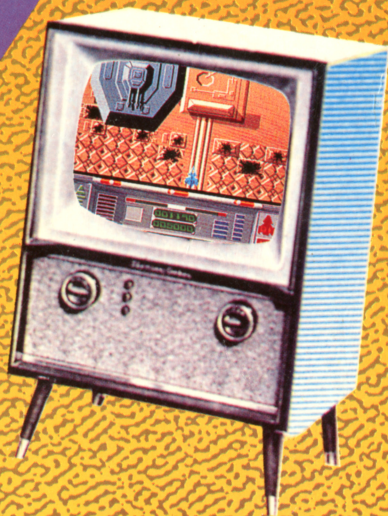
**Bliv udødelig og se
de sidste levels**

1000 POKES



**Pokes,
tips,
tricks
og
hemmelige cheatmodes
til alle
de bedste
computerspil**

**Til
Commodore 64/128,
Amstrad,
Spectrum
og mange flere...**



forlaget audio

**1000
POKES**

Copyright © 1988 Forlaget Audio A/S.

Alle rettigheder forbeholdes. Ingen del af denne bog må gengives, kopieres, lagres eller transmitteres via elektroniske medier uden forlagets skriftlige tilladelse.

Omslag: Rasmus Kirkegård Kristiansen.

Tryk: Olesen Offset.

Repro: Partner Repro/Bargholz Offset Repro.

1. oplag 1988

ISBN 87-85209-236

Rasmus Kirkegård Kristiansen:

**1000
POKES**

INDHOLDSFORTEGNELSE

Indledning 7
 Gilder Rider 10
 Flash Gordon 10
 Future Knight 10
 Legend of Kage 10
 Lightforce 10
 Fairlight 11
 Fairlight II 12
 Druid 12
 1985 12
 Thrust 12
 Ikari Warriors 13
 Cobra 13
 Heartland 13
 Terra Cresta 14
 Gauntlet 14
 Stainless Steel 16
 Meltdown 16
 Galvan 16
 Avenger 17
 Shao Lin's Road 18
 Trap 18
 Kane 18
 Bombo 18
 Green Beret 18
 Equinox 19
 Mission Elevator 19
 ICUPS 20
 Koko 20
 Ghosts 'n Goblins 20
 Jack the Nipper 20
 Samantha Fox Strip Poker 21
 Brian Bloodaxe 21
 The Human Race 21
 Rasputin 22
 Cauldron 22
 Atic Atac 22
 Lunar Jetman 22
 Corridors of Genon 22
 Blagger 23
 Snokle 23
 Pooyan 24
 Moon Buggy 24
 Hard Hat Mack 24
 Frogger 24
 Hunchback 24
 Pitfall 24
 Shamus 24
 Shamus Case II 24
 Cavelon 24

Frank Brunos Boxing 25
 China Miner 25
 Matrix 25
 Boulderdash 25
 Boulderdash II 26
 Boulderdash III & IV 26
 Boulderdash Construction Kit 26
 Infiltrator I 26
 Blackwyche 27
 Commando 27
 Kokotoni Wilf 27
 Staff of Karnath 27
 Fort Apocalypse 28
 Zaxxon 28
 Neptun's Daughter 28
 Manic Miner 28
 Ghostbusters 29
 Jumpman Jr. 29
 Attack of the Mutant Camels 29
 Motomania 29
 Miner 2049'er 29
 Loderunner 29
 Rambo 30
 Rupert and Toymakers Party 30
 Hacker I 30
 Trolle Wallie 31
 Thing on a Spring 31
 Spy vs. Spy I 31
 Bounty Bob 31
 Pharoas Curse 31
 Revenge of the Mutant Camels 31
 Skyjet 31
 Psytron 32
 Skyfox 32
 Mermaid Madness 32
 Nomad 32
 Trailblazer 32
 Chuckie Egg 33
 Parallax 33
 Warhawk 33
 Fire Ant 33
 Dragons Gold 33
 Saboteur 34
 Up 'n Down 34
 Bombjack 34
 Wheelie 35
 Burnin' Rubber 35
 Amaroute 35
 Martianoide 35
 Street Surfer 35
 Nemesis the Warlock 35
 Barbarian 35

I, Ball	36	Battle through Time	51
Frostbyte	36	Black Hawk	51
Defender of the Crown	36	Crisis Mountain	51
Firetrack	36	Dare Devil Dennis	51
Ball Breaker	37	Dig Dug	51
Head over Heels	37	Dinky Doo	51
Panther	38	Dragon Hawk	51
Alleykat	38	Donkey Kong	51
Dandy	38	Evolution	52
Metrocross	39	Falcon Patrol	52
King's Keep	39	Flak	52
Knucklebusters	39	Frantic Freddy	52
Shogun	39	Galaxy	52
Highway Encounter	39	Ghouls	52
Miami Vice	40	Herby	52
Mag Max	40	HERO	52
Wizball	40	High Noon	52
Rogue Trooper	41	Jet Set Willy	53
Masters of The Universe	41	Jungle Hunt	53
Shockway Rider	41	Lady Tut	53
Thrust II	41	Kid Grind	53
Last Ninja	42	Kick Man	53
Allens, US version	42	Mr. Robot	53
Split Personalities	43	Omega Race	53
Eagles	43	Pakakuda	54
Equalizer	43	Punchy	54
Asterix and the Magic Cauldron	43	MC Camels	54
Kung Fu Master	44	AMC	54
Arkanoid	44	Annihilator	54
Delta	44	Tales of Arabian Nights	54
Boulderdash 16	45	Attack into Russia	54
Bruce Lee	45	Axlons	54
Hunchback II	46	Bandits	54
Zorro	47	Battlezone	54
1942	47	Beach Hawk	54
Impossible Mission	47	Bizy Bees	55
Spy Hunter	47	Blue Moon	55
Android II	47	Raid on Bungling Bay	55
Game Over	48	Captain Starlight	55
Nemesis	48	Clowns	55
Enduro Racer	48	Combat	55
Toddler	48	Congo Bongo	55
Road Runner	48	Crazy Caveman	55
Breakthru	48	Crystal Castles	55
Sentinel	48	Cuthbert in The Jungle	55
International Karate	49	Cuthbert in Space	55
Finders Keepers	49	Dallas Star	55
Hobbit	49	Decathlon	55
Skramble	49	Defender	56
Space Harrier	50	Dimension X	56
Bagitman	51	Drelbs	56
Bat Attack	51	Eagle Empire	56

1000 Pokes

Escape	56	Q-bert	65
Exterminator	56	Quest for Tires	65
Falcon Patrol II	56	Radar Rat Race	65
Galaxians	56	Robin Rescue	65
Galaxions	56	Roundabout	65
Galaxy Terror	56	Sheep in Space	65
Gangster	57	Squish 'em	65
Ghost Chaser	57	Super Scramble	65
Gorf	57	Wheelin' Wallie	65
Gridder	57	Zeppelin	65
Gyruss	57	Buck Rogers	66
Harrison Ford	57	Choplifter	66
Heli Flight	57	Crazy Kong	66
House of Usher	57	Scramble	66
Hunter Patrol	57	Encounter	66
Jumping Jack	57	Crossfire	66
Kaktus	57	Galaga	66
Killerwatt	58	Laser Strike	66
Kong Strikes Back	58	Pogo Joe	67
Blue Max	58	R-nest	67
Xevious	58	Sammy Lightfoot	67
Sacred Armour of Antirad	58	Seafox	67
Mutants	59	Bounty Bob Strikes Back	67
Tempest	59	Lancer Lords	67
Happiest Days	59	Laser Zone	67
Firelord	59	Lazy Jones	67
Krakout	60	Le Mans	67
Paperboy	60	Loco	67
Kat Trap	61	Maggot Mania	67
The Young Ones	61	Montezumas Revenge	67
Chopper Command	62	Moon Patrol	68
Bump 'n' Jump	62	Mr. Mephisto	68
Advanced Dungeons and Dragons	62	Ms. Pacman	68
Winter Games	62	O'Rileys Mine	68
Stealth	62	Pacman	68
Eidolon	62	Pedestrian	68
Spiderman	62	Pengo	68
Lords of Time	62	Petch	68
Zork I	62	Pitfall II	68
Terrormolinos	63	Pixi Pete	69
Gremlins	63	Popeye	69
Electro Freddy	63	Protector II	69
Roland on the Ropes	63	Quasi Modo	69
Goonies	63	Revenge of AMC	69
Gateway to Apshai	63	Ring of Power	69
Labirinto	64	Rocket Roger	69
Dragonskulle	64	Save New York	69
Entombed	64	Son of Blogger	69
Smurf	64	Space Aktion	70
Superman	64	Space Invasion	70
Poster Paster	65	Space Taxi	70
		Space Pilot	70

Spelunker	70	Never Ending Story	83
Super Break Out	70	Ark Pandora	83
Survivor	70	Spindizzy	84
Time Runner	70	Willow Pattern	84
UGH	70	The Last V8	84
U-46	70	Tapper	85
Whistler's Brother	70	Kong	85
Who Dares Wins II	71	Mugsy's Revenge	85
Wizards Lair	71	Arc of Yesod	85
Wizard of War	72	Tiger Mission	86
Xerons	72	A View To A Kill	86
Yie Ar Kung Fu	72	Bombjack II	86
Z	72	Chuckie Egg II	87
Zaga	72	Caverns of Eribian	87
Zaga Mission	72	Cholo	87
Big Mac	72	Wonderboy	87
BMX Racers	72	Classic Muncher	88
Whirlynurd	73	Gogo the Ghost	88
Chimera	73	Doughboy	89
Hero of the Golden Talisman	73	Jeep Command	89
Gilligans Gold	73	West Bank	89
Hyper Circuit	74	Army Moves	89
Black Thunder	74	Bulldog	89
Wizardry	75	Elevator Action	89
Paradroid	75	Optic	90
Gyroscope	75	Imnotep	90
Airwolf	76	Culy	90
Dropzone	77	Psycastria	90
Bounder	77	Iridis Alpha	90
One Man and his Droid	77	Short Circuit	90
Strangeloop	77	Grange Hill	91
Raid over Moscow	78	Deathwake	91
Daley Thompson's Decathlon	78	Where's my Bones	91
Booty	78	Mad Nurse	91
Stunt Bike	78	Skaterock	91
Ancipital	79	Elextric	91
Urdium	79	Auriga	91
Action Biker	79	Phantoms of the Asteroid	92
Cauldron II	80	Arcana	92
Chiller	80	P.O.D.	92
Elite	81	Park Patrol	92
Pitstop II	81	Great Escape	92
Rocky Horror Show	81	Into the Eagles Nest	93
Summer Games II	81	Jailbreak	93
Cylu	81	Special Agent	94
Ollies Follies	81	Voidrunner	94
Fourth Protocol	82	The Detective	94
Starquake	82	Mario Bros.	94
Pirates Cove	82	Theatre Europe	94
Beach Head II	82	Back to Reality	94
Crazy Comets	82	Captured	94
Monty on The Run	83	Camelot Warriors	94

1000 Pokes

Terra Cognita	95	Master of Magic	104
Shadowfire	95	Evil Dead	105
Freak Factory	95	Hercules	105
Barry McGuigan's Boxing	95	Gods and Heroes	105
Super Pipeline II	95	Toad Force	106
Frak	95	Spiky Harold	106
Quo Vadis	95	Exolon	106
System 15000	96	Legend of Knuckerhole	107
Test Cricket	96	Street Surfer	108
Movie	96	Panther	108
Max Headroom	96	Mystery of the Nile	108
Killer Gorilla	97	Ace II	109
Underwurdle	97	Raise Titanic	109
Project Future	97	Stiffip & Co.	110
Spirit of the Stones	97	Voidrunner	110
Defend or Die	97	Deathwish III	110
Karl's Treasure Hunt	98	Sanxlon	110
Short's Fuse	98	Stikordregister	112
Tranz Am	98		
Frank N. Stein	98		
Spectral Invaders	98		
Herberts Dummy Run	98		
The Planets	99		
Way of the Tiger	99		
Sabrewulf	99		
Spy vs. Spy II	99		
Roland in the Caves	99		
Quazatron	99		
Starstrike I & II	99		
ID	100		
Probe	100		
Tir Na Nog	100		
Toadrunner	100		
Nightshade	100		
Aliens	100		
Skooldaze	100		
Fist II	101		
Trantor	101		
Auto Duel	101		
Greyfell	101		
Spy vs. Spy III	102		
Knight Orc	102		
Tai Pan	102		
Game Over	103		
Navy Moves	103		
Army Moves	103		
Red L.E.D.	103		
Sega Master System	103		
Super Mario Bros.	104		
Oink	104		
Quartet	104		
Jouste	104		

Vil du være udødelig?

Hvem vil ikke gerne være som katten med de ni liv? Eller måske endda udødelig?

Det kan du nu. OK, måske ikke sådan helt håndfast, men i langt de fleste computerspil så i hvert fald.

Du sidder nemlig med en bog fyldt med rutiner og tips, der gør dig udødelig i dine spil, giver dig uendelig energi, fjerner de farlige monstre, forsyner dig med 100 ekstra bomber, hjælper dig frem på de næste baner og meget, meget mere. Kort sagt: "1000 pokes" gør livet nemmere for dig, hvis du sidder fast i et spil. Og det er første gang nogensinde, en sådan bog er udgivet.

Samlingen er stor, indrømmet. Men der er også lidt af hvert og til mange forskellige computere.

Først og fremmest er der fusk til såvel gamle som nye spil. De nye fordi det er de mest populære (og tit også de sværeste). De gamle, fordi der i disse år blevet relanceret en stor del af dem på de såkaldte budget-labels, altså billigspil fra Mastertronic, Firebird, Codemasters og lignende firmaer, der har set fidusen i at opkøbe et til to år gamle fuldprisspil og give dem nyt liv til en lavere pris.

Flest snydetips er der til Commodore 64 (eller C128 i 64'er mode). Forklaringen er simpel: Der er solgt flere spil her i landet til Commodoren, end til nogen anden computer. Amstrad og Spectrum er også pænt repræsenteret, og så kan ejere af alt lige fra Atari og Amiga, over IBM til VIC20, ZX81 og Intellivision være med fra tid til anden - de mere generelle tips om hvordan, du gennemfører et spil kan nemlig også bruges til spillene i deres versioner.

Når du skal trykke på flere taster samtidig i et spil, sker det for at aktivere en indbygget "Cheat-mode". Det er en snydefunktion, som i forvejen ligger i spillet, men som kun programmøren kender. Det er ham, der har bygget den ind for at kunne spille spillet igennem selv (programmører er nemlig ikke selv ret gode computerspillere), og de fleste gange er det tilfældigheder, der gør at cheat-mode funktionen kommer til offentlighedens kendskab.

Du vil gerne have dine pokes til at virke. Og det er ikke noget problem når det er cheat-modes, du skal ha' frem - så loader du bare ind og trykker tasterne samtidig når spillet kører.

Svære er det straks med de rigtige pokes. For hvornår skal de skrives ind?

Det er der ikke nogen entydig regel for. Men hvis ikke, det er en loader (tit et program), skal du som regel vente til efter spillet har loadet færdig. Mange pokes sættes ind lige inden du RUN'er spillet, men har du autostart på dit spil og vil det ikke fungere, når du loader med kommandoen LOAD, er du nok nødt til at bruge en resetknap.

Der er dog tit lavet flere forskellige udgaver af samme spil, og det er ikke sikkert, alle pokes virker på netop din udgave. Dog er de fleste trick i denne bog til de mest udbredte versioner af et givent spil.

64-øjer: Få dig en resetknap

Spil i dag har masser af beskyttelse. Beskyttelse, der er lavet for at forhindre kopiering - alle og enhver skal helst ikke kunne gå ind i spillene og kunne kopiere dem. Eller lægge deres egne tekster ned i f.eks. opstartsrutinen.

Uheldigvis - for os - medfører al beskyttelsen også, at det bliver svære og svære at putte sit snyd ind i spillet. For tit er spillene så godt beskyttede mod "piraterne", at vi andre ær-

lige mennesker har svært ved at få placeret en poke eller to inde i selve programmet. Med andre ord: Uanset om du har et "ærligt" formål eller ej, kan programmet ikke umiddelbart brydes.

Men det er til at komme om ved alligevel. For vi skal jo ikke kopiere, vi skal bare lægge vores egne små fusktricks ind i spillene, så de bliver nemmere. Og til det formål er en reset-knap i langt de fleste tilfælde nok.

Hvad gør en reset-knap? Kør dit spil ind som normalt. Når det starter op, trykker du en gang på knappen. Nu kommer der en blank skærm a la den, du ser når du ikke kører noget program eller skal til at programmere selv. Men dit program er ikke væk. Det ligger et sted i hukommelsen og venter på at blive taget i brug - men først, når du har lyst, naturligvis.

Nu kan du skrive dit poke eller dine pokes ind. Som regel skal der ingen programlinier til, og skriver du alligevel programlinier, kan du i visse programmer (især de ældre) risikere at fjerne en vigtig del af selve spillet. Så lad hellere være.

Når dit poke eller dine pokes er skrevet ind (husk at trykke på return/enter-tasten efter hver ny linie) er det tid til at starte selve spillet op igen. På Commodore kan du nogle gange gøre det med et almindeligt "RUN", men i langt de fleste tilfælde skal du SYS'se. Altså skrive kommandoen SYS efterfulgt af en såkaldt startadresse, der fortæller computeren hvor i hukommelsen programmet ligger. Tallet efter SYS er for det meste fem- cifret.

Hvis der ikke står noget SYS? Står der ikke nogen SYS efter dine pokes, er et RUN som regel nok. Men igen: Det kan svinge meget alt efter hvilken version af programmet, du har fået fat i.

Vil dit spil slet ikke fungere med det snydetip, der står til det i denne bog, er der nok desværre ikke meget at gøre - så kunne alt nemlig tyde på, at du har fået hold på en gal version. Desværre.

For at tage højde for så meget som muligt, vil du imidlertid se, at der til et givet spil ikke så sjældent står to eller flere forskellige snydemuligheder. Så hvis den første ikke virker, springer du resolut videre til del 2. Og så kan du nok alligevel spille med snyd.

Selvom første omgang snyd virker, er der nogle gange chance for, at også anden omgang (eller tredje, hvis der også er sådan een) virker. Så prøv det - det er nemlig ikke altid det samme, hvert poke gør. Du bliver ikke skuffet.

Hvor får du en reset-knap? Reset-knappen, du skal bruge til en del af trickene i denne bog, kan du sagtens selv lave. I Commodore-bladet "COMputer" nummer 7/86 viser de en enkel konstruktion, der kan klares på under et kvarter. Selvom bladet er gammelt, kan det stadig skaffes - ring 01 91 28 33.

Har du ikke mod på selv at kaste dig ud i elektronikkens verden, kan din forhandler højst sandsynligt skaffe en færdigbygget resetknap på under en uge. Prisen? Typisk mellem 30 og 50 kroner.

Endelig må du ikke glemme, at der i en lang række populære cartridges er indbygget reset-funktion. Det drejer sig om Final Cartridge, Power Cartridge og Expert. For nu bare at nævne få blandt mange.

Med denne salut er vi klar til at begive os ind i en ny, fantastisk verden. En verden af tips, tricks, pokes og snyderier på computeren. En verden, hvor selv de sværeste spil ligeså er blevet barnemad. Hvor de mest uopnåelige skærme viser sig, og hvor highscores ikke længere kun er forbeholdt de få.

Skulle du på din vej støde på problemer, må du konsultere disse linier igen. Det er ikke sikkert, alle pokes virker på dine versioner af spillene, men langt de fleste gør. Med garanti.

God fornøjelse på de næste sider.

Glider Rider

Hvis du synes uendelige bomber og uendelig energi lige er sagen i Quicksilva's rimeligt svære spil, er det bare med at få trykket dette ind i din Commodore 64.

POKE 28568,234

POKE 28569,234

POKE 28570,234

POKE 29054,234

POKE 29055,234

POKE 29056,234

POKE 29154,0

SYS 32871

På Amstrad disk:

10 MODE 1

20 OPENOUT "d"

30 MEMORY &3FF

40 LOAD "glider",&400

50 POKE &1302,0

60 POKE &130D,0

70 POKE &12D8,0

80 CALL &400

Flash Gordon

På Commodore 64:

POKE 25903,234

POKE 25904,234

SYS 12288

Future Knight

Først og fremmest gælder det om at finde systemet for våbenudskiftning og at smutte derhen for at vælge sit våben.

Herefter er det "Safe"-passet, det drejer sig om. Uden et pas er det ikke til at komme nogen steder - og med passet smutter man let og elegant frem til en anden lokation gennem "Exit"-skiltene.

For at få fingrene i det vigtige pas skal du gå til venstre, op og til højre. Når du frem til passet, skal du ikke spille helt over for de to aliens, der skyder efter dig. Det koster meget dyrt i energi.

Nu mangler du kun at finde et exit.

Desværre viser det sig, at en kæmperobot vogter over exit, så der er ikke andet at gøre end at skyde på den, indtil du, via exit, er smuttet videre til den næste skærm!

Et helt andet trick er at holde tasterne "BUG87" nede samtidig, så kommer du simpelthen direkte i cheat-model

Legend of Kage

I Legend of Kage handler det om træer, kastestjerner i hovedet på de blå uhyrer, konstant bevægelse og en kvindelig bokser, der skal dø for dit sværdslag.

Poke på Commodore 64 er også:

POKE 1311,96

SYS 2344

Lightforce

På Commodore 64:


```

POKE 11547,5
SYS 6713
Loader til Commodore 64:
10 LET A=A+1
20 IF A=1 THEN GOSUB 40: LOAD
30 IF A=2 THEN GOSUB 110: SYS 16384
40 POKE 829,0
50 POKE 830,64
60 POKE 831,0
70 POKE 832,65
80 POKE 783,1
90 SYS 62828
100 RETURN
110 FOR A=16644 TO 16651
120 READ T
130 POKE A,T
140 NEXT
150 RETURN
160 DATA 169, 173, 141, 155, 55, 76, 13, 8

```

På Amstrad (bånd) skriver du:

```

10 OPENOUT "d"
20 MEMORY 1499
30 LOAD "lightforce"
40 FOR A=&63f TO &643
50 READ T$
60 POKE A, VAL("&"+T$)
70 NEXT
80 CALL 1500
90 DATA 21, 0D, 76, 36, FF
Spectrum-versionen:
10 BORDER 0
20 PAPER 0
30 INK 7
40 CLEAR 65535
50 FOR A=64000 TO 64007
60 READ T
70 POKE A,T
80 NEXT A
90 DATA 62, 24, 50, 251, 158, 195, 48, 154
100 PRINT AT 10,8;"START BAANDET"
110 LOAD ""CODE
120 POKE 60024,0
130 POKE 60016,96
140 POKE 60017,170
150 POKE 60032,0
160 POKE 60033,250
170 RANDOMIZE USR 60000

```

Fairlight

Båndloader til Amstrad:

```

10 OPENOUT"D": MEMORY &27C: MODE1: INK0,0: INK1,2: INK3,6: BORDER0: LO-
AD"IPIC",&C000

```

1000 Pokes

```
20 LOAD"IFCD"
30 POKE&7D2F,0
40 POKE&6219,0: POKE&612A,0: POKE&621B,0
50 CALL&9380
Uendelig energi på Commodore 64:
  POKE 34413,234
POKE 34414,234
POKE 34420,234
POKE 34421,234
SYS20992
```

Fairlight II

Løsningen i Fairlight II? Javel.

Højre, ned, ned, højre, højre, højre, højre, saml klippen op, ned, ned, ned, ned, ned, ned, venstre, venstre, tag trylledrik, venstre, venstre, venstre, venstre, venstre, venstre, øverst til højre, læg klippe, stil dig på den, så du kan nå hønen og nøglen, venstre, op, op.

Nu er du forhåbentlig i rummet med de to tønder.

Herfra går du højre, op, op, saml det objekt, der er foran hullet op. Gå igennem lemmen. Gå til højre, ned, venstre, venstre, venstre, højre, højre, højre, højre, højre, højre, højre, op, op, op, op, op, op og op (8 højre, derefter 7 op for at være præcis). Endnu to gange højre, derefter tager du det objekt, du fandt ved faldlemmen, i brug. Nu skulle du være nået velbeholden frem til anden del af Fairlight II.

Druid

På Commodore 64:
POKE 39271,255
SYS 5120
eller
POKE 35744,0
SYS 5120

1985

På Commodore 64:
10 SYS63276: POKE 783,1: POKE 831,255
POKE 832,2: SYS62828
POKE 749,226: POKE 750,252: POKE 770,167: POKE 771,2: POKE 776,167
Så skal programmet RUN'es og 1985 Day After loades.
Efter reset skal du skrive:
10 FOR G=11264 TO 11584: POKE G,0: NEXT
20 FOR G=27676 TO 27693: READ A
30 POKE G,A: C=C+A: NEXT
40 IF C1243 THEN PRINT "(HOME)"; TAB(255) "DATA FEJL!": STOP
50 DATA 42, 77, 79, 68, 73, 70, 73, 69, 68, 32, 86, 69, 82, 83, 73, 79, 78, 42

Thrust

På Commodore 64:
POKE 6139,234
POKE 6140,234
POKE 6141,234
SYS2304

Du kan også holde F5 og F7 nede samtidig, hvis du vil i slow-motion flyvemåde (som jo unægtelig gør det hele lidt nemmere).

På Spectrum er det adresse 39297, der er bestemmende for antallet af liv.
 Med Amstrad ender du i flere dele, hvis du prøver at snyde dig et level frem. For at hoppe frem til den næste level, skal du nemlig trykke på både F1, F2, F3, opad pilen, højre pilen, DEL og ESC.
 Samtidig vel at mærke!

Ikarl Warriors

På Amstrad:

Når du har loadet første del, skal der skrives

POKE 26900,0

POKE 26901,0

POKE 26902,0

CALL 3950

Cobra

På Spectrum:

POKE 38128,1

Med denne poke får du et pænt antal points for hver mand, der udstyres med akut blyforgiftning. Faktisk så mange points, at det som regel også giver et ekstra liv!

Heartland

Du skal blive på startpunktet indtil din hat kommer frem på skærmen. Så tager du den og går så langt til venstre, som det overhovedet er muligt.

Her venter du på, at bogen skal dukke frem, tager den og går til højre, indtil du når frem til din gamle, trofaste seng. Smut ud af den venstre dør og gå så langt til højre, som du kan. Her venter du til en af siderne i bogen falder, tager siden og smutter hjem og i seng.

Når du ser dynen (eller i hvert fald sengen) trykkes fire-knappen ned og vupti, så befinder du dig på den anden level.

Først går du hen til døren til venstre. Gå direkte igennem den. Højre. Inde i dette rum går du igen gennem en dør (dønnegang døren på højre hånd).

På dette punkt bør bogen begynde at blinke, og så venter du naturligvis til du får en ny side. Derefter går du igennem den dør, du lige er gået ud af, og igennem endnu en dør. Derfra til venstre.

I dette rum går du igennem døren på venstre hånd. Så skulle du igen være fremme ved den kære seng. Og så er der jo bare et tryk på fire-knappen mellem dig og level 3.

Men nu til den alvorlige business - pokes!

Først til Spectrum:

10 FOR A=23296 TO 23434

20 READ T

30 POKE A,T

40 NEXT A

50 DATA 118, 205, 162, 45, 127, 90, 90, 75

60 DATA 74, 72, 59, 59, 225, 17, 36, 91

70 DATA 6, 126, 26, 203, 65, 40, 3, 134

80 DATA 24, 1, 174, 18, 19, 16, 243, 35

90 DATA 13, 242, 13, 91, 195, 95, 109, 72

100 DATA 143, 202, 126, 102, 169, 113, 115, 78

110 DATA 123, 100, 175, 102, 212, 98, 44, 73

120 DATA 102, 170, 98, 45, 73, 111, 168, 169

130 DATA 54, 36, 95, 136, 82, 155, 95, 168

140 DATA 70, 143, 116, 85, 119, 127, 212, 220

150 DATA 199, 46, 119, 95, 23, 204, 127, 248

1000 Pokes

160 DATA 52, 143, 23, 244, 26, 211, 228, 98
170 DATA 118, 244, 98, 114, 244, 98, 190, 244
180 DATA 98, 210, 244, 102, 119, 130, 102, 204
190 DATA 98, 254, 204, 102, 23, 98, 183, 204
200 DATA 115, 23, 244, 95, 0, 61, 146, 67
210 DATA 205, 117, 142, 205, 25, 98, 15, 82
220 DATA 117, 12, 31

Har du Amstrad, er her en rutine til såvel bånd som diskette:

```
10 MODE 0
20 READ T
30 BORDER T
40 FOR A=0 TO 5
50 READ T
60 INK A,T
70 NEXT
80 OPENOUT "d"
90 MEMORY &1FFF
100 LOAD "lhøartpic.bin",&C000
110 LOAD "lkim.bin",&2990
120 POKE &5039,0
130 CALL &2990
140 DATA 26, 0, 1, 26, 13, 12, 24, 25
150 DATA 9, 18, 2, 14, 20, 3, 6, 15
160 DATA 10
```

Sluttelig kommer Commodore 64-udgaven:

```
10 FOR A=49152 TO 49190
20 READ T
30 POKE A,T
40 NEXT A
50 DATA 162, 2, 189, 22, 192, 157, 238, 3
60 DATA 202, 16, 247, 162, 12, 189, 26, 192
70 DATA 157, 238, 3, 202, 16, 247, 32, 0
80 DATA 64, 96, 162, 3, 169, 234, 157, 34
90 DATA 131, 202, 16, 248, 76, 0, 128
```

Terra Cresta

På Spectrum

POKE 38706,1

giver ekstra liv og en kraftigt stigende score.

Ulempen ved denne poke er bare, at hver gang scoren runder de 999999, så kan uhyrerne finde på at forsvinde (for dog at dukke op igen, når du dør) samtidig med, at paperen i den nederste del af skærbilledet flipper.

Gauntlet

På Commodore 64 skal du reset'e inden der loades fra side 2.

POKE 41021,189

POKE 41021,189

POKE 44373,185

POKE 44381,185

POKE 47658,189

POKE 47666,189

POKE 48514,189

POKE 48524,189
 POKE 50357,189
 POKE 50367,189
 POKE 50814,189
 POKE 50824,189

Amstrad-Gauntlet på bånd:

10 DATA CD, 18, BB, FE, 31, 28
 20 DATA 08, 21, 30, BE, 36, 18
 30 DATA 23, 36, 04, 21, 70, 01
 40 DATA 11, 70, 02, 3E, 16, CD
 50 DATA A1, BC, 21, ED, 01, 36
 60 DATA 3e, 23, 36, 6B, 21, A3
 70 DATA 02, 36, 46, 23, 36, D5
 80 DATA C3, ED, 01, CD, 14, 03
 90 DATA 21, 95, 96, 36, C9, C9
 100 DATA 21, 33, 85, 36, 03, 09
 110 CLS
 120 LET Z=0
 130 FOR X=&BE00 TO &BE3B
 140 READ A\$
 150 LET A=VAL("&"+A\$)
 160 POKE X,A
 170 LET Z=Z+A
 180 NEXT X
 190 IF Z=&1487 THEN 230
 200 PRINT "1) FOR UENDELIGT LIV"
 210 PRINT "2) FOR EKSTRA LIV, NAAR DU SAMLER NOGET OP"
 220 CALL &BE00
 230 PRINT "FEJL I DATA"

Disketteversionen af Gauntlet på Amstrad klares således:

10 MEMORY &20FF
 20 FOR A=41000 TO 41041
 30 READ T\$
 40 POKE A, VAL("&"+T\$)
 50 NEXT
 60 PRINT "INDSÆT GAUNTLET-DISK OG TRYK TAST"
 70 WHILE INKEY\$="": WEND
 80 CALL &A028
 90 FOR A=&30F2 TO &30fF
 100 READ T\$
 110 POKE A, VAL("&"+T\$)
 120 NEXT
 130 POKE &319E,&D0
 140 POKE &319F,&2
 150 POKE &32D0,&AF
 160 POKE &32D1,&C3
 170 POKE &32D2,&0
 180 POKE &32D3,&84
 190 CALL &30F2
 200 DATA 21, 4E, A0, CD, D4, BC, 22, 4F
 210 DATA A0, 79, 32, 51, A0, 1E, 00, 16

1000 Pokes

```
220 DATA 00, 0E, 41, 21, 00, 31, DF, 4F
230 DATA A0, 1E, 00, 16, 00, 0E, 42, 21
240 DATA 00, 33, DF, 4F, A0, C9, 84, 00
250 DATA 00, 00, 21, 00, 31, 11, 00, 01
260 DATA 01, 40, 02, ED, B0, C3, 00, 01
```

På Spectrum kan du gå igennem murene. Det gøres ved at holde symbolshift nedtrykket. Vil du hellere have uendelige liv, er du nødt til at begynde at taste. Også selvom programmet til det er lidt langt...

```
10 CLEAR 28999
20 LET SUM=0
30 FOR A=29000 TO 29014
40 READ T
50 LET SUM=SUM+T
60 POKE A,T
70 NEXT A
80 IF SUM 1601 THEN PRINT AT 10,10;"FEJL I DATA": STOP
90 DATA 62, 255,, 17, 81, 1, 221, 33, 0, 128, 55, 205, 86, 5, 251, 201
100 CLS: PRINT AT 10,10;"START BAADET"
110 RANDOMIZE USR 29000: RANDOMIZE USR 29000
120 IF PEEK 32814=16 THEN LET V1=82: LET V2=184
130 IF PEEK 32814=232 THEN LET V1=104: LET V2=189
140 POKE 32793,38
150 POKE 32794,128
160 POKE 32863,241
170 POKE 32864,255
180 LET A=33047
190 READ T
200 IF T=255 THEN RANDOMIZE USR 32791
210 POKE A,T
220 LET A=A+1
230 GOTO 190
240 DATA 62, 201, 50, V1, V2, 195, 0, 132, 255
```

Stainless Steel

Du kan prøve ALIK og ENTER eller SILK og LOIS.

Meltdown

På Amstrad er det muligt at komme ind i en speciel snyde- editor ved at skrive 663605

Sæt Caps on og prøv at skrive

HELP og

VARs

Galvan

En af fiduserne er ikke at stå stille mere end 20 nanosekunder af gangen.

Man behøver dog ikke at tabe hovedet, fordi det går stærkt. Det er bare med at gå til højre fra starten, for at skaffe sig en skydeklar arc-blaster. Men hold grundigt udkig med flere power-pyramider, hvis ikke blasteren skal nå at omdanne sig til en pistol (der senere forsvinder ud i den blå luft).

Det er et absolut must at være i besiddelse af en arc-blaster, når man møder den trøhovedede dæmon. Bedste forsvar er et angreb. Og bedste angrebstaktik er at hoppe op og ned, mens man skyder som en sindssyg.

En rød pyramide betyder, at en neutralizer er indenfor rækkevidde. Neutralizere er bare lykken til robotter og dæmoner!

Avenger

På Commodore 64:

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

SYS11924

Program på Commodore 64:

10 POKE 53280,6

20 FOR A=49152 TO 49308

30 READ T

40 POKE A,T

50 NEXT A

60 SYS 49152

70 DATA 169, 1, 168, 170, 32, 186, 255, 169

80 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169

90 DATA 0, 133, 193, 133, 174, 133, 147, 169

100 DATA 4, 133, 194, 169, 8, 133, 175, 32

110 DATA 165, 245, 120, 169, 53, 133, 1, 169

120 DATA 0, 141, 17, 208, 160, 0, 162, 0

130 DATA 173, 64, 4, 93, 0, 4, 141, 64

140 DATA 4, 232, 224, 64, 208, 242, 238, 49

150 DATA 192, 208, 3, 238, 50, 192, 238, 55

160 DATA 192, 208, 3, 238, 56, 192, 200, 192

170 DATA 216, 208, 219, 162, 0, 189, 64, 4

180 DATA 149, 0, 232, 224, 216, 208, 246, 162

190 DATA 217, 189, 255, 255, 157, 17, 2, 202

200 DATA 208, 247, 162, 2, 189, 137, 192, 157

210 DATA 152, 2, 189, 140, 192, 157, 220, 2

220 DATA 202, 16, 241, 162, 13, 189, 143, 192

230 DATA 157, 235, 2, 202, 16, 247, 76, 161

240 DATA 2, 76, 235, 2, 76, 57, 2, 169

250 DATA 173, 141, 18, 25, 141, 44, 25, 141

260 DATA 76, 25, 76, 148, 46

På Spectrum:

10 LOAD ""CODE

20 POKE 33071,195

30 POKE 33072,80

40 POKE 33073,195

50 POKE 33046,48

60 POKE 33047,93

70 FOR A=50000 TO 50028

80 READ T

90 POKE A,T

100 NEXT A

110 DATA 33, 98, 195, 17, 48, 93, 1, 20
120 DATA 0, 237, 176, 221, 33, 0, 132, 195
130 DATA 51, 129, 62, 201, 50, 207, 202, 50
140 DATA 92, 160, 195, 128, 157
150 RANDOMIZE USR 32768

Shao Lin's Road

En ægte karatefanatikers første træk er at flytte sig op på den øverste platform i en vis fart. Her står man nemlig mageligt og venter på, at fjenderne vover sig frem - og bedst af alt, det er umuligt for modstanderne at angribe ovenfra.

Så hver gang, du bliver hamret ned af rampen, er det bare med at komme derop igen.

Du bør i øvrigt også passe på den sidste modstander, der skal hamres til plukfisk. Han er betydeligt mere hårdhudet (og hårdhændet) end sine forgængere. Så det er bare med at få sparket ordentligt igennem.

Den næste level er sværere end den første.

Her gælder det nemlig om at flytte hurtigt og udnytte de våben, der "daler" ned fra himlen.

Men det gælder alligevel, at Shao Lin's Road aldrig bliver for svær - allærhøjest problematisk.

Derfor kan du prøve at trykke på V, C, X, Space og Cursor-højre samtidigt. Det bringer dig videre til andre levels.

Trap

Prøv f.eks. at holde Shift nede samtidig med, at du trykker RATT - det giver nogle "spændende" valgmuligheder. Eller prøv at tage førstestopet på highscorelisten og skriv bogstaverne DEMO istedet for dit navn. Så kan du være forberedt på omkring et kvarters flot "tegnefilm" med lyd i tilsvarende høj klasse!

Kane

På Commodore 64/128:

POKE 43,2: LOAD

Tryk PLAY og vent til der på skærmen står SYNTAX ERROR.

POKE 43,1

70 POKE 749,167: POKE 750,0: POKE 751,141: POKE 752,4: POKE 753,128

80 POKE 754,76: POKE 755,226: POKE 756,252: SYS 675

RUN

Lad spillet load, reset 64'eren og skriv

SYS 3072 for at starte spillet.

Vil du ikke bruge pokes, kan du nøjes med at holde F1 nede ved hestehoppene. Det giver flere points.

Bombo

Her er lige en hurtig een til 64'er "Bombo": Når du er på titelskærmen, taster du S, C, O, R, E. Så vil der stå "Cheat mode operative" på skærmen, og når du trykker "fire", starter spillet med dig som uddødelig!

Green Børet

Action-spillet fra Imagine er svært. Men det bliver nemmere med denne Commodore-poke.

POKE 14823,127

for at få lidt flere liv.

Og another trick:

POKE 14823,125 - så får din macho-helt det noget nemmere mod de russiske dræber sprites.

Uendelige liv:

POKE 14823,126.

Amstrad-øjernerne skal heller ikke snydes. Så her kommer en loader, du kan køre Green Beret ind med:

10 MODE 1:MEMORY 12345

20 B=0

30 FOR N=&BE00 TO &BE25

40 READ A\$:A=VAL("&"+A\$)

50 POKE N,A:B=B+A

60 NEXT N

70 IF B3787 THEN PRINT "FEJL I DATA":END

80 LOAD""

90 CALL &BE12

100 DATA 21,50,F7,22,3A,02,F3,F1

110 DATA C9,21,00,00,22,0F,25,C3

120 DATA 37,BD,21,00,BE,22,E3,39

125 DATA 3E,C3,32,E2,34,21,FF,AB

130 DATA 11,40,00,C3,AF,39

I Spectrum-udgaven bryder du loaderen og skriver følgende tre pokes.

POKE 40249,195

POKE 40250,255

POKE 40251,161

Equinox

Load Equinox, reset 64'eren og skriv:

POKE 13563,234

POKE 13564,234

SYS 2825

Mission Elevator

Når du står ved spillebordet, vælg da nummer to. Så vinder du. Undersøg også altid bartenderen og bestil whisky. Så giver han dig to tal, og det er der, hvor porteren er.

Du kan også loadet spillet ind i din Commodore 64, resette og derpå skrive

SYS 2128

Spillet vil starte af sig selv som normalt, men du vil hurtigt finde ud af, at skurkene ikke kan dræbe dig og du har både uendelige liv samt en meget høj score.

Har du ikke 64'er, så prøv nedenstående listning, der til Amstrad gør underværker ved Mission Elevator:

130 MEMORY &3FFF

140 LOAD "MISSION ELEVATOR"

150 POKE &416D,&9D

160 POKE &416A,9

170 POKE &4407,&DE

180 POKE &45F6,&BE

190 POKE &45F7,&80

200 FOR ADDR=&BE80 TO &BE99

210 READ A\$:POKE ADDR,VAL("&"+A\$)

220 NEXT ADDR

230 CALL &4005

240 REM

250 DATA 21, 8F, BE, 22, 15, 01, 3E, CF, 32, 3A, 02, C3, 40, 00, AF, 32

260 DATA 6E, 80, 3E, C3, 32, 79, 80, C3, F3, 9B

ICUPS

Uendelige liv til Odins ICUPS?

Load spillet, reset computeren (Commodore 64/128) og skriv

POKE 3265,234

POKE 23676,234

SYS 2064: SYS 33280

Koko

Fjern robotterne i 64'er Koko:

Reset

POKE 15476,173.

Herefter RUN.

Ghosts 'n Goblins

POKE 4242,42

- med den poke forsvinder samtlige uhyrer på skærmene med et enkelt tryk på skydeknappen. Passer til C64. Husk, at du skal resette spillet EFTER uhyrene er kommet op.

POKE 7699,3

gør spillet nemmere.

POKE 7699,2

gør spillet sværere.

POKE 7699,75

er som normalt spil igen.

POKE 12707,(hastighed)

POKE 7777,0

gør, at ingen monstre rører dig. Anden bane er:

POKE 4070,170

og sprite detection:

POKE 4170,10

Prøv også:

POKE 4070,160

og

POKE 2198,(points)

Start spillet hver gang med

SYS 2090

Og bare for sjov skyld: Vil du ha' monstre til at flyve, klares det med

POKE 7086,13

(Andre sjove effekter får du ved at udskifte 13-tallet med et af de følgende: 0, 1, 10, 12 og 15).

Jack the Nipper

Når du har skrevet Z, A, P, I, T på samme tid (zazit) på titelskærmene, vil du ikke kunne få smæk af alle de onde folk.

Skulle det alligevel ikke virke på din version, så fortvil ikke.

Tag først pusterøret og gå op til tredje bane, opad. Når du er ved parken, gå så til højre.

Skyd spøgelseerne og fortsæt mod højre til der kommer en bygning med en nøgle. Tag nøglen og kom ned til museet. Herinde er der nemlig et rum med en radiator, der bevæger sig.

Gå derind og helt op til toppen, tryk ENTER og du falder ned i en kødædende plante. Gå ud af rummet, læg nøglen, tag bååå-hornet og gå ud af alle døre. Så ender du på kirkegården, hvor du går hen til katten.

En anden løsning (der om ikke andet så virker på Spectrum) er at gå ud af huset og igennem tre porte. Tag nøglen. Gå ned til museet, hen til radiatoren og smut ind.

I platformsrummet skal du gå op i firkanten og trykke ENTER, tage hornet og gå ud igen. Så går turen til bagsiden af dit hus, faktisk ind i dit hus, ind i stuen og hen til katten. Dyt af den sovende kat. Når den er oppe, skal du bare blive ved med at dytte, til du har 100%.

Har du Amstrad-versionen af Jack the Nipper, kan du prøve denne loader:

```
10 MODE 1: MEMORY &9FFF
20 DATA AF, 32, 0A, 20, 3E, 06, 32, 13, 20, 3, 01, 10
30 FOR H=&BE00 TO &BE0B
40 READ A$: POKE H,VAL("&"+A$)
50 NEXT H
60 LOAD "",&A000
70 POKE &A058,0
80 POKE &A059,&BE
90 CALL &A000
```

Samantha Fox Strip Poker

Har du en Amstrad og kører de to næste poke's ind, vil Samantha blive en nem pige.

```
POKE &2256,0: POKE &2249,13
```

Brian Bloodaxe

Load spillet, reset din Commodore og skriv

```
POKE 38270,165
```

```
POKE 39079,165
```

```
SYS 39145
```

så stopper alle fjendtlige sprites automatisk.

The Human Race

- er en udmærket Mastertronic-produktion til Commodoren. Her kan du både komme ind på samtlige baner og ændre på lidt små ting.

Start med at skrive

```
POKE 43,200: LOAD
```

Når computeren skriver

```
?SYNTAX ERROR
```

```
READY
```

skriver du

```
110 IF F=10 THEN POKE 792,251: POKE 793,252: GOTO 10
```

Skriv derefter RUN og tryk på return. Båndoptageren stopper og skærmen bliver blank. Du trykker RUN/STOP samtidig med RESTORE (for at resette), og kan nu skrive:

```
POKE 4440,22 (for at komme til bane 2)
```

```
POKE 4440,23 (bane 3)
```

```
POKE 4440,24 (bane 4)
```

```
POKE 4440,25 (bane 5)
```

```
POKE 4440,26 (finalebanen).
```

eller også

```
POKE 40500,234
```

```
POKE 40501,234
```

```
POKE 40592,234
```

som flytter katten og dino-uhyret fra bane 1.

Start The Human Race ved at skrive

```
SYS 3700
```

Rasputin

Tryk F5 for pause og skriv da DJINN. Du har nu Cheat-Mode.

Cauldron

Her er et loader-program til Cauldron-spillet fra Palace Software:

```
10 FOR I=973 TO 980: READ A: POKE I,A: J=J+A: NEXT
15 IF J1030 THEN PRINT "(HOME)";TAB(255)"DATA FEJLI!": STOP
20 DATA 169, 130, 141, 200
30 DATA 163, 108, 47, 0
40 FOR I=679 TO 767: POKE I,PEEK(I+8192): NEXT
50 SYS 686
```

Programmet er til Commodores 64'ere og 128'ere (i 64-mode).

På Spectrum ser en loader sådan ud:

```
10 CLEAR 24599
20 FOR F=23296 TO 23309
30 READ A
40 POKE F,A
50 NEXT F
60 LET L=USR 23296,0
70 LET L=USR 24600
90 DATA 221, 33, 24, 96, 17, 232, 159, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 201
```

Et enkelt Amstrad-poke er også fundet til Cauldron I:

```
POKE &DA4D
```

Og så er den ikke længere.

Atic Atac

I "Atic Atac" kan du finde forskellige ting, f.eks. en klo, et ben og en fodbold med Pacman på. Hvis du samler det alt sammen med hovedet og hjelmen, får du et monster.

Ubegrænset energi på Spectrum får du ved at loade loaderen, skærmbilledet og det lange kodelykke, hvorefter du skriver

```
POKE 35353,0
POKE 36519,0
```

Lunar Jøtman

Efter level 10 i "Lunar Jøtman", kan du finde en trailer til din moon buggy. Med den kan du tage tre ekstra ting med dig.

Ekstra liv til Spectrum er:

```
MERGE "": NEW
10 POKE 23693,0: BORDER 0: INK 0: CLEAR 32767
20 LOAD ""SCREEN$: LOAD""CODE
30 LOAD ""CODE: LOAD ""CODE
40 POKE 23439,201: PRINT USR 23424
50 LOAD ""CODE
60 POKE 43117,255: PRINT USR 32768
70 POKE 23697,0
```

Skriv RUN, og når spillet starter har du 255 liv. Vil du have uendelige liv, ændrer du simpelthen bare linie 70 til

```
70 POKE 36965,0
```

og skal der ingen fjender være,

```
70 POKE 37999,201
```

Corridors of Genon

Alle, der har spillet dette spil, vil gi' mig ret i, at jo hurtigere man knækker computerens kode, desto nemmere er det at undslippe fordi Bogul på den måde har mindre tid til at dele sig i to.

Når du kommer til en computer, trykker du på et tal. Herefter kommer der er sort felt - du skal huske tallet og trykke på et nyt tal. Gør det indtil du har de tre tal i koden.

Nu skal du skynde dig at tast alle kombinationsmulighederne af disse tal ind. Du behøver ikke se på skærmen, det spilder du bare tid ved.

Hvis f.eks. dine tre tal er 3, 6 og 7, skriver du 367, 376, 637 os. osv. Når koden er fundet, har Bogul højst haft tid til at dele sig i to fire gange.

Når du er på vej ud, må der ikke gå panik i dig, hvis du ser Bogul. Gå den modsatte vej og bliv ved med at gå, for du kan gå hurtigere end Bogul.

Blagger

På Commodore 64 er det hele rimeligt nemt. Tast nedenstående poke ind og skriv RUN, det skulle klare ærterne.

POKE 3560,8

Går det ikke det, kan du altid forsøge dig med

POKE 53264,126

og

POKE 3574,44

Vil du ikke lege med pokes, skal du på titelskærmen trykke på mellemrumstasten for at få flere liv. Trykker du på bestemte steder i spillet CTRL plus et tilfældigt bogstav, kan du hoppe til forskellige andre skærme.

Amstrad-øjere har det straks mere besværligt - de skal nemlig taste hele nedenstående loader ind og RUN'e den for at kunne loadere deres "Blagger" ind med snyd (til gengæld får de også lidt lys og lyd med oven i hatten). Plus-tegnet i linie 20 skal ikke være et plus, men et hex-tegn (dvs. dobbelt-kryds).

10 MEMORY &1700

20 LOAD "IBLAGGER+2"

30 MODE 0

40 DATA 0, 29, 2, 6, 18, 8, 9, 26, 10, 20, 15, 0, 0, 26, 0

50 FOR I=0 TO 15: READ A: INK I, A, A: NEXT

60 ENT -3, 10, 1, 5, 1, -10, 1

70 ENV 3, 14, -1, 20

80 ENT -1, 100, 1, 2

90 ENV 1, 15, -1, 20

100 ENT -2, 10, 1, 1, 1, -15, 1

110 ENV 2, 100, 0, 1, 14, -1, 15

120 ENV 5, 13, -1, 5

130 ENV 6, 15, -1, 7

140 ENT -6, 1, 1, 2, 1, -1, 2

150 POKE &9C02,0: POKE &9C03,0: POKE &9C04,0: POKE &9C09,0

160 POKE &7A4E,195

170 INPUT "Antal liv";I: POKE 32518,I: INPUT "Startbane";S: POKE 32510,S

180 CALL &7F56

Snokle

På Commodore 64:

POKE 33242,55

Virker dette ikke, skal du istedet skrive

POKE 32008,76

POKE 32009,17

1000 Pokes

POKE 32010,125
POKE 31817,76
POKE 31818,80
POKE 31819,124
SYS 28994

Pooyan

På Commodore 64:
POKE 20634,173

Moon Buggy

På Commodore 64:
POKE 24151,173

Hard Hat Mack

Før spillet starter kan du trykke på et tal. Det tal, du trykker på, svarer til nummeret på den bane, du starter på. Og er det ikke nok, har vi også et Commodore-poke:
POKE 16877,173

Frogger

På Commodore 64:
POKE 22341,173

Hunchback

På Commodore 64:
POKE 9521,234
POKE 9522,234
POKE 9523,234
eller
POKE 7870,60

Pitfall

På Commodore 64:
POKE 5393,255

Shamus

På Commodore 64:
POKE 27185,169
På VIC-20:
POKE 18486,169

Shamus Case II

På Commodore 64:
POKE 15476,176

Cavelon

På Commodore 64:
POKE 23789,255
eller
POKE 23789,238

Hvis du ikke er poke-fan, skal du bare holde følgende taster nedtrykket samtidig:

I + J + K + D + F + R + T + L

Så har du fundet programmørens bagdør, og spillet spørger "Hi Chris, what do you want?"

Til det skal du skrive tallet på det level, du vil hen til.

Frank Brunos Boxing

Kald dig selv AND og brug følgende koder:

Bokser 2 - MM710F49B

Bokser 3 - B7X100L05

Bokser 4 - FK5IN0A07

Bokser 5 - CE9IN9817

Bokser 6 - INCIN96A8

Bokser 7 - ML610N4B6

Bokser 8 - C6AINA5CA

China Miner

Spol 64'er-båndet tilbage til start. Skriv derpå:

SYS 63276 (return)

SYS 680 (return)

Når computeren svarer med "FOUND CHINA", må du ikke røre tasterne. Siden skriver computeren "FOUND P1".

Når der står READY på skærmen, skriver du

SYS 62828

efterfulgt af return.

Vent mens maskinen loader mere ind. Skriv derefter

SYS 1076

Nu loader det sidste, hvorefter du skriver

POKE 32776,0

POKE 33301,10

POKE 33320,10

Ti-tallerne i de sidste to pokes står for henholdsvis antal liv og antal screens. Dem kan du ændre, så du istedet for 10 liv får f.eks. 25 osv.

Matrix

Gammelt 64'er spil, men godt og nemt tips.

Hold tasterne CTRL + RUN/STOP + SHIFT + RETURN + RESTORE nede samtidig med Commodore-tasten. På den måde kan du hoppe fremad mod forhindringerne.

Et andet tip er at trykke tasterne A + S ned samtidig med fire- knappen og derefter sparke mod venstre. Så kommer du til næste bane.

Du får bonus-points, hvis du holder alle tasterne til venstre nede.

Boulderdash

Reset når spillet er loadet og skriv følgende linie ind på din Commodore 64, så har du uendelige liv:

POKE 30074,32: FOR A=11000 TO 15000: POKE A,0: NEXT: SYS 49158

Virker det ikke på din version, kan du erstatte det sidste SYS med SYS 49152. Virker det heller ikke, kan du endvidere ersatte den første poke med

POKE 26643,(diamanttal 1-255).

Vil du selv kunne vælge den hule, du skal starte i, er det

POKE 16602,1

POKE 16598,16

POKE 16579,1

POKE 16575,2

Uendelige liv kan også klares med

POKE 16494,169

1000 Pokes

Har du Spectrum, loader du programmet ind som normalt, men stopper lige efter anden skærm har kørt færdig. Stands båndoptageren og hiv stikket ud, så din Spectrum slukker. Tænd for den igen, skriv nedenstående program, tryk RUN og start båndoptageren kort tid efter.

```
10 FOR N=50000 TO 50022: READ A: POKE N,A: NEXT N
20 DATA 243, 17, 51, 91, 221, 33, 0, 99, 62, 255, 55
30 DATA 205, 86, 5, 243, 62, 52, 50, 32, 121, 195, 183, 124
40 RANDOMIZE USR 50000
```

Boulderdash II

Vælg din egen start-hule på Commodore 64:

```
POKE 15563,1
POKE 15559,16
POKE 15537,1
POKE 15533,2
Uendeligt liv er
POKE 25112,165
POKE 23114,255
eller
POKE 25088,250
```

Boulderdash III & IV

Vælg din egen start-hule, Commodore 64:

```
POKE 15859,1
POKE 15855,16
POKE 15836,1
POKE 15832,2
Dine liv kan du vælge mellem 1 og 255:
POKE 16470,(antal liv)
Og uendeligt liv er
POKE 16494,169
eller
POKE 15334,250
```

Boulderdash Construction Kit

Til disketteversionen på C64 skal du ha' resetknap, men efter reset kan du så bruge

```
POKE 22222,234
POKE 22223,234
POKE 22224,234
eller
POKE 22520,234
POKE 22521,234
POKE 22522,234
Start spillet igen med
SYS 22936
```

Infiltrator I

Har du dette Chris Gray spil i diskversion til 64'eren, loader du simpelthen filen "OUTPUT" ind fra B-siden og skriver

```
SYS 2176
```

Nu kan du starte direkte i fjendens base og skal altså ikke flyve i heli' først.

Blackwyche

Ultimate-stemning, der stadig tiltrækker mange. Skriv dette lille program ind og kød det, hvis du i C64-versionen vil ha' det hele lidt nemmere.

10 SYS 63278: POKE 832,102: SYS 62828

20 FOR X=679 TO 767: POKE X,PEEK (25088+X): NEXT

30 FOR X=828 TO 1200: POKE X,PEEK (25088+X): NEXT

40 POKE 990,141: POKE 991,74: POKE 992,18: SYS 1024

Fungerer det ikke på din version, kan du erstatte linie 10 i programmet med

10 SYS 63278: POKE 830,100: POKE 831,174: POKE 832,102: SYS 62828

Commando

Kan du ikke klare portene på bane 1 og 3, skal du gå til højre eller venstre og derfra plukke ind mod portene. Så skal du se, hvad der sker.

Har du en reset-knap på din Commodore 64, kan du udføre følgende udødeligheds-tip til "Commando":

1 - Kød spillet ind som normalt.

2 - Når spillet er loadet, tryk på reset.

3 - Vælg hvor mange liv, du vil ha', med
POKE 2225,(0-255)

4 - SYS 64738 starter spillet igen.

Har du ingen reset-knap, virker følgende poke på "visse" udgaver (hmmm)...

POKE 4160,0

På Commodore 16/plus-4 versionen skal du resette og derefter skrive

POKE 2225,240

Så får du ekstra liv og starter spillet igen med

SYS 2128

Sidstnævnte poke har, siger rygтет, også virket på enkelte udviklingsudgaver af Commando på C64.

Ellers virker

POKE 2225,(antal liv)

mens det på Spectrum er

POKE 31107,199

eller

POKE 35136,0

Kokotoni Wilf

64'er-øjere med lyst til lidt sjov på "Kokotoni Wilf", skal spole båndet tilbage og skrive LOAD efterfulgt af et tryk på return.

Når første del af spillet er færdigloadet, skriver de

POKE 681,237: SYS 680 (return)

Nu loader computeren igen, og når den er færdig med det, skrives

POKE 50134,(level 1-6)

POKE 50139,(skærm 0-65)

På den måde bestemmer du selv skærm og sværhedsgrad. De er iøvrigt som følger:

Level 1 - skærm 0-11

Level 2 - skærm 12-19

Level 3 - skærm 20-29

Level 4 - skærm 30-43

Level 5 - skærm 44-52

Level 6 - skærm 53-65

Staff of Karnath

1000 Pokes

Øversigten over spells i Staff of Karnath er som følger:

FORTHIRIN - Drage, spøgelse, flagermus, gal munk, ridder, vampyr, flyvende økse, lille trolld, heks.

IBRAHIM - Stor trolld, grøn "dims", m.fl.

THROBIN - Magisk tæppe.

UMPHALUS - Skjold.

STOLY - Kraftfelt.

YEROBAS - Skelet.

KNOSSUS - Pythonorm.

BARACATA - Obelisk.

MENHIR - Staven.

AEULUS - Flamme.

I "rummet uden tid" skal du få pentagram-stykket ved sengen, skyde med THROBIN-spell på tæppet. Når du så stiller dig ovenpå det, vil det hejse dig op.

For at få pentagram-strykket i "vaskerummet", skal du gå til det øverste vagtrum og skyde på korset med THROBIN-spel til det bliver blåt. Skyd det derefter med UNPHALUS-spell for at få det ned. Tag det med til det nederste sydlige tårn, så vil vampyren lade dig slippe ind i "vaskerummet". Spring ind og ud igen så hurtigt som muligt, så vampyren ikke tager dig.

Vent i ventesalen og se dig godt omkring (især på hylden).

Vent i den venstre del af "morgenrummet", skyd hurtigt på blomstervasen med IBRAHIM-spell, så falder den ned fra bordet.

På Commodore 64 får du desuden evigt liv i "Staff of Karnath" med

POKE 5634,45

SYS 2560

En anden mulighed er at skrive

POKE 2671,(energi)

Fort Apocalypse

Omkring 200 liv på Commodore 64:

POKE 36339,153

Prøv også

36366,0

- hvis dit brændstof ikke skal forsvinde eller

POKE 14760,0

for fuld bonus hele tiden. Endelig er dette poke også godt:

POKE 14697,0

Zaxxon

Tast RED i menuen hvor du vælger spillere, så bliver du udødelig. Bliv ved med at holde RED nede til der står "red mode" på skærmen.

På Spectrum kan du i selve loaderen skrive

POKE 48825,255

Neptun's Daughter

På Commodore 64:

POKE 7870,255

Manic Miner

Vil du ha' 255 ekstra liv på 64'eren?

POKE 16571,169

POKE 16572,255

POKE 16573,234

Alt det luft, du har brug for, får du med:

POKE 34798,0

POKE 34799,0

POKE 34800,0

I begge tilfælde startes spillet med SYS 16384 eller RUN.

Vil du ikke poke, kan du starte på første bane og skrive 6031769. Så skulle der komme en sko i nederste venstre hjørne. Hold så tastene "1" + "2" + "6" nede samtidig, og du skifter bane (3 og 4 kan også bruges istedet for 1 og 2, men 6'eren skal under alle omstændigheder være med).

På Amstrad skal du taste denne lille loader ind (bånd):

10 MEMORY &4500

20 LOAD "IDATA MK1 V1.3": POKE 28585,0: CALL 282525

Ghostbusters

Dit navn er DROPPEN, din account-kode er 98765400 og du har 28.800 pund på den istedet for de sædvanlige 10.000

Vil du ha' 100.000 pund istedet, trykker du return ved dit navn og svarer YES til spørgsmålet om du har konto. Din kontokode er da 458 eller 418 (konto 458 gi'r en hel mille).

Stiller du i selve spillet Ghostbuster-mand nummer 1 præcis oven på Ghostbuster-mand nummer 2 (så de dækker hinanden og det ser ud, som er der kun een mand) helt i midten af skærmen og slipper fælden, fryser slimen automatisk når du trykker "fire"-knappen på joysticket!

Amstrad-koder skal vi også lige ha' med: 12073400, 15471000, 25157000, 21403401, 11775402, 24173002. Det sidste kontonummer giver 25000 dejlige, grønne dollars - de andre noget mindre. Som navn SKAL du bruge "Butterfly".

Jumpman Jr.

På Commodore 64:

POKE 9450,44

Attack of the Mutant Camels

På Commodore 64:

POKE 11639,255

Motormanla

Masser af biler på 64'eren? Prøv

POKE 8646,255

SYS 8000

Miner 2049'er

Hold firetasten inde nogle sekunder for at komme videre til næste bane. Du skal ikke ta' dig af, at manden hopper, men bare holde den i bund. Dette tip virker kun på Commodore.

På Atari skal du starte som normalt på første bane. Gå op og stil dig i sikkerhed for minevagterne. Telefonnummeret skal være BIG FIVE 213 782 6861.

Nu skal du holde SHIFT nede og trykke på tallet for det level, du vil spille på.

Loderunner

På Commodore 64:

POKE 7892,255

Er det ikke godt nok, kan du på indledningskærmen trykke SHIFT og "E" samtidig for at komme ind i editoren. Her kan du enten trykke C (renser et level), E (ændre banerne som du vil) eller P (for at spille - du kan selv vælge dit level).

Når du spiller, trykker du SHIFT og "U" samtidigt for at komme videre til næste bane, SHIFT og "F" for at få ekstra liv.

Bruger du disse tips, kan du ikke komme på highscore-listen...

Rambo

Sådan gennemfører du Rambo: Løb først op til templet og saml maskingeværet op. Derefter skal du ind i lejren, enten ved at løbe helt op langs højre eller ved at sprænge hul i hegnet. Brug kniven til at befri den tilfangetagne og løb derefter ud til lejrens nordligste udkant. Kast knive efter alt, der bevæger sig.

Spræng dig igennem den tætte jungle med din store kanon. Når du kommer frem til helikopteren, har du overstået første del. Men det bliver det kun sværere af.

Sæt kursen sydpå - til lejren igen - og land i H-krydset (landingspladsen er en smule mod højre). Land og gå til venstre og nedad - her kan du hente håndgranater. Fortsæt til venstre til det gitter, hvor resten af fangerne er gemt. Skift til kniv igen og gå op nedefra til gitteret åbner sig. Når fangerne er løbet over i helikopteren, følger du selv med og skifter over til et våben, så din helikopter kan skyde. Flyv mod nord.

Ved hurtige tryk på RETURN har du i C64-versionen mulighed for at flyve superhurtigt med helikopteren. Prøv et par gange, det virker ikke altid første gang. Når du er i turbo, holdes tasten nede til du når en væg, hvor landings-H'et ligger.

Har du to joysticks, hiver du det ene op og det andet ned. Så flyver du både hurtigt og undgår det sorte fjende-fly.

Følgende pokes sørger for, at du ikke mister din energi:

POKE 6099,234

POKE 6100,234

POKE 6101,234

Dit antal liv står i adresse 29656.

Prøv også følgende lille serie - det er et nemt 64'er trick:

LOAD "",8,1

POKE 6099,173

RUN

Rupert and Toymakers Party

Tryk tasten "4", så kommer du videre til næste skærm.

Og trykker du tasten med pil opad, stiger du en etage.

Hacker I

Ved security checks 1-4 er kodeordene:

1. sec: Magma, Ltd.

2. sec: AXD-0310479

3. sec: Hydraulic

4. sec: Australia

Her er de ting, du skal bruge til at handle med i de forskellige byer:

Bern = Cash

London = Chronograph

Cairo = Swiss Chalet

Athen = Statue of Tut

Agra = Scarab

New York = Stocks and bonds

Tokyo = Pearls

Peking = 35 mm camera

San Francisco = Beatles album

West Indies = Jade

Trolle Walle

Tryk på mellemrumstasten nogle gange og hold derefter tasterne M + U + G nede samtidigt indtil der står "Cheat Mode" på skærmen.

Istedet for space kan du også bruge tasten med venstre-pilen.

Thing on a Spring

Hold tasterne T + H + I + N + G nede samtidigt med INST/DEL og venstre-pilen. Skærmkanten bliver grå og du har uendelig olie (virker kun på C-64).

Spy vs. Spy I

Når bomben er sat i et skab eller en reol, ødelægges den ved at gå hen til en af de MØRKE lemme i væggen. Der skulle være en spand vand til at ødelægge bomben med.

Spanden med syre over døren ødelægges ved at tage paraplyen på stumtjeneren.

Den elektriske snor i døren ødelægges ved at gå hen til et skab med et rødt kryds på. Der findes en tang, som kan bruges til at klippe snoren over.

Hvis computerens mand har alle delene, skal du placere miner ved samtlige døre på overfladen - altså øverst oppe.

Bounty Bob

Skriv "57502" og hold F3 + "A" nede samtidig. Nu skal du så skrive hvilket level, du vil starte på (1-25).

På level 1 kan du først tage blomstervasen, derefter trykke på tallet "1" og endelig på "F7" (funktionstast 7) - så kommer du til level 4.

På level 5 skal du tage kaffekanden, trykke "8" og derefter "F7" - så kommer du op på level 8.

Pharoas Curse

Skriv "SPHINX" for at komme til level 2.

Revenge of the Mutant Camels

Efter du har valgt "O" på skærmene, kommer du til options- mode. Her skal du skrive GOAT eller GOATS. Herefter kan du mens spillet kører trykke G-tasten for at komme videre til næste bane.

Men du kan naturligvis også altid prøve et C64-poke:

POKE 35518,250

Skyjet

Mastertronic-flyvespil med udfordringer. Load spillet ind, reset og skriv:

POKE 27016,234

POKE 27017,234

POKE 27018,234

Start spillet igen med

SYS 29350

Virker ovenstående ikke, kan du skrive

POKE 43,255: LOAD

Når der på skærmen står ?SYNTAX ERROR, skriver du

POKE 43,1

80 SYS 64738

RUN

Nu loades resten af spillet. Når computeren er klar, skriver du

POKE 27792,(antal liv 0-255)

Psytron

På Spectrum skal du skrive

MERGE™

Når spillet melder OK, skal du taste

POKE 28625,0: POKE 28626,0

Det giver dig uendelig benzin.

For evigt liv skal du taste

POKE 41098,17: POKE 41099,2: POKE 41100,1: POKE 41101,0

For ubegrænset ilt skriver du

POKE 26142,62: POKE 26143,255: POKE 26144,0

Alle disse pokes skal, som sædvanlig, indsættes lige før RAND USR sætningen. Start båndet. Når det er færdigloadet, skulle du hermed ha' en chance for at klare dig helskindet igenem.

Skyfox

Hold godt øje med din scanner, så kommer du længere i Skyfox. Et godt typ er at flyve ind i en tom sector ved at bruge efterbrænderen. Derefter kan du bruge computerens taktiske kort.

Når du flyver i kamp mod tanks, skal du destruere dem mens de endnu er små sort-blå prikker i horisonten. De skal destrueres med kanonerne, for missilerne skal du hellere gemme til flyene. Flyene kommer som regel i grupper på fire i hver, tanksene i grupper på fem. Hvis du beslutter dig for at kæmpe mod flyene på de sværere levels, skal du sørge for at få godt med benzin, missiler og skjolde med.

Mermald Madness

Stop spriten på Commodore 64:

POKE 21244,208

POKE 21250,240

POKE 21290,234

POKE 21291,234

SYS 16384

- husk, at du stadig kan samle ting.

Du kan også prøve

POKE 17274,169

POKE 17275,0

POKE 17276,234

SYS 16384

Nomad

Reset din Commodore 64 og skriv følgende, hvis du vil have uendelige liv:

POKE 4469,76

POKE 4470,124

POKE 4471,17

Start spillet med

SYS 319.

Trailblazer

Et par gode fuske-tips til Trailblazer (C649, een spiller).

Vi begynder med ubegrænset tid:

POKE 29738,234

POKE 29739,234

- og fortsætter med ubegrænset antal hop:

POKE 30889,234

POKE 30890,234

POKE 30891,234

For begge tips starter du spillet igen med SYS 25729.

Virker ovenstående ikke på din version, kan du altid prøve

POKE 17973,234

POKE 17974,234

POKE 17975,234

Chuckle Egg

På Spectrum skal du først skrive

MERGE""

Derefter, når båndet er stoppet, skriver du

POKE 24501,195

efterfulgt af

GOTO 1

Start så båndet igen og skriv

POKE 42837,0: RANDOMIZE USR 42000

Parallax

Reset din Commodore 64 og skriv:

POKE 5796,96: POKE 63927,96: SYS 319

Nu angriber uhyrerne ikke mere.

Har du båndversion er de første kodeord EJECT og FORTY.

På disketteudgaven er kodeordene som følger:

STACK, JEWEL, PARCH, SALON, GLOBE.

Warhawk

Vil du være usynlig? Load spillet ind (C64), reset og skriv:

POKE 27090,234r

POKE 27091,234

POKE 27092,234

Start igen med SYS 24604

Fire Ant

Uendelige liv på Amstrad:

POKE 40079,60

eller

10 OPENOUT "soft"

20 MEMORY &1FF

30 LOAD "fcode1",&200

40 LOAD "fcode2",&86C4

50 LOAD "fcode3",&3418

60 POKE 40079,60

70 CALL &86C4

På Commodore 64:

POKE 17568,100

Dragons Gold

På Amstrad:

POKE 5056,0

1000 Pokes

eller
OPENOUT "soft": MEMORY 383: CLOSEOUT
LOAD ""
POKE 5056,0
CALL &03

Saboteur

I Durell-spillet Saboteur kan du få flere points ved først at finde disketten, derefter et våben (sten, kniv... osv), få våbnet til at fremtræde i firkanten, NEAR. Tryk så skydeknappen ialt to gange - anden gang, du trykker, får du 5000 dollars (du lægger disketten og finder den igen).

På Amstrad kan du endvidere få ubegrænset styrke med denne stump listing:

10 MODE 1
20 INK 0,0
30 INK 1,1
40 INK 2,6
50 INK 3,24
60 BORDER 1
70 MEMORY 5000
80 LOAD "I1",49152
90 LOAD "I2",25200
100 LOAD "I3",6000
110 LOAD "I4",16149
120 LOAD "I5",23296
130 BORDER 0
140 LOAD "I6",49152
150 POKE 24210,0
160 CALL 23431

Up 'n Down

på Commodore 64:

POKE 6155,234

(du kan dræbe bilerne, men de kan ikke få dig)

POKE 3337,255

(du får et gigant-hop uden sidestykke)

POKE 7348,99

(der kommer jordrystelser)

POKE 6145,234

(bilerne kan ikke dræbe dig, men du kan heller ikke dræbe dem)

POKE 6142,234

(du dør, hvis du rører flaget)

Bombjack

På Commodore 64:

Du bliver udødelig, hvis du reset'er og skriver

POKE 5112,0

Start igen med

SYS 3101

Et andet poke, du kunne prøve, er

POKE 6819,173

Ellers kan du også, lige efter du har mistet alle dine liv, skynde dig og resette computeren og skrive

SYS 2243

Wheelle

Sidste level hedder ZX81B

De første fire adgangskoder er:

- 2. level = WITTY
- 3. level = SHARK
- 4. level = BEBOP
- 5. level = XENON

Burnin' Rubber

På Commodore 64:

POKE 18434,174

eller

POKE 18342,173

Amaroute

På Spectrum:

10 CLEAR 26590

20 POKE 23739,82

30 POKE 23740,0

40 LOAD ""CODE 16384

50 LOAD ""CODE

60 POKE 46248,201

70 RANDOMIZE USR 26600

Martianoids

På Spectrum:

10 INK 7

20 BORDER 0

30 PAPER 0

40 CLEAR 65535

60 RANDOMIZE USR 24576

70 LOAD ""CODE

80 POKE 46793,0

90 RANDOMIZE USR 38401

Street Surfer

Hold Run/Stop-Restore nede (på C64) når du kommer til flaske- afleveringen.

Nemesis the Warlock

På 4. skærm skal du sørge for at lægge en krop på midterplatformen for at nå 6. skærm, hvor det går nedad.

På skærm 7 skal du bare lade dig falde ned i åbningen og skyder Torquemadas allierede efterhånden som de dumper ned. Byg en bro af dem!

På 9. skærm skal du prøve at samle monstrene i højre side af skærmen, så du til sidst kan klatre ud oppe i højre hjørne.

Ved den 11. skærm skal du skyde monstrene i ryggen og sørge for at de laver en passende trappe op til nummer 12.

Udgangen på den 13. skærm er placeret i venstre hjørne på samme måde som ved den 9. skærm.

Barbarian

Lige så snart, du starter spillet (Palace-udgaven), skal du få din modstander op i et hjørne. Det får du ved at rulle ind i ham og konstant slå ham. Efter det andet "rul" sparker man ham ned, indtil han bliver båret ud.

Efter du endelig på det syvende niveau har slået din modstander ihjel, er det smart at bruge pause-muligheden når du går ind i rummet med prinsessen og troldmanden. Troldmandens "bold" hopper du over for så umiddelbart efter at rulle hen imod ham. Og så skulle sejren snart være hjemme.

I, Ball

På Commodore 64:

Trykker du Z og X på introduktionsskærmen, kan du få spillet til at "tale". Snydepokes ser desuden ud som

POKE 20669,234

POKE 20670,234

SYS 27933

Frostbyte

På Commodore 64:

POKE 4388,165

SYS 2825

Defender of the Crown

Det er en god tommelfingerregel at holde mindst 20 mænd hjemme på borgen, når man går i krig. Ellers kan man lige pludselig komme til at stå uden tag over hovedet, hvilket betyder nederlag.

Du har fire karakterer at vælge imellem:

Wilfred of Ivanhoe er nok det bedste bud på en nogenlunde all- round type. Han har gode leder- og turnerings-egenskaber. Men hans sværdekamp er kun middelhøj, hvilket betyder at han ikke er specielt velegnet på det romantiske område (man skal jo slås for sine damer dette middelalder spil).

Geoffrey Longsword er også et godt valg. Han har stærke sværdegenskaber, men hans kvindetække hjælper ham desværre ikke i turneringen, hvor han er mere eller mindre håbløs. Lad ham altid kun dyste om bærømmelse, ikke om land - han risikerer bare at miste det.

Wolfric the Wild er nogenlunde. I turneringer kan han let vinde land fra selv den mægtigste fjende, mændene følger hans ordrer og han kan også fægte.

Cædric of Rotherwood er kun stærk på lederområdet - hans sværd er elendigt, så hold dig fra ham.

Flretrack

På Commodore 64:

Snydemode fremkommer hvis du trykker på Venstre-pilen, 9 og Space samtidig.

Superhurtige sprites får du med Højre-shift, Space og Venstre- pilen trykket ned på samme tid.

Og ægte uendeligt liv er:

10 FOR A=49152 TO 49229

20 READ T

30 POKE A,T

40 NEXT

50 DATA 32, 44, 247, 169, 0, 141, 61, 3

60 DATA 169, 64, 141, 62, 3, 169, 69, 141

70 DATA 64, 3, 56, 32, 108, 245, 162, 94


```

80 DATA 189, 2, 64, 157, 161, 2, 202, 208
90 DATA 247, 169, 64, 141, 237, 2, 169, 2
100 DATA 141, 238, 2, 162, 20, 189, 57, 192
110 DATA 157, 64, 2, 202, 16, 247, 76, 105
120 DATA 3, 169, 77, 141, 206, 1, 169, 2
130 DATA 141, 207, 1, 76, 0, 16, 169, 165
140 DATA 141, 253, 47, 76, 0, 36
Start loadningen med
SYS 49152

```

Ball Breaker

```

På Amstrad:
10 MODE 1
20 MEMORY 12345
30 LOAD "a"
40 FOR A=&BE00 TO &BE18
50 READ T$
60 POKE A, VAL("&"+T$)
70 CALL &BE00
80 DATA 21, 09, BE, 22, C6, 75, C3, 30
90 DATA 75, 97, 6F, 65, 32, BD, 1E, 22
100 DATA D6, 28, 22, E1, 28, C3, 40, 00
110 DATA 4A

```

Head over Heels

```

På Amstrad:
10 MODE 0
20 MEMORY 12345
30 LOAD ""
40 LET B=0
50 FOR A=&BE00 TO &BE4E
60 READ T$
70 POKE A, VAL("&"+T$)
80 LET B=B+VAL("&"+T$)
90 NEXT
100 CALL &BE2C
110 DATA DD, 21, 40, 00, 11, 2C, 00, CD
120 DATA 4E, BC, 21, 13, BE, 22, 6A, 00
130 DATA C3, 40, 00, 3E, 18, 32, BF, 26
140 DATA 3E, C3, 32, 68, 25, 21, 00, 00
150 DATA 22, 56, 47, 22, 58, 47, 22, 59
160 DATA 47, C3, 00, 01, 21, 40, BE, 3E
170 DATA C3, 32, E2, 39, 22, E3, 29, 21
180 DATA FF, AB, 11, 40, 00, C3, AF, 39
190 DATA 3E, C6, 21, 05, 83, 32, 00, 02
200 DATA 22, 01, 02, F3, F1, C9, 4A
Og på Spectrum:
10 CLEAR 64500
20 LET B=0
30 LET C
40 FOR A=32000 TO 32170
50 READ T

```

1000 Pokes

```
60 POKE A,T
70 LET B=B+T*C
80 LET C=C+1
90 NEXT A
100 IF B1764297 THEN STOP
110 PRINT AT 10,4;"START HEAD OVER HEELS BAANDET"
120 RANDOMIZE USR 32000
130 DATA 221, 33, 203, 92, 17, 234, 6, 62
140 DATA 255, 55, 205, 86, 5, 48, 241, 243
150 DATA 237, 94, 33, 44, 125, 229, 33, 173
160 DATA 98, 229, 51, 51, 17, 163, 252, 1
170 DATA 22, 3, 33, 253, 94, 62, 202, 237
180 DATA 79, 195, 173, 98, 33, 70, 125, 229
190 DATA 33, 199, 252, 229, 51, 51, 17, 209
200 DATA 252, 1, 232, 2, 33, 209, 252, 62
210 DATA 196, 237, 79, 195, 199, 252, 33, 209
220 DATA 252, 17, 209, 138, 1, 92, 0, 237
230 DATA 176, 33, 228, 138, 34, 233, 138, 34
240 DATA 237, 138, 33, 218, 138, 34, 245, 138
250 DATA 33, 255, 138, 34, 9, 139, 62, 195
260 DATA 50, 29, 139, 33, 116, 125, 34, 30
270 DATA 139, 195, 209, 138, 175, 50, 166, 255
280 DATA 62, 195, 50, 99, 255, 33, 250, 250
290 DATA 34, 100, 255, 33, 145, 125, 17, 250
300 DATA 250, 1, 50, 0, 237, 176, 195, 55
310 DATA 255, 33, 0, 0, 34, 113, 163, 33
320 DATA 34, 25, 34, 115, 163, 62, 33, 50
330 DATA 120, 163, 50, 123, 163, 49, 255, 255
340 DATA 195, 48, 112
```

Panther

```
På Commodore 64:
POKE 15324,234
SYS 4096
```

Alleykat

```
Mange penge i Alleykat på Commodore 64:
10 FOR A=65280 TO 65321
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A,T
50 NEXT A
60 IF N=5052 THEN SYS 62806: POKE 1013,255
70 PRINT "DATA-FEJL"
80 END
90 DATA 169, 13, 141, 42, 225, 169, 255, 141
100 DATA 43, 225, 76, 0, 224, 169, 165, 141
110 DATA 11, 17, 141, 17, 17, 169, 0, 141
120 DATA 127, 16, 141, 129, 16, 169, 240, 141
130 DATA 248, 15, 169, 34, 141, 249, 15, 76
140 DATA 208, 207
```

Dandy

Kør spillet ind, reset 64'eren og skriv

```
POKE 8764,173
POKE 5697,173
POKE 11911,173
POKE 5718,173
POKE 9800,0
SYS 4371
```

Metrocross

Uendelig tid på Commodore 64:

```
10 FOR A=53229 TO 53255
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A,T
50 NEXT A
60 IF N=2893 THEN SYS 53229
70 PRINT "DATA-FEJL"
80 END
90 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245 169, 0
100 DATA 141, 142, 8, 169, 208, 141, 143, 8
110 DATA 76, 16, 8, 169, 96, 141, 185, 52
120 DATA 76, 234, 3
```

King's Keep

Husk vinen, håndklædet, lyren, nodebladet, kyllingen og kniven. Nu kan du bytte kyllingen med en guldmønt hos kongen, spille lyre for kongen og bytte sølvkniven hos jomfruen. Når du har byttet byttet for sølvkniven et par gange, står du med nøglen til vaskerummet i hånden.

Så er du allerede nået halvvejs i eventyret.

Knucklebusters

På Commodore 64:

```
10 FOR A=49152 TO 49163
20 READ T
30 POKE A,T
40 NEXT
50 SYS 49152
60 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 121
70 DATA 141, 187, 5, 96
```

Når første del af programmet er loadet med denne lille rutine, skal du skrive:

```
SYS 679
SYS 679
POKE 28605,173
RUN
```

Shogun

Først tager du Mariko og stikker lidt til Ishido og Toranaga. Så har du tyve tro følgesvende. Og det er da altid en start.

Highway Encounter

På Commodore 64:

1000 Pokes

POKE 6690,234
POKE 6691,234
POKE 6692,234
SYS 4103

Miami Vice

Denne rutine til Commodore 64 giver dig uendelig energi og slår samtidig sprite-detektoren fra når du sidder i bilen. Inden du kan taste snyderrutinen ind, er du nødt til at skrive følgende:

POKE 44,9
POKE 2340,0
NEW

Tast derefter selve programmet ind og RUN det bagefter:

```
10 FOR A=2176 TO 2247
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A,T
50 NEXT A
60 IF N=7729 THEN SYS 2176
70 PRINT "DATA-FEJL"
80 END
90 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255, 169
100 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169
110 DATA 32, 141, 234, 4, 169, 167, 141, 235
120 DATA 4, 169, 183, 141, 228, 5, 169, 8
130 DATA 141, 236, 4, 141, 229, 5, 96, 153
140 DATA 10, 0, 72, 165, 11, 201, 1, 208
150 DATA 4, 169, 16, 133, 11, 104, 96, 169
160 DATA 8, 141, 244, 35, 169, 0, 141, 4
170 DATA 15, 141, 7, 39, 76, 0, 9, 0
```

Mag Max

På Commodore 64:

```
10 FOR A=512 TO 533
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A,T
50 NEXT A
60 POKE 820,78
70 POKE 821,57
80 POKE 822,47
90 POKE 823,76
100 POKE 824,207
110 POKE 825,3
120 IF N=3108 THEN SYS 512
130 PRINT "DATA-FEJL"
140 END
150 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32
160 DATA 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255
170 DATA 169, 196, 141, 199, 3, 96
```

Wizball

På Commodore 64:

```
10 FOR A=53229 TO 53254
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A,T
50 NEXT A
60 IF N=2706 THEN SYS 53229
70 PRINT "DATA-FEJL"
80 END
90 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 208
100 DATA 141, 62, 50, 4, 76, 99, 3, 169
110 DATA 96, 141, 39, 107, 238, 32, 208, 76
120 DATA 80, 0
```

Rogue Trooper

På Commodore 64:

```
FOR A=8240 TO 8258: POKE A,234: NEXT
POKE 17429,234
POKE 17430,234
POKE 17431,234
POKE 21603,234
POKE 21604,234
POKE 21605,234
SYS 8195
```

Masters of The Universe

Uendelige liv i US Gold-/Americana-versionen af actionspillet (ikke det fra Gremlin Graphics). På Commodore 64:

```
POKE 12651,234
POKE 12652,234
POKE 12653,234
SYS 17610
```

Shockway Rider

På Commodore 64:

```
10 FOR A=49393 TO 49434
20 READ T
30 POKE A,T
40 NEXT
50 SYS 49393
60 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32
70 DATA 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255
80 DATA 230, 157, 240, 238, 169, 193, 141, 103
90 DATA 207, 76, 71, 206, 169, 173, 141, 160
100 DATA 26, 78, 140, 19, 206, 75, 27, 76
110 DATA 13, 8
```

Thrust II

På Amstrad (loader):

```
10 MEMORY &5000
20 FOR A=&BE00 TO &BE35
30 READ T$
```

40 POKE A, VAL("&" + T\$)
50 NEXT
60 LOAD "thrust",&A300
70 CALL &BE00
80 DATA 21, 38, BD, 36, 1B, 21, BC, BC
90 DATA 36, C3, 23, 36, 16, 23, 36, BE
100 DATA C3, 00, A3, CF, 88, 88, 21, 2D
110 DATA 29, 36, 17, 21, 27, BE, 22, 35
120 DATA 29, CD, 13, BE, C3, 28, 23, 21
130 DATA 00, 00, 22, 48, 69, 22, 4A, 69
140 DATA 22, 4C, 69, C3, 6A, 27

Når du nu trykker på Ctrl, vil både rumskib og kugle stoppe.

På Spectrum:

POKE 28996,(antal liv)

Antal liv må maksimalt være 255.

Last Ninja

På det første niveau, Wilderness, gælder det om at samle alle ting og våben i første forsøg (det er et sværd, nunchukas, røgbombe, shuriken, en pose, nøglen samt et æble). Det store problem er den ildsprudende drage, men hvis du stiller dig et stykke fra den og kaster en røgbombe, skulle den gerne vælte. Hvis ikke, så prøv igen.

Level to hedder Wastelands, og her skal man starte med at samle løvekloen op for at kunne klatre op ad klippen. Når du kommer til kløften, laver du en saltomortale over den. Æblet samles op og du klatrer ned ad muren ved hjælp af kloen. Hop over vandløbet. Tag handsken og ninja-magic. Når du har ninja-magic, så skynd dig over vandløbet og over sumpen. Hvis ninja-magien stadig virker (du skal blinke) kan du gå lige forbi stendragerne.

I Palace Gardens (tredie bane) snupper du naturligvis talisman'en, der hænger om halsen på statuen. Du plukker også rosen, men husk at have handsken på, ellers dør du. Når du når frem til en stor gul Buddha-statue, skal du holde talisman'ern/amuletten frem og bede...

På det fjerde niveau, Dungeons, skal du finde to vigtige ting: Rebøet og æblet. Der skal et skud til at slå et skelet ihjel. Gå hen til det sted, hvor der er en masse ringe i muren. Brug rebøet til at komme ud med.

I Lower Palace (level nummer 5) skal man samle æblet op, som du finder ved den første indgang. Brug nøglen fra første level for at komme ind i paladset. Gå hen til den åbne port og lås den op. Gå ned to gange indtil du kommer til rustningen, hvor du ikke må holde noget. For at komme forbi statuen må du ikke have nogen våben klar og du skal gå forbi den så tæt som muligt (sidelæns) indtil sværdet er blevet kastet forbi. I rummet til venstre finder du ninja-magien i den grå urne. Brug magien til at komme over det forgiftede tæppe (du skal være grøn) og hen til trappen.

Sidste niveau, del 6, er det sværeste. Tag søvngassen og gå ind i rummet med de mange vaser. Gå hen til den sidste vase og tag rosen. Rør ved den sidste vase med rosen, hvilket nu skulle få en hemmelig dør til at gå op.

Når hunden angriber dig, kaster du søvngassen (sleeping potion) hen imod den. Rammer du ikke, så prøv igen indtil hunden falder i søvn. Det næste, du møder, er en statue med bue og pil. Tag det magiske blod, der ligger på gulvet. Ninjaen bliver rød. Gå forbi statuen.

Når du kommer til shoguns private rum, skal du slå det bedste, du har lært. Manden skal kort sagt ha' smæk! Gå så ind i næste skærm, hop ind i den mindste firkant og tag skriftrullen. Nu bliver du Den hvide Ninja!

Allens, US version

Bane 1: 7324G

Bane 2: 2727H

Bane 3 (7 mænd): 0506D
 Bane 4 (6 mænd): 0761F
 Bane 5 (4 mænd): 7240E

Split Personalities

Kør spillet ind på Commodore 64, reset og skriv

POKE 7033,234

POKE 7034,234

POKE 7035,234

- hvis du vil have uendeligt liv. Du kan også vælge dit startniveau mellem 0 og 9 med:

POKE 16599,(level 0-9)

Start spillet igen med

POKE 2050,234

SYS 13165

Eagles

På Commodore 64:

10 FOR A=53216 TO 53255

20 READ T

30 LET N=N+T

40 POKE A,T

50 NEXT A

60 IF N=4984 THEN SYS 53216

70 PRINT "DATA-FEJL"

80 END

90 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 76

100 DATA 141, 209, 3, 169, 248, 141, 210, 3

110 DATA 169, 207, 141, 211, 3, 76, 174, 2

120 DATA 169, 96, 141, 7, 163, 141, 62, 163

130 DATA 169, 173, 141, 229, 162, 76, 24, 8

Equalizer

På Commodore 64:

10 FOR A=24613 TO 24646

20 READ T

30 LET N=N+T

40 POKE A,T

50 NEXT A

60 IF N=4220 THEN SYS 24613

70 PRINT "DATA-FEJL"

80 END

90 DATA 169, 76, 141, 134, 101, 169, 55, 141

100 DATA 135, 101, 169, 96, 141, 136, 101, 76

110 DATA 139, 96, 173, 0, 220, 201, 109, 240

120 DATA 3, 76, 179, 101, 173, 248, 7, 76

130 DATA 137, 101

Asterix and the Magic Cauldron

På Commodore 64:

10 FOR A=49152 TO 49228

20 READ T

30 FOR N=N+T

1000 Pokes

```
40 POKE A,T
50 NEXT A
60 IF N=8185 THEN SYS 49152
70 PRINT "DATA-FEJL"
80 END
90 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255, 169
100 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169
110 DATA 132, 141, 34, 5, 169, 47, 141, 35
120 DATA 5, 162, 40, 189, 37, 192, 157, 0
130 DATA 2, 202, 16, 247, 96, 169, 234, 141
140 DATA 124, 1, 141, 127, 1, 32, 129, 5
150 DATA 169, 24, 141, 51, 91, 169, 2, 141
160 DATA 52, 91, 76, 0, 90, 169, 173, 141
170 DATA 92, 33, 141, 0, 66, 169, 1, 141
180 DATA 194, 56, 76, 184, 4
```

Kung Fu Master

På level 1 kan du stille dig mod venstre, trykke SHIFT og "G" samtidig og få en pistol. For at skyde med den, holder du SHIFT nede og skyder med "G".

Vil du fjerne alle fjender, loader du spillet ind, reset'er og skriver

FOR X=7424 TO 8960: POKE X,0: NEXT

Start igen med

SYS 32768

Vil du kun fjerne visse fjender, kan du ændre de to X-tal. Her er oversigten:

7424 - 7487 (de røde zombier og den første vagt)

7488 - 7551 (knivene)

7552 - 7615 (vagterne på anden etage)

7616 - 7743 (den pukkelryggede og vagterne på femte etage)

7744 - 7807 (den pukkelryggede)

7808 - 7999 (dværgene)

8000 - 8063 (kæmpen på tredje etage)

8064 - 8127 (boomerang-kasteren på anden etage)

8128 - 8319 (dragerne og de eksploderende kugler)

8320 - 8383 (ormene)

8384 - 8960 (bierne på fjerde etage)

I adresse 34142 kan du poke antal liv (1-128) for player 1 og i adresse 34147 antal liv (1-128) for player 2.

I adresse 34184 kan du lægge start-level (1-5) ind.

POKE 34208,100

gør spillet lettere at gennemføre.

Start spillet igen med

SYS 32768

Arkanoid

Vælg two-player og få derefter player 2 over 20.000 points - herefter vil det vrimle med helt op til 87 bats, hver gang, du tager noget (i hvert fald på 64'erøn).

Med joysticket i port 2 og stadig med øvnen til at få over 20.000 points, skal man hen til skærmmenuen, hvor man vælger de ting, man vil bruge til at spille med. Tryk "2", "D", "N", "N", "N" og tilsidst "J".

Delta

På Commodore 64:

POKE 43209,255

for at få fjenderne til at se anderledes ud.

POKE 30970,23

for at starte på level 23.

Spillet startes igen med

SYS 5209

En mere besværlig måde at gøre det på er nedenstående listning. Efter programmets automatiske reset skal du starte igen med

SYS 16384

hvorpå du vil ha' lidt liv at gøre godt med.

10 FOR A=16384 TO 16553

20 READ T

30 POKE A,T

40 NEXT

50 SYS 64738

60 DATA 32, 44, 247, 169, 16, 141, 205, 3

70 DATA 169, 64, 141, 206, 3, 32, 108, 245

80 DATA 169, 208, 141, 205, 3, 169, 3, 141

90 DATA 206, 3, 169, 39, 141, 237, 2, 169

100 DATA 64, 141, 238, 2, 76, 204, 3, 169

110 DATA 96, 141, 82, 237, 32, 0, 237, 169

120 DATA 76, 141, 82, 237, 162, 6, 189, 163

130 DATA 64, 157, 22, 7, 202, 208, 247, 162

140 DATA 87, 189, 76, 64, 157, 208, 205, 202

150 DATA 208, 247, 76, 226, 204, 173, 229, 2

160 DATA 201, 192, 240, 7, 201, 9, 240, 3

170 DATA 76, 93, 206, 162, 28, 189, 236, 205

180 DATA 157, 202, 2, 202, 208, 247, 76, 93

190 DATA 206, 76, 228, 2, 234, 169, 173, 141

200 DATA 54, 9, 169, 141, 141, 55, 9, 169

210 DATA 218, 141, 56, 9, 169, 61, 141, 57

220 DATA 9, 96, 76, 9, 206, 169, 22, 141

230 DATA 36, 191, 169, 206, 141, 37, 191, 76

240 DATA 192, 190, 169, 32, 141, 139, 8, 169

250 DATA 207, 141, 140, 8, 169, 2, 141, 141

260 DATA 8, 76, 16, 8, 7, 18, 9, 6

270 DATA 15, 33

Synes du, denne listning er for lang, virker det på enkelte udgaver af Delta, hvis du blot nøjes med at trykke "fire" og Commodore-tasten ned samtidig.

Boulderdash 16

Vælger du forkert bane, skal du trykke "B" + "D" + "1" + "6", så kan du vælge om igen.

Bruce Lee

Evigt liv på 641 øren:

POKE 42309,255

Ufarlige fjender:

POKE 2302,80

Start med

SYS 2206

På andre versioner af Bruce Lee er de to pokes:

POKE 5686,128

1000 Pokes

POKE 5672,128

eller

POKE 5677,128

POKE 5686,128

- En lille loader er der også blevet plads til:

10 FOR A=300 TO 308: READ B: POKE A,B: NEXT

20 DATA 169, 165, 141, 38

30 DATA 29, 32, 132, 255, 96

RUN

LOAD

Nu loades første del ind. Når der står READY, skriver du

POKE 1011,44: POKE 1012,1

Load resten af spillet, så har både player 1 og player 2 uendeligt antal liv.

Har du Amstrad, skal du

POKE &65F1

for at gøre filmhelten udødelig.

Hunchback II

På Commodore 64:

POKE 54200,20

for ufarlige fjender.

POKE 4328,55

for evigt liv.

POKE 6098,98

starter på sidste level. Start spillet med

SYS 20062

Vil ovenstående ikke fungere, kan du istedet prøve

POKE 21748,234

POKE 21749,234

POKE 21750,234

Du kan også starte helt fra bunden med at standse spritekollisioner. Så skriver du

LOAD

og lader spillet køre ind, til der står READY. Nu skriver du så

NEW

LOAD "",1,1

som kører næste del ind. Herefter skriver du

POKE 22342,0

POKE 22343,221

POKE 22399,0

POKE 22400,221

POKE 22283,0

POKE 22284,221

Start spillet med

SYS 16384

Uendeligt liv er:

POKE 22521,234

POKE 22522,234

POKE 22523,234

Antal liv (1-255) er:

POKE 31352,(antal liv)

Start med

SYS 16384

Zorro

Vil du automatisk kunne samle alle ting, skal du holde følgende taster nedtrykket samtidig:

S + F + J + 3 + 4

1942

På Commodore 64:

POKE 6432,255

gi'r dig 255 liv (tallet kan ændres, hvis du vil ha' færre, men 255 er maximum).

POKE 23980,170

gør dig til gengæld udødelig. Vil du heller ingen fjender ha', klares det med

POKE 5230,56

Start spillet igen med

SYS 2640

Evigt liv er:

POKE 5806,234: POKE 5807,234

SYS 2640

og sprite-kollisionen fjernes ved hjælp af følgende rømsø:

POKE 3237,169

POKE 3239,0

POKE 5765,234

POKE 5766,169

POKE 5767,0

SYS 2640

Til Amstrad er her en båndloader, så du kan køre 1942 ind med uendelige liv:

10 BORDER 2: MODE 0: FOR A=0 TO 15: READ B: INK A,B: NEXT

20 LOAD "Iscreen.scn2,&C000

30 OPENOUT "soft": MEMORY 599: LOAD "I1942",600: POKE 9676,0: CALL 35251

40 DATA 0, 13, 26, 12, 24, 9, 18, 10, 20, 1, 2, 11, 4, 15, 3, 6

Impossible Mission

Når du er ved puslespillet (der ligner et skakspil), kører du hånden ned til rørene ved maskinen og trykker på "fire". Så kan du slippe væk.

De sorte kugler ødelægger du ved at lade dem kolliderer med robotter.

Vil du for alvor samle puslespillet, skal du vente til du har alle 36 brikker før du begynder at sætte dem sammen. Og før du begynder at samle, var det måske en god ide at ringe på den øverste telefon og så vende brikkerne to og to...

Spy Hunter

Når Mad Bomber helikopteren kommer, bremser du ned og holder. Nu skulle den svæve lige foran dig, og de bomber, den smider, er 150 points værd. De vil lande lige foran dig hver gang, så du scorer altså points med livet i behold.

På bane 2 skal du forholde dig ved lastbilen (så langt ude til højre, som muligt), så tør helikopterne ikke angribe.

Uendelig tid får du ved at loader første del af spillet, skriv

POKE 1011,248: POKE 1012,252

og derefter RUN. Resten loades nu ind og du skriver

POKE 35914,234

SYS 32782

Android II

På Amstrad:

1000 Pokes

Sæt spillet i pause-mode, tryk derefter CTRL + Space + H-tasten ned.

Game Over

I Ocean-spillet med den lidet opløftende titel skal du bruge en kode for at kunne spille Part Two. Værsgodt
:10218

Nemesis

Tryk Shift/Lock knappen ned på din Commodore 64/128 og tryk space 5-6 gange, til der kommer et C oppe i venstre hjørne. Du er nu usårlig.

POKE 10239,166

er også god.

Enduro Racer

På Amstrad:

Når spillet er kørt ind og du har startet det, kan du trykke på følgende taster samtidig: SHIFT, Z, A, S og 1.

Motorcyklen vil stejle, og når man giver slip, vil motorcyklen køre helt af sig selv. Derefter kører den igennem de næste tre baner uden at kunne dø på grund af andet end jeeeps'ne.

Et godt råd:

Accelerer ikke for meget, for så stopper motorcyklen, selvom du heldigvis kan starte den igen med tasterne.

Ejere af Spectrum skal starte med at trykke på fremad-tasten, Caps Shift og A samtidig, så vil de blive bragt frelst igennem de første tre levels.

Når du frem til femte bane, skal du køre bagved palmerne og holde "cyklen" for fuld gas. Det vil fuldføre spillet.

Toddler

Hold "C" og "RESTORE" nede på samme tid, så skifter du bane og level på din Commodore.

Road Runner

Det hænder, at der i starten af bane 1 står et skilt med "Short Lut" og ved siden af er et bjerg med et hul i.

Hvis det er tilfældet, skal man bare gå igennem kløften, så kommer man ind på en ny bane.

Breakthru

Inden marken kommer skal du køre så højt op som muligt. Bliv ved med at holde dit joystick opad og tryk mellemrumstasten (space) ned.

Efter en tid kan man køre uden at blive skudt.

Du kan også bruge de gode, gammeldags pokes:

POKE 6604,234

POKE 6605,234

POKE 6606,234

SYS 12616

Sentinel

Spil den første bane som normalt, opslug The Sentinel på første bane, slip af med næsten AL energi ved at skabe robotter, træer og store sten. Gå dernæst i hyper-space fra soklen med TRE enheder energi (1 robot). Så skulle koden til bane nr. 0000 stå i al sin pragt!

Et par udvalgte landskaber er desuden:

36 = 58999784

232 = 66496003

1318 = 58896035

Disse 64'er-pokes giver dig røntgen-syn:

POKE 1212,12

POKE 9462,173

SYS 16128

International Karate

Super-bonus på Commodore 64:

POKE 11061,100

Vil du se alle banerne?

Hold tasterne A + D + Z + M nede samtidig. Prøv også med tasterne S + E.

Finders Keepers

Et lille program til Amstrad, der giver dig evige liv. Spol båndet forbi BASIC-loaderen og kørs stedet følgende som loader:

10 OPENOUT "snyd"

20 MEMORY 2047: LOAD "FK", 2048

30 POKE 8398,0: CALL 2048

På Commodore 64 skal du loade spillet ind, reset'e og skrive

POKE 29787,76

POKE 29788,96

POKE 29789,116

SYS 49152

En anden måde at gøre det på (hvis du ikke har resetknap) er at skrive

POKE 43,200: LOAD

Computeren begynder at load, og når der står ?SYNTAX ERROR skriver du

POKE 43,1

20 POKE 49332,248: POKE 49333,252: SYS 49152

RUN

Resten loader nu ind og på READY skriver du

POKE 29791,0

SYS 40083

Hobbit

Vil du hjælpes godt på vej i Hobbit?

E, N, SE, WAIT,, PICK ELROND, WAIT (til "day dawns"), W, TAKE LARGE KEY, N, UNLOCK LARGE DOOR, OPEN LARGE DOOR, N, TAKE ROPE, TAKE SWORD, S, S, SE, E, N, NE, N, SE, D, D, D, D, E, TAKE GOLDEN KEY, U, W, N, E, E, E, OPEN, OPEN, EAT FOOD, NE, E, E, WAIT (til du bliver taget af ølvene. Billede), TAKE RED KEY, UNLOCK RED DOOR, OPEN, SW, drik butleren fuld og wait til vagten kaster tøndene ned gennem lemme i gulvet, JUMP BARREL, DROP ELROND, E, PICK BARD, E, N, N, U, N, N, N, SAY TO BARD "SHOOT DRAGON", DROP BARD, PICK TREASURE, S, S, S, D, S, W.

Måske vi skulle tilføje, at for at komme uskadt igennem skoven tilsidst (når du har skatten), gælder det om ikke at gå baglæns. Du skal hele tiden gå fremad, WAIT'e to gange, gå fremad, WAIT'e to gange, osv. Når du i "A tunnel-like hall" putter skatten ned i kisten, har du vundet.

Skramble

Ja, sådan staves det! På C-64 er udødelighed det samme som:

POKE 3808,169

POKE 3809,0

POKE 3810,234

Space Harrier

Har du 64'er og en reset-knap, kan du få evigt liv på Space Harrier:

POKE 2375,234

Automatisk autofire og hurtigere hastighed får du med

POKE 14212,234

Flyv igennem alt med

POKE 6060,60

I alle tre tilfælde starter du spillet igen med

SYS 2128

En anden måde er dette program:

10 FOR A=320 TO 374

20 READ T

30 POKE A,T: NEXT

40 DATA 169, 77, 141, 243, 3, 169, 1, 141

50 DATA 244, 3, 76, 13, 8, 169, 100, 141

60 DATA 48, 8, 169, 1, 141, 49, 8, 169

70 DATA 167, 141, 48, 3, 169, 2, 141, 49

80 DATA 3, 76, 13, 8, 169, 173, 141, 122

90 DATA 23, 169, 80, 141, 46, 56, 169, 8

100 DATA 141, 51, 56, 76, 80, 8, 224

Skriv RUN, tryk på play på båndoptageren og skriv

SYS 320

Uendeligt liv på Amstrad fås med

10 MEMORY 35999

20 MODE 0

30 FOR A=0 TO 15

40 READ T

50 INK A,T

60 NEXT A

70 BORDER 0

80 CLS

90 LOAD "lscreen",49152

100 OPENOUT "d"

110 MEMORY 949

120 CLOSEOUT

130 LOAD "lblock",950

140 POKE &D47,0

150 CALL 950

160 DATA 0, 26, 6, 0, 0, 9, 2, 25

170 DATA 15, 3, 16, 10, 13, 21, 14, 20

Et program til Spectrum-versionen er det også blevet til:

10 CLEAR 64000

20 LOAD ""CODE

30 POKE 65289,196

40 POKE 65293,193

50 POKE 65449,178

60 POKE 65450,143

70 FOR A=65488 TO 65494

80 READ T

90 POKE A,T

100 NEXT A
110 RANDOMIZE USR 65224
120 DATA 33, 194, 191, 34, 43, 202, 201

Baglman

På Commodore 64:
POKE 19013,189
POKE 22236,255

Bat Attack

På Commodore 64:
POKE 11061,234

Battle through Time

På Commodore 64:
POKE 22045,255

Black Hawk

På Commodore 64:
POKE 8290,255

Crisis Mountain

På Commodore 64:
POKE 2665,238

Dare Devil Dennis

På Commodore 64:
POKE 29173,255
POKE 17958,(hastighed)
Hvis ikke det virker, kan du skrive
POKE 24683,138
POKE 24684,2
SYS 39700

Dig Dug

På Commodore 64:
POKE 10473,255
eller
POKE 1010,76
POKE 1011,248
POKE 1012,252
RUN
POKE 10465,(antal liv)
SYS 2071

Dinky Doo

På Commodore 64:
POKE 12296,165
POKE 11989,18

Dragon Hawk

På Commodore 64:
POKE 3477,255

Donkey Kong

På Commodore 64:

POKE 12118,234

Evolution

På Commodore 64:

POKE 6947,255

Falcon Patrol

Ud at flyve med en 64'er, det er livet siger horder af 64'er- freaks, der stadig spiller den originale Falcon Patrol. Dem gives der hermed en hurtig shuffle dø-ikke indtastninger:

POKE 16764,234

POKE 16765,234

POKE 16705,2

SYS 16640

Det samme er muligt med

POKE 16764,36

POKE 16705,7

SYS 16640

hvis du vil spare at taste en linie ind...

Flak

På Commodore 64:

POKE 4798,36

eller

POKE 9524,255

POKE 9525,255

SYS 3072

Frantic Freddy

På Commodore 64:

POKE 34535,24

POKE 31887,255

Galaxy

På Commodore 64:

POKE 3369,230

Ghouls

På Commodore 64:

POKE 8367,255

Herby

På Commodore 64:

POKE 7191,255

HERO

På Commodore 64:

POKE 14652,25

Hvis du desuden trykker på F3, kommer du straks til level 3.

High Noon

På Commodore 64:
POKE 18033,255

Jet Set Willy

På Commodore 64:
POKE 11345,33

Hvis ikke det virker, kan du prøve denne loader.

1 SYS 63276: PRINT CHR\$(147)

10 POKE 783,1: POKE 830,34: POKE 832,48: SYS 62828: POKE 53265, PEEK(53265)
AND 239

11 FOR I=0 TO 30: READ X: POKE 1280+I,X: NEXT

12 POKE 8941,0: POKE 8942,5: POKE 8945,76: POKE 8946,0: POKE 8947,5

13 POKE 8950,76: POKE 8951,0: POKE 8952,5: POKE 8953,76: POKE 8954,0: POKE
8955,5

27 FOR K=679 TO 779: POKE K, PEEK(8192+K)

28 A=A+1: IF A=99 THEN 30

29 NEXT

30 POKE 778, PEEK(8192+99): POKE 779, PEEK(8192+100): STOP

100 DATA 169, 27, 141, 17, 208, 169, 85, 141, 98, 242, 141, 124, 242

110 DATA 169, 169, 141, 146, 51, 169, 0, 141, 147, 51

120 DATA 169, 234, 141, 148, 51, 76, 160, 15

På Spectrum:

Kør første del ind ved at skrive "MERGE". Lav om på tallet nederst i linie 35. Start derefter med RUN.

Med POKE 41983,255 kan du hente en sæk og derefter gå ind og sove.

Med POKE 35899,0 har du evigt liv.

Med POKE 36477,1 kan Willy falde så meget som muligt uden at dø.

Med POKE 37982,0: POKE 37994,0 kan uhyrerne ikke dræbe dig.

Vil du forenkle spillet ved at åbne nye veje, skal du skrive følgende linie ind:

36 POKE 42183,11: POKE 56876,4: POKE 59901,82: POKE 60231,0

Jungle Hunt

På Commodore 64:
POKE 2242,165

Lady Tut

På Commodore 64:
POKE 2392,50

Kid Grind

På Commodore 64:
POKE 10020,234

Kick Man

På Commodore 64:
POKE 7424,230

Mr. Robot

På Commodore 64:
POKE 11518,255

Omega Race

1000 Pokes

På Commodore 64
POKE 6300,230

Pakakuda

På Commodore 64:
POKE 7015,234

Punchy

På Commodore 64:
POKE 15458,50
På Amstrad (loader):
10 MEMORY &1FFF
20 LOAD "CODE"
30 POKE &2049,255
40 CALL &2000

MC Camels

På Commodore 64:
POKE 11639,(antal liv)

AMC

På Commodore 64:
POKE 11639,(antal liv)

Annihilator

På Commodore 64:
POKE 6295,11

Tales of Arabian Nights

På Commodore 64:
POKE 2631,173
POKE 2632,141
POKE 2633,169
POKE 2634,89

Attack Into Russia

På Commodore 64:
POKE 11291,176

Axlons

På Commodore 64:
POKE 17388,173
POKE 7065,238

Bandits

På Commodore 64:
POKE 4971,177

Battlezone

På Commodore 64:
POKE 8909,100

Beach Hawk

På Commodore 64:
POKE 8289,99

Bizy Bees
På Commodore 64:
POKE 5889,255

Blue Moon
På Commodore 64:
POKE 7316,(antal liv)

Raid on Bungling Bay
På Commodore 64:
POKE 47465,176
eller
POKE 47465,170

Captain Starlight
På Commodore 64:
POKE 13368,173

Clowns
På Commodore 64:
POKE 23789,255
POKE 3566,255

Combat
På Commodore 64:
POKE 32765,42

Congo Bongo
På Commodore 64:
POKE 3655,5

Crazy Caveman
På Commodore 64:
POKE 3332,255

Crystal Castles
På Commodore 64:
POKE 5643,255

Cuthbert In The Jungle
På Commodore 64:
POKE 2659,5

Cuthbert In Space
På Commodore 64:
POKE 2726,255

Dallas Star
På Commodore 64:
POKE 3271,0

Decathlon

På Commodore 64:
POKE 9450,173

Defender

På Commodore 64:
POKE 3005,5
POKE 2814,255

Dimension X

På Commodore 64:
POKE 8645,129

Drelbs

På Commodore 64:
POKE 8813,255
POKE 10445,250

Eagle Empire

På Commodore 64:
POKE 2214,50
POKE 24345,173

Escape

På Commodore 64:
POKE 5514,27

Exterminator

På Commodore 64:
POKE 5908,76
POKE 5909,88
POKE 5910,23
POKE 5911,234

Falcon Patrol II

På Commodore 64:
POKE 9564,234
POKE 9596,234

Galaxians

På Commodore 64:
POKE 7065,230
POKE 17288,165

Galaxions

Dette er det samme spil som Galaxians, bare relanceret under et navn, der mildest talt ikke er ændret synderligt meget. Pokes er naturligvis de samme, da begge spil er 100% identiske (med undtagelse af navnet).

POKE 7065,230
POKE 17288,165

Galaxy Terror

På Commodore 64:
POKE 2780,(antal liv)

Gangster

På Commodore 64:
POKE 53264,123
POKE 5989,58
POKE 5374,44
eller
POKE 53264,126
POKE 3574,44

Ghost Chaser

På Commodore 64:
POKE 2669,250

Istedet for pokes kan du i dette gamle US Gold spil bruge FRANK for at få ekstra liv og FAN-DA for at komme videre til spillets anden del.

Gorf

På Commodore 64:
POKE 7240,234
POKE 7241,234

Griddler

På Commodore 64:
POKE 6757,173

Gyruss

På Commodore 64:
POKE 3999,200

Harrison Ford

På Commodore 64:
POKE 15764,167

Hell Flight

På Commodore 64:
POKE 2400,32

House of Usher

På Commodore 64:
POKE 7870,60
POKE 6721,238

Hunter Patrol

På Commodore 64:
POKE 7282,166

Jumping Jack

På Commodore 64:
POKE 2704,173

Kaktus

1000 Pokes

På Commodore 64:
POKE 4565,255

Killerwatt

På Commodore 64:
POKE 36785,234
POKE 4669,255
POKE 5543,255

Kong Strikes Back

På Commodore 64:
POKE 26699,173
POKE 27253,173

Blue Max

På Commodore 64 skrives LOAD. Vent til der på skærmen står READY og skriv så

POKE 1011,248
POKE 1012,252
RUN

Når der igen står READY på skærmen, skriver du:

POKE 17925,173

hvis du vil have udtømmeligt brændstoflager.

POKE 25584,173

for uendeligt bombeantal.

POKE 17438,0

og så får flyet heller ingen skader af antiluftskytts.

Start spillet med

SYS 32768

Xevlous

På Commodore 64:

POKE 5605,76

POKE 5606,31

POKE 5607,22

SYS 5000

Sacred Armour of Antirlad

På Commodore 64:

POKE 43144,234

POKE 43156,234

POKE 43157,234

SYS 32777

Spectrum-loader:

10 FOR A=65368 TO 65387

20 READ T

30 POKE A,T

40 NEXT A

50 DATA 62, 32, 50, 224, 224

60 DATA 50, 226, 224, 195, 141

70 DATA 224, 33, 88, 255, 195, 141

80 DATA 94, 178, 195, 32, 178

90 LOAD ""CODE

100 POKE 25007,99
 110 POKE 25008,255
 120 RANDOMIZE USR 25000

Mutants

På Commodore 64 resettes og skrives:

POKE 9273,230

SYS 4096

Har du ingen reset-knap, skal du taste følgende ind inden du loader spillet:

10 FOR A=49152 TO 49205

20 READ T

30 POKE A,T

40 NEXT

50 SYS 64738

60 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 19

70 DATA 141, 34, 4, 169, 192, 141, 35, 4

80 DATA 76, 99, 3, 169, 82, 141, 73, 0

90 DATA 169, 0, 141, 74, 0, 160, 0, 185

100 DATA 45, 192, 153, 32, 1, 200, 192, 9

110 DATA 208, 245, 76, 82, 0, 234, 169, 234

120 DATA 141, 57, 36, 141, 58, 36

Rutinen vil resette 64'eren, hvorefter du skal skrive

SYS 49152

og starte datasetten.

Tempest

Tast selv programmet ind på din Spectrum og få 255 liv:

10 BORDER 0

20 PAPER 0

30 INK 0

40 CLS

50 LOAD ""CODE

60 POKE 57544,205

70 POKE 57545,163

80 POKE 57546,225

90 FOR A=57763 TO 57770

100 READ T

110 POKE A,T

120 NEXT A

130 RANDOMIZE USR 57344

140 DATA 62, 255, 50, 182, 130, 195, 0, 188

Happlest Days

På Commodore 64 er spillet ikke særligt godt. Men med uendeligt liv bliver det trods alt lidt bedre:

POKE 52949,234

POKE 52950,234

POKE 52951,234

SYS 52744

Firelord

På Commodore 64:

1000 Pokes

```
POKE 3740,99
POKE 5721,238
SYS 2304
På Spectrum:
10 CLEAR 65535
20 LET N=USR "a"
30 READ T
40 IF T=256 THEN GOTO 80
50 POKE N,T
60 LET N=N+1
70 GOTO 30
80 PAPER 0
90 INK 0
100 BORDER 0
110 CLS
120 RANDOMIZE USR 65368
130 DATA 62, 255, 55, 221, 33, 39, 244, 17
140 DATA 125, 2, 205, 86, 5, 48, 243, 62
150 DATA 255, 55, 221, 33, 0, 64, 17, 87
160 DATA 191, 205, 86, 5, 175, 50, 205, 134
170 DATA 175, 50, 38, 156, 62, 58, 50, 67
180 DATA 156, 195, 79, 94, 256
```

Krakout

Hvis du skriver "C" på highscore-listen, er der uendeligt liv. Men til gengæld kan du heller ikke senere komme ind på listen.

Det kan du derimod med et hurtigt reset og

```
POKE 35220,200
```

```
SYS 16035
```

Til Spectrum (loaderen springes over) ser det lidt længere ud:

```
10 CLEAR 65270
```

```
20 FOR A=65280 TO 65323
```

```
30 READ T
```

```
40 POKE A,T
```

```
50 NEXT A
```

```
60 RANDOMIZE USR 65280
```

```
70 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 156, 190, 62
```

```
80 DATA 60, 55, 205, 86, 5, 33, 229, 181
```

```
90 DATA 54, 0, 3, 242, 142, 54, 62, 35
```

```
100 DATA 54, 0, 35, 54, 50, 35, 54, 156
```

```
110 DATA 35, 54, 142, 35, 54, 62, 35, 54
```

```
120 DATA 2, 195, 168, 139
```

Paperboy

Ved starten af hver dag skal du sørge for at ramme fuglebadet og en af gravstenene med dine aviser. Derefter skal låget skydes af den første skraldespand og du skal smadre det første grå vindue. Gør du det, får du enorm bonus, men skyder du flere ting ned end de højnævnte, kan du godt vinke farvel til bonussen.

På Commodore 64 ser en rutine til uendeligt liv sådan ud:

```
10 READ T
```

```
20 POKE 20100+A,T
```

```
30 A=A+1
```



```

40 IF TO THEN 10
50 DATA 169, 4, 141, 49, 8, 185, 149, 78
60 DATA 153, 52, 4, 136, 208, 247, 76, 13
70 DATA 8, 169, 96, 141, 166, 41, 141, 107
80 DATA 40, 76, 52, 8, 0

```

Alt, hvad du skal gøre, er at skrive RUN, derefter LOADe spillet, skrive POKE 1012,78 og slutteligt endnu et RUN.

Kat Trap

Uendelige liv på Spectrum:

```

10 FOR A=30000 TO 30016
20 READ T
30 POKE A,T
40 NEXT A
50 RANDOMIZE USR 30000
60 DATA 205, 86, 221, 33, 215, 253, 17, 0
70 DATA 1, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 201
80 FOR A=65500 TO 65507
90 READ T
100 POKE A,T
110 NEXT A
120 POKE 65136,220
130 POKE 65137,255
140 RANDOMIZE USR 65024
150 DATA 62, 45, 50, 63, 121, 195, 0, 108
160 RANDOMIZE USR 57344

```

På Commodore 64:

```

10 FOR A=4077 TO 4106
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A,T
50 NEXT A
60 IF N=3666 THEN SYS 4077
70 PRINT "DATA-FEJL"
80 END
90 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32
100 DATA 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255
110 DATA 169, 73, 141, 179, 3, 96, 169, 36
120 DATA 141, 91, 85, 76, 67, 36

```

The Young Ones

Spillet er næsten ligeså vildt som TV-serien af samme navn, der desværre aldrig nåede til Danmark (men som trofaste tilhængere kunne se over Sverige).

Du skal flytte ud af huset.

For at gøre det skal du samle de otte-ni ting, hver spiller har. Hver spiller skal stoppe dem i en slags beholder, og hver spiller skal bruge den rigtige slags beholder:

Vyvyan skal bruge "the bin liner",

Mike skal bruge "the suitcase",

Rick - "the rucksack" og

Neil - "the wheelbarrow".

1000 Pokes

På Radio og TV kan man få hjælp i spillet. Med "Talk" siger personen, hvad han vil gøre - prøv at bruge det til noget, også selvom det er lidt underligt (f.eks. skal Mike bruge 10 pence for at ringe til Oberst Gaddafi og sælge ham bomben).

Chopper Command

Når du nærmer dig marken, skal du langsomt lade helikopteren glide i tomgang. Inden du ser fjenden, gør du klar til at skyde. Forsøg at få en tidlig træffer ind.

Flyv derpå tilbage en smule, uanset om du har ramt eller ej. Selv om det tager tid, kan du få mange points på den måde.

Bump 'n' Jump

På Intellivision:

Start spillet som normalt, men træk hurtigt helt ud til højre når du hopper. Så skulle det mest af bilen næsten forsvinde, og på den måde kan du klare alle baner.

Advanced Dungeons and Dragons

På Intellivision-udgaven skal du gå op i et hjørne af kortet og trykke to gange på etteren og en gang på sekseren. Så flyttes du til den anden side af kortet og kan i løbet af nul komma fem tage skatten.

Winter Games

For at hoppe langt i Ski Jump skal du - så snart du har "løttet" - køre joysticket rundt og rundt og rundt. Præcis som når du cykler i Summer Games II.

Stealth

Reset 64'eren.

POKE 30298,(antal liv 1-255)

SYS 53055

Eldolon

Dragerne dræbes på denne måde:

Level 1: 3 røde fireballs

Level 2: 4 gule fireballs

Level 3: 5 grønne fireballs

Level 4: 6 blå fireballs

Level 5: 7 røde fireballs

Level 6: 8 blå fireballs

Level 7: 9 røde fireballs

Level 8: Skyd hvert hoved på samme måde som tidligere.

Et poke er det også blevet til:

Reset 64'eren.

POKE 2811,173

SYS 2304

Splørdern

Giver Ringmaster dig problemer? Her er lidt, der sikkert kan lede dig på vej...

:BONK NRUT NEHT BONK HEUP MOOR RETN ESEY ERUO YESO LC:

Lords of Time

Giver "caveman" dig problemer?

1.:TIP MORF RORRIM TEG

2.:SURU ASOT NORB TARO PRIM EVAW NEHT SEVRE LEVR W:

3.:NEME VACR AENR ORRI MPOR D:

Zork I

Kan du ikke åbne "the jewelled egg"?

:TILA ETSF EIHT EHTT EL:

Terrormollnos

Får du hele tiden solstik og hedeslag?

:SKNU RTDN ANOI TOLN ATNU SYKN AHRA EWDN AYKN AHTO NK:

Problemer med dyrene i indhegningen?

:POSH ANIHC OT LLUB NEHT YKNAH DETTONKNU EVAW:

Gremlins

Bliver du forfulgt overalt?

:RAB MORF AREMAC NO HSALF ESU:

Bliver du kørt over af en sne-plov?

1.:RETINGI DNA ELTTOB HCROT TEG:

2.:HGUOLPWONS DLEW NEHT HCROT ETINGI EVLAV NEPO:

Hvis du ikke kan dræbe alle gremlins:

:METSYS TNEVENTNIM EHT PART:

Lidt assistance? Prøv

:SNILMERG PU WOLB NEHT STNEVREVOS ETALP LATEM DLEW:

Electro Freddy

Lav din egen loader til Amstrad og få 255 liv:

10 MEMORY 10000

20 LOAD "A1"

30 LOAD "A2"

40 LOAD "A3"

50 LOAD "A4"

60 LOAD "A5"

70 POKE 39356,255

80 CALL 39323

RUN

(39323,255)

linie 60 skal i nogle udgaver erstattes af

60 LOAD "A6"

Roland on the Ropes

Et loader-program til Amstrad:

10 MEMORY 4800

20 LOAD "ROLAND.D"

30 LOAD "ROLAND.c"

35 INK 0,1: INK 1,24: INK 2,20: INK 3,6

40 POKE 25804,0: POKE 25562,0

50 CALL 41100

Goonies

På Commodore 64:

POKE 3035,173

eller

POKE 3002,173

POKE 16005,173

Gateway to Apshai

På Commodore 64:

POKE 2431,50

eller også:

POKE 2264,99

Labirinto

På Commodore 64:

POKE 9561,0

Dragonskulle

Få evigt liv på Commodore 64:

Load spillet, reset det og skriv

POKE 5345,96

SYS 2560

Entombed

Når du er i rummet med gongonger, skal du slå på dem i rækkefølgen gul, blå, rød, grøn og hvid. Hvis der ikke er en rød gongong, skal du slå den lilla istedet. Den sidste gongong vil løfte sig op, så du kan få fat på faklæn.

Du kan også fuske mere end det:

Load spillet ind i din 64'er og reset.

Vil du ha' evigt liv, er det

POKE 27931,234

POKE 27932,234

POKE 27933,234

SYS 2560

Du kan også fjerne forskellige ting:

POKE 26902,96 (myg)

POKE 25390,96 (skorpion)

POKE 26284,96 (mumie)

Husk at starte igen med SYS 2560.

Virker ovenstående ikke, så lad være med at fortvivle men prøv istdet at starte helt forfra.

Skriv

OPEN 1

Når navnet kommer frem, så tryk på Commodore-tasten som normalt og skriv følgende:

POKE 783,1: POKE 830,34: POKE 832,48: SYS 62828

Nu vil computeren loade i ret lang tid, men når den er færdig, skriver du

FOR K=679 TO 767: POKE K, PEEK(K+8192): NEXT

FOR K=828 TO 1023: POKE K, PEEK(K+8192): NEXT

POKE 816,60: POKE 817,3

LOAD "NOVA"

Hver linie efterfølges som sædvanligt af et return-tryk. Når spillet endnu en gang har fortsat sin loadning, skriver du

POKE 2208,1: POKE 2213,141: POKE 2214,231: POKE 2215,108: SYS 2128

Herefter vil spillet loade færdigt af sig selv og starte automatisk. Men nu har du ubegrænset energi!

Smurf

Vælg spilvariant nummer fire og gå frem og tilbage mellem to scener. Så standser spillet og du får masser af points.

Superman

Start spillet og tryk joystickknappen (fire) ned samtidig med at du drejer mod højre. Hold knappen ibund, så begynder stålmanden at blinke ovenover broen. Når han forsvinder, kan du slippe fire-knappen. Fordelen er, at broen ikke er sprængt i luften.

Poster Paster

Følgende loader er til Commodore 64r

160 POKE &8FD9,&C9

170 MODE 1: CALL &1300

Q-bert

På Commodore 64:

POKE 4446,1

Quest for Tires

På Commodore 64:

POKE 7341,99

POKE 11485,125

POKE 14864,0

Radar Rat Race

På Commodore 64:

POKE 7194,234

Robin Rescue

På Commodore 64:

POKE 6144,234

Roundabout

På Commodore 64:

POKE 12843,234

Sheep In Space

På Commodore 64:

POKE 35039,44

Squish 'em

På Commodore 64:

POKE 2562,100

Super Scramble

På Commodore 64:

POKE 4691,(hastighed)

Wheelin' Willie

På Commodore 64:

POKE 27427,173

POKE 27916,173

Zeppelin

1000 Pokes

På Commodore 64:

POKE 10081,100

POKE 14337,100

Buck Rogers

På VIC-20:

POKE 8825,26

På Commodore 64:

POKE 33182,(antal liv)

eller uendeligt liv:

POKE 39290,234

POKE 39291,234

POKE 39292,234

POKE 10617,234

POKE 10618,234

POKE 10619,234

Start spillet med

SYS 32782

Andre farver får du med

POKE 33122,(0-15): POKE 33048,(0-15)

hvis du bestemmer henholdsvis forgrund og border.

Hvis du vil bestemme, hvor mange porte (1-255), du skal passere for at klare et level, gør du med

POKE 33186,(antal porte)

Choplifter

På VIC-20 OG Commodore 64:

POKE 8011,173

Crazy Kong

På både C64 OG VIC-20:

POKE 30624,173

Scramble

På VIC-20:

POKE 4691,(hastighed)

Encounter

Start spillet som normalt. Efter spillets start flytter du joysticket over i den forkerte port og vrikker det derefter fra side til side. Ved hvert vrik giver computeren et lille bip fra sig, og når du vrikker fremad, kommer du videre til næste level.

Desværre virker tricket kun på level 1 i C64-udgaven.

Uendelige liv får du med

POKE 30430,0

Crossfire

På Commodore 64:

POKE 27625,173

Galaga

På Commodore 64:

POKE 17388,173

Laser Strike

På Commodore 64:
POKE 16475,173

Pogo Joe

På Commodore 64:
POKE 2779,36

R-nest

På Commodore 64:
POKE 4446,173

Sammy Lightfoot

På Commodore 64:
POKE 3678,189

Seafox

POKE 7337,173

Bounty Bob Strikes Back

På Commodore 64 trykker du "57502" i Special-Code boxen, dernæst "A" og "F3" samtidig. Nu kan du starte spillet og vælge hvilket level, du vil spille (mellem 01-25).

Andre sjove koder, du kan prøve efter at have trykket F3 og være kommet på valgskærmen, er 5, 6, 40, 49, 69, 100, 666, 818, 1000, 2049...

Men der er andet end koder.

Level 1: Tag blomstervasen, tryk "1" + "F7" for at komme til level 4.

Level 2: Dræb alle monstre, hop op på rullebåndet og tryk "3" + "F7", så kommer du til level 22.

Level 3: Tag pokalen, tryk "4" + "F7", så kommer du til level 15.

Level 5: Tag thekanden, tryk "8" + "F7", så kommer du til level 8.

Level 10: Tag høgreven, tryk "4" + "5" + "F7", så kommer du til level 14.

Lancer Lords

På Commodore 64:
POKE 16424,60:

Laser Zone

På Commodore 64:
POKE 4971,177

Lazy Jones

På Commodore 64:
POKE 2971,9

Le Mans

På Commodore 64:
POKE 2547,(tid)

Loco

På Commodore 64:
POKE 26944,77

1000 Pokes

Maggot Mania

På Commodore 64:

POKE 2532,4

Montezumas Revenge

På Commodore 64:

POKE 36190,230

Moon Patrol

På Commodore 64:

POKE 2872,255

POKE 8300,5

POKE 2872,200

På Vic-20:

POKE 8300,5

Mr. Mephisto

På Commodore 64:

FOR A=25922 TO 26432: POKE A,44: NEXT

POKE 26372,0

POKE 40800,(0-255)

Ms. Pacman

På Commodore 64:

POKE 8090,173

POKE 8091,173

POKE 7616,245

O'Rileys Mine

På Commodore 64:

POKE 9251,44

POKE 9523,170

Pacman

På Commodore 64:

POKE 3451,(antal liv)

Fungerer dette ikke på din udgave, skal du starte forfra med at skrive

LOAD

Når der står READY, skriver du

POKE 1010,76: POKE 1011,248. POKE 1012,252: RUN

Nu kører resten af programmet ind. Når det er sket, reset'er du computeren, skriver

POKE 5737,(antal liv 1-255)

og starter spillet med

SYS 2064

Pedestrian

På Commodore 64:

POKE 2288,255

Pengo

På Commodore 64:

POKE 20295,44

Petch

På Commodore 64:

POKE 20295,44

Pitfall II

På Commodore 64:
POKE 2876,32

Pixl Pete

På Commodore 64:
POKE 10473,255

Popeye

På Commodore 64:
POKE 2405,255
POKE 2406,255

Protector II

På Commodore 64:
POKE 16425,6
POKE 16426,6
POKE 16427,6

Quasi Modo

På Commodore 64:
POKE 16173,234

Revenge of AMC

På Commodore 64:
POKE 35517,95
POKE 35518,250

Ring of Power

På Commodore 64:
POKE 43,207
POKE 44,24

Rocket Roger

På Commodore 64:
POKE 18193,44
POKE 18190,44
POKE 18248,x
POKE 18248,x+48
POKE 21291,255

Tallet "x" skal være antal liv, du ønsker (max. 207)

Har du reset-knap, kan du fjerne alle fjenderne med følgende:

Reset computeren, når spillet er kørt ind.

FOR A=7680 TO 7720: POKE A,255: NEXT

Start spillet igen med

SYS 5600

Save New York

På Commodore 64:
POKE 7068,(antal liv)

Son of Blagger

På Commodore 64:

1000 Pokes

POKE 6626,232

POKE 39132,48

POKE 3560,8

Space Aktion

På Commodore 64:

POKE 5697,171

Space Invasjon

På Commodore 64:

POKE 2409,173

Space Taxi

På Commodore 64:

POKE 16911,200

Space Pilot

På Commodore 64:

POKE 3486,12

POKE 3487,221

POKE 3611,12

POKE 3612,221

Spelunker

På Commodore 64:

POKE 10407,44

Super Break Out

På Commodore 64:

POKE 2148,255

Survivor

På Commodore 64:

POKE 19523,254

POKE 19528,221

POKE 19563,255

POKE 19523,200

Time Runner

På Commodore 64:

POKE 8543,9

UGH

På Commodore 64:

POKE 22178,255

U-46

På Commodore 64

POKE 37895,163

Whistler's Brother

På Commodore 64:

POKE 26188,0

Who Dares Wins II

På Amstrad:

POKE &7081,0

På Commodore 64:

POKE 15697,173

POKE 5201,255

POKE 5012,255

Vil ovenstående ikke fungere, skriver du dette lille program ind før du loader spillet (bånd):

10 PRINT CHR\$(147)

20 FOR A=272 TO 306: READ B: POKE A,B: NEXT A

30 SYS 272

40 DATA 238, 32, 208, 169, 1, 170, 168

50 DATA 32, 186, 255, 169, 0, 133, 183

60 DATA 32, 213, 255, 169, 76, 141, 209

70 DATA 3, 169, 102, 141, 210, 3, 169

80 DATA 254, 141, 210, 3, 76, 174, 2

RUN

Når der står READY på skærmen, skriver du

POKE 5702,(antal liv)

POKE 5513,(antal håndgranater)

SYS 16384

Efter READY kan du skrive LIST.

Hvis du ikke spiller "Who Dares Wins II", men derimod et'eren, ser de sidste to pokes anderledes ud:

POKE 5784,(antal liv)

POKE 5569,(antal håndgranater)

SYS 16384

Virker programmet ikke på din 1'er eller 2'er, kan du evt. erstatte det første tal i data-linjerne (238) med 237.

Maksimalt 255 liv på "Who Dares Wins I" kan også klares med

POKE 4516,(antal liv)

Wizards Lair

På Commodore 64:

POKE 32318,165

Fungerer poket ikke på din version af Wizards Lair, kan du istedet slukke og starte forfra med at lade spillet. Når det har loadet, resætter du og skriver

POKE 32354,(antal liv)

Dette kan være mellem 1 og 255. Hvis du vil forhindre modstanderne i at tage din energi, skal du desuden skrive

POKE 50461,234

POKE 50462,234

POKE 50463,234

Start spillet igen med

SYS 49328

Kodeordene til de forskellige levels i spillet er:

CAIVE

HAWLO

CRYPT

DUNGN

VAULT

LIAYR
LYONS

Wizard of War

Antal liv for player 1 i C64-udgaven:

POKE 10430,x

- og for player 2:

POKE 10435,x

Afslut med

POKE 16017,44

Xerons

På Commodore 64:

POKE 2273,238

Yle Ar Kung Fu

På Commodore 64:

POKE 41603,208

POKE 36445,173

Z

På Commodore 64:

POKE 6172,174

Virker det ikke, kan du prøve følgende på rad:

POKE 6134,234

POKE 6140,234

POKE 6141,234

SYS 2304

Ellers er der

POKE 2440,(antal liv 0-255)

SYS 2304

Vil det heller ikke, er der kun een udvej:

POKE 2391,(startlevel 1-255)

SYS 2304

Zaga

På Commodore 64:

POKE 9551,9

Zaga Mission

På Commodore 64:

POKE 12155,169

Big Mac

Load spillet ind i Commodore 64, reset og skriv

POKE 4170,(antal liv)

Skriv SYS 19670 for at høre musikken.

Spillet startes med

SYS 19072

BMX Racers

På Commodore 64:

POKE 11617,138

POKE 11618,2
SYS 11770

Whirlynurd

Load første del af spillet ind i din C64. Når der står READY, skriver du

POKE 1011,248

POKE 1012,252

RUN

Resten af spillet loades og du skriver derpå

POKE 17201,(antal liv)

Hvis du hellere vil have uendeligt antal liv, skriver du

POKE 21063,234

POKE 21064,234

POKE 21065,234

Start spillet med

SYS 16384

For de, som ikke vil poke, skal det oplyses, at man ganske enkelt kan trykke F1, når man er inde i spillet. Så går du automatisk videre til næste bane.

Og trykker du F1 straks efter, du er død, tæller spillet IKKE et liv nedad.

Chimera

På Commodore 64:

POKE 151,1

SYS 49152

lader dig høre døds skrigen.

POKE 151,2

SYS 49152

lader dig høre "Chimera".

Talen kan gøres hurtigere i adresse 41226. Langsomst er 32, hurtigst 192.

Lydstyrken ændrer du i adresse 253 med 0 som højst og 15 som lavest.

En ekko-effekt kan du lave med

FOR A=0 TO 15: POKE 253,T: POKE 151,1: SYS 49152: NEXT

Spillet startes med

SYS 2564

Hero of the Golden Tallsman

For at stoppe sprite-kollisioner på 64'eren skal du skrive

SYS 63276: POKE 43,200: SYS 62828

Tryk play på båndoptageren, vent til det første af spillet er kørt ind, skriv derpå

POKE 32776,0: POKE 43,1: POKE 808,237: LOAD

Vent igen til båndet standser og skriv så

POKE 32776,0

FOR I=8472 TO 8476: POKE I,234: NEXT

SYS 8192

Gilligans Gold

Dette spil er udgivet i to versioner, dels den originale og dels på Softaid-opsamlingsbåndet.

I den første udgave skal du skrive

SYS 63276: SYS 62828

og load spillet. Når der står ?LOAD ERROR, skriver du

SYS 2096: LOAD""

1000 Pokes

Når spillet er færdigloadet, trykker du SHIFT og CLR/HOME for at slette skærmen. Derefter skriver du

POKE 17993,0

SYS 25532

og kan spille med ubegrænset tid.

I Softaid-versionen loader du spillet, til der står READY første gang. Så skriver du

POKE 1010,76

POKE 1011,248

POKE 1012,252

RUN

Spillet loader nu igen, og når det er klart, skriver du

POKE 17993,0

SYS 25532

for at spille med ubegrænset tid.

Hyper Circuit

En tape-loader til Commodore 64:

10 FOR A=0 TO 34: READ C: POKE 52224+A,C: NEXT A

20 SYS 52227

30 DATA 76, 174, 2, 169, 1, 170, 168, 32

40 DATA 186, 255, 169, 0, 133, 183, 32, 213

50 DATA 255, 169, 76, 141, 209, 3, 169, 248

60 DATA 141, 210, 3, 169, 252, 141, 211, 3

70 DATA 76, 0, 204

RUN

Spillet loader og hvis du vil have ubegrænset antal liv, skriver du

POKE 28439,234

POKE 28440,234

POKE 28441,234

SYS 26654

Black Thunder

Udødeligheds-loader til C64? Here goes -

1 SYS 63276: PRINT CHR\$(147)

10 POKE 783,1: POKE 830,34: POKE 832,48: SYS 62828: POKE 53265, PEEK(532659 AND 239

11 FOR I=0 TO 27: READ X: POKE 1280+I,X: NEXT

12 POKE 8941,0: POKE 8942,5: POKE 8945,76: POKE 8946,0: POKE 8947,5

13 POKE 8950,76: POKE 8951,0: POKE 8952,5: POKE 8953,76: POKE 8954,0: POKE 8955,5

27 FOR K=679 TO 779: POKE K, PEEK (8192+K)

28 A=A+1: IF A=99 THEN 30

29 NEXT

30 POKE 778,PEEK (8192+99): POKE 779, PEEK(8129+100): STOP

100 DATA 169, 27, 141, 17, 208

112 DATA 169, 234, 141, 110, 102

115 DATA 141, 111, 102, 141, 112, 102

120 DATA 141, 113, 102, 141, 114, 102

130 DATA 141, 115, 102, 76, 0, 132

RUN

Load spillet ind.

Wizardry

På Commodore 64 loader du første del ind med LOAD. Derpå skriver du
 POKE 1011,248: POKE 1012,252
 og skriver RUN. Når skærmen "resætter", skriver du
 POKE 2969,0
 SYS 2816

Lad fire dele load ind og skriv så

POKE 3216,255
 POKE 50766,255
 POKE 3264,234
 POKE 3265,234
 POKE 27214,234
 POKE 50151,234
 POKE 50152,23
 POKE 50153,234
 POKE 27214,234
 POKE 50151,234
 POKE 50152,234
 POKE 50153,234
 SYS 2970

Nu spiller du med mere energi og er beskyttet mod de fleste fjender.

Paradroid

For at undgå sprite-kollisioner på 64'eren, skal du skrive

SYS 63276

og køre spillet ind. Når der står FOUND "PARADROID" trykker du på Commodore-tasten og skriver senere

POKE 961,32
 POKE 962,128
 POKE 963,208
 POKE 53376,169
 POKE 53377,2
 POKE 53378,141
 POKE 53379,226
 POKE 53380,111
 POKE 53381,169
 POKE 53382,138
 POKE 53383,141
 POKE 53384,225
 POKE 53385,111
 POKE 53386,96
 Start spillet med
 SYS 849

Gyroscope

På Commodore 64:

POKE 38271,141
 POKE 38272,2
 POKE 32274,1

Virker det ikke på din version, kan du prøve med

POKE 46687,76
 POKE 46688,105

POKE 46689,182

SYS 2067

eller også med

POKE 37246,173

eller slutteligt med

POKE 38274,8

Spectrum-ejere med Gyroscope vil finde de to første levels nemme nok. Men så begynder problemerne.

På level 3 møder du en smal passage med to magneter. Du skal passere hurtigt igennem dem, men husk at sagtné farten, når du er igennem. Ellers vil du glide for stærkt ved hældningen på den anden side. Det resulterer i, at du glider over isen og ud over en livsfarlig afgrund.

Klarer du alligevel stykket, kan du bevæge dig lige hen til "firkanten". Du kan også vente til modstander nummer to er nået hen til det fjerneste hjørne. Skynd dig så hen til "firkanten".

Du er nu i level 4, som ikke skulle byde på de store vanskeligheder. Men bare vent. I det første skærbillede på bane nummer 5 (magen til det på æsken) skal du køre langsomt og tænke før du flytter.

Spectrum-ejere med lyst til pokes, kan også få lov at være med:

POKE 59149,0

vil slå tidsbegrænsningen fra og du kan frit vælge antal liv med:

POKE 53222,(1-70)

Evigt liv kan du selvfølgelig også få i Spectrum-Gyroscope. Så taster du blot:

POKE 53922,0

Vil du kunne køre på hele skærmen, klares dette let med

POKE 54033,201

Men du kan naturligvis også vælge at blive udødelig over for alle de farlige "dimser":

POKE 54354,201

Alle tre ting på een gang - evigt liv, bevægelighed over hele skærmen plus usårlig over for de små bæster - kan du få med:

POKE 53887,201

Airwolf

På Commodore 64:

POKE 5026,252

lader dig gå gennem vægge uden at dø.

POKE 5019,221

POKE 5020,240

gør dig desuden udødelig overfor visse sprites.

På Amstrad:

Loader, der giver dig uendelige liv -

10 PEN 15

20 BORDER 14

30 MODE 0

40 OPENOUT "snyd"

50 MEMORY &3E7

60 CLOSEOUT

70 FOR A=0 TO 15

80 READ T

90 INK A,T

100 NEXT

110 LOAD "lscrn1"

120 LOAD "lprog"

130 BORDER 4
 140 MODE 0
 150 PAPER 9
 160 LOCATE 1,23
 170 PRINT SPACE\$(60)
 180 POKE &68C2,0
 190 CALL &68A8
 200 DATA 14, 26, 0, 23, 17, 22, 15, 6
 210 DATA 26, 4, 23, 2, 15, 26, 13, 0

Dropzone

På Commodore 64:
 POKE 2311,(antal liv)
 POKE 2316,(antal bomber)
 Hvert tal kan max. være 255
 Uendelige liv kan også være:
 POKE 2460,255
 POKE 2465,255

Bounder

Under introen: Hold følgende taster nede i mellem 1 og 2 minutter, så begynder skærmen at blinke og du har ubegrænset antal bolde:

1 + Q + A + Z + Space

Har du 128'er skal CAPS/LOCK også være nedtrykket.

Har du Amstrad, skriver du istedet

POKE 800,21

og LOADer videre fra starten, hvis du vil have flere bolde.

One Man and his Droid

For at få evig tid i Commodore-udgaven, skal du spole båndet helt tilbage og skrive

POKE 43,200: LOAD

Start båndet og vent, til der står ?SYNTAX ERROR på skærmen. Skriv så:

POKE 43,1

70 POKE 49212,248: POKE 49213,252: SYS 49152

RUN

Nu vil resten af spillet køre ind. Når det er gjort, skriver du

FOR A=22392 TO 22461: POKE A,234: NEXT

For at starte spillet, er kommandoen

SYS 19682

Koderne i "One Man and his Droid" er:

BUBBLE, ECTOPLASM, CURRYRICE, COMMODORE, GORGEOUS, COFFEE, FINDERS, SEASIDE, CASSETTE, GENETIC, GIZMO, TELESCOPE, ZAPPED, KINGKONG, COMPUTER, MEGASONIC, HOLOGRAM, EDACRAEDA og TIMEWARP.

Strangeloop

Hiv stikket ud med kassettebåndoptageren. Gå ind i et rum og tryk P, derefter S, derefter F1, derefter F7 og tilsidst RUN/STOP. Grafikken bliver lidt underlig, men nu kan du se gennem væggene.

For at tage Jet Bike i Rum N2 skal du skyde alt hvad der flyver.

Den ulykkelige robot i rum V8 gør du lykkelig ved at give ham Pleasure Circuit fra rum U6 - så vil han til gengæld give dig Bupa Card.

Giv Bupa Card til doktoren i rum C5, så giver han dig Circuit Board.

I rum Y7 skal du give 5 Credit Coin P2, til gengæld får du Fuse og 1 Credit Coin. For at tage 5 Credit Coin P2 skal du gå så langt til højre som muligt, så dukker mønten op. Du kommer ind i kontrolrummet (F2) hvis alle skibets objekter anvendes. Giv Cassette of Sorcery til maskinen i A6 (Cassette of Sorcery er faktisk en lille joke, fordi programmørerne bag Strangeloop - Virgins Gang of Five - tidligere også har lavet spillet Sorcery). Almindelige pokes er der også. Start spillet på 64'eren, tryk S og F1. Tryk play på din data-sætte og tryk F7. Bagefter trykker du RUN/STOP-RESTORE og skriver:
POKE 45486,173
for uendeligt liv. Uendelig benzin er:
POKE 44217,173
og
SYS 865
starter spillet.

Raid over Moscow

Her er spillet, der måtte skifte navn i England, fordi regerings-embedsmænd syntes, det var for stærkt. Så de senere udgaver hedder slet og ret "Raid" og istedet for Moskva skal du smadre en opdigtet by. Men gameplay er stadig 100% det samme.

Hvis du crasher med dit fly inde i hangaren, skal du hurtigt trykke space (mellemlumstasten) to gange, så får du et nyt forsøg.

Et endnu bedre tip er, at du ikke skal vælge noget i starten, hvor det ellers er meningen, man skal trykke på funktionstasterne (F1, F3 osv). Istedet venter du et minuts tid eller to, så begynder computeren nemlig selv at spille, og du kan overtage spillet når som helst (f.eks. på vej ind over Moskva)!

Du kan også trykke RUN/STOP ned samtidig med minus-tasten, så kommer du ind på en ny bane.

Når du er inde ved forsvarscentret i Kreml, og det klør i din fire-finger for at få ordnet de røde, så skyd først de øverste tårne og lad dem falde ned på den russiske tank. Det giver god bonus, der er værd at tage med.

Når du derefter kommer ind i atomreaktoren, gælder det om at rykke sigtet så langt, du kan. Derefter stiller du det over et af de bageste huller og giver dig til at skyde, når robotten er på ve hen over hullet. Det giver resultater.

Daley Thompson's Decathlon

I højdespring skal du sætte målet så højt som muligt og så hoppe under. Så har du, hvor underligt det end lyder, kvalificeret.

Booty

Hold følgende taster nede samtidig for at komme i cheatmode:

K + E + V + I + N

På Spectrum findes cheatmode ikke. Så her er du nødt til at taste følgende program ind for at få en gang uendelige liv.

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0

20 CLEAR 26870

30 LOAD ""SCREEN\$

40 LOAD ""CODE 26880

50 RANDOMIZE USR 26880

60 POKE 58294,0

70 RANDOMIZE USR 52500

Stunt Bike

Tryk på "3" for at skifte bane.

Ancipital

Skriv LOAD på 64'eren for at køre den første bid ind. Når det er kørt ind, så lad være med at starte det, men skriv

POKE 1003,76: POKE 2205,32: POKE 2208,230: POKE 2209,1: POKE 2210,0: RUN

Vent til spillet har loadet færdigt og skriv så

POKE 19938,173

Start spillet med

SYS 16384

eller RUN, hvis ikke SYS'en virker.

Bemærk, at hvis du ændrer tallet 173 i poke-adresse 19938, kan du selv bestemme hvor mange liv, du vil ha' (1-255).

Prøv også POKE 18679,173

Uridium

Go'e gamle Uridium synes mange stadig er svær. Well, her er hjælp til 64'er ejerne. De skal taste nedenstående program ind, RUN'e det, loade Uridium ind og voila! Så kan de lige pludselig ikke dø (men de kan stadig skyde fjender ned).

10 PRINT CHR\$(147)

20 FOR A=49152 TO 49202: READ B: POKE A,B: NEXT

30 SYS 49166

40 DATA 162, 20, 189, 33, 192, 157, 198, 224, 202

50 DATA 16, 247, 76, 0, 224, 32, 44, 247, 169, 0

60 DATA 141, 32, 208, 32, 108, 245, 169, 192, 141

70 DATA 239, 3, 76, 167, 2, 169, 76, 141, 65, 13

80 DATA 169, 249, 141, 66, 13, 169, 12, 141

90 DATA 67, 13, 108, 0, 128

På Spectrum skriver du:

POKE 31137,(antal liv)

Antal liv må ikke overstige 190.

POKE 34049,1

bevirker, at fjenderne bliver fjernet, og det bliver muligt at lande efter nogle få sekunder. - Eneste problem er, at den irriterende landingslyd kører uafbrudt.

Banernes navne er iøvrigt:

Zinc, Lead, Copper, Silver, Iron, Gold, Platinum, Tungsten, Iribon, Kallisto, Tri-Alloy, Quadnum, Ergonit, Galactium og sluttelig URIDIUM.

Action Biker

I Action Biker gælder det om at samle små blinkende prikker sammen. Men det er ikke helt ligetil - prikkerne er nemlig svære at finde.

Når de samler prikkerne, får du udrustning til din motorcykel (f.eks. en ny hjelm, nye handsker og ekstra våben).

Her er prikkerne placerede:

1 - Led ved søen

2 - Bag marken

3 - Bag søen

4 - Inde ved kranen

5 - Bag racerbanen

6 - Racerbanen

7 - Inde ved racerbanen

8 - Efter mål ved banen

9 - Bag marken

1000 Pokes

- 10 - Ved søen
- 11 - Bagved åen
- 12 - Inderste jernbane
- 13 - Racerbanen
- 14 - Kranen
- 15 - Racerbanen
- 16 - Tilfældigt (svinger fra spil til spil)
- 17 - Bag marken over den første bro
- 18 - Ved kranen
- 19 - Jernbanen ved søen
- 20 - Kranen

HUSK at prikkerne skal tages i nummerorden.

255 liv kan du få på C64, hvis du loader spillet, reset'er det og skriver

POKE 19287,47

SYS 13312

Virker det ikke, kan du starte helt forfra med

POKE 43,255: LOAD

Når skærmen melder ?SYNTAX ERROR, skriver du

POKE 43,1

135 POKE 19287,47

RUN

Nu loader resten af spillet, og - hokus pokus - du har uendelige liv.

Skulle du, mod forventning, alligevel ikke have det på din version, prøver du istedet

POKE 15489,48

Cauldron II

Glasset gør dig udødelig overfor hænderne, skjoldet gør dig udødelig overfor skelettet, saksen er til at klippe heksens hår af med, kronen gør dig udødelig overfor heksens magi, øksen er til at åbne døre med og bogen er til at fuldføre spillet. Læg hårløkken ned i "noget", der står i kælderens...

På Commodore 64 kan du spole båndet tilbage og skrive

OPEN 1: POKE 783,1: POKE 830,34: POKE 832,50: SYS 62828

Herefter loades, og når det er sket, skal båndoptageren stoppes mens du skriver

FOR K=679 TO 767: POKE K, PEEK(K+8192): NEXT

SYS 686

starter spillet og du har uendelige liv.

Virker det ikke, kan du prøve følgende lille remse:

POKE 40318,65

POKE 40319,208

SYS 32777

Amstrad-øjere, der har spillet i diskversion, skal prøve

10 MEMORY &16FF

20 LOAD "DISC"

30 FOR A=&1700 TO &1707

40 READ A\$

50 POKE A, VAL("&"+A\$)

60 NEXT A

70 POKE &A5F3,&17

80 CALL &5000

90 DATA 3E, D2, 32, F4, C1, C3, 00, C0

Chiller

Load spillet, reset det og skriv

POKE 22957,173

SYS 50758

Nu har du ubegrænset energi på Commodore 64.

Virker det ikke, kan du prøve

POKE 22501,189

Elfte

Hvis et pirat-rumskib skyder et missil imod dig, skal du skyde et af imod dem - så vil et af piratrumskibene ødelægge både dit og deres missil.

En måde at få masser af lovligt bytte er: Du skal begynde at udruste dit skib med alle de våben, du kan købe. Bliv derefter dusør-jæger og tag til en anarkistisk planet.

Pitstop II

Når du racer imod computeren, skal du presse dens bil ud i vejkanthen - på den måde skal computeren skifte fire dæk og du skal kun skifte to.

Rocky Horror Show

Når freezer-temperaturen når omkring -10 grader, skal du gå til "freezer" og trykke på den lyse knap for at lukke for den.

Amstrad-øjere, der ikke vil dø, skal taste følgende tre pokes ind:

POKE 3140,0

POKE 3151,0

POKE 3160,0

Summer Games II

Load spillet ind. Vælg fægtning.

Hvis det står 0-0 mellem dig og modstanderen og du trykker på Commodore-tasten, bliver det straks "Sudden death 4-4". Trykker du på Commodore-tasten, når der står 1-0, vinder du automatisk, men går du det når der står 0-1, taber du.

Vil du spille uden snyd, er det bedste at angribe modstanderen når hans parader er oppe.

Trespring klarer du ved at skubbe joysticket op/venstre, når du har udført de to bevægelser for hop og skridt. Du skal ikke bekymre dig om at skubbe joysticket til venstre og hurtigt opad, for så rikerer du istedet at få fejl.

I spydkast trykker du på fireknappen. Når du skal vælge grader, så vær opmærksom på det lille hop, manden laver før han kaster. Det skal times præcist.

Ridning er nemt nok, hvis du bare ved, at du skal blive ved med at skubbe for at få fart på. Når du er midt i et hop, så skub joysticket til venstre, ellers er der 90 pct. chance for at du falder af. Hvis du falder af, skal du trykke fire for at komme til hest igen.

I cykling skal du sørge for hele tiden at holde den nøjagtige takt med pilen nederst i skærm-billedet. Hvis takten smutter, taber du højst sandsynligt løbet.

I kajakroning skal du blot sejle baglæns gennem port 6 og 13. Så er den klaret.

Cyfu

Kør spillet ind i din 64'er og reset. Skriv

POKE 39409,173

SYS 49152

Nu har du uanede mængder energi.

Ovenstående poke kan erstattes med

POKE 39409,123

Ollies Follies

Ordet FRANK bringer dig til level 5, FANDA til level 9.

Fourth Protocol

Nogle korte tips til del et. Svarene på spørgsmålene er

- 1) FAULKNER
- 2) SWEDISH
- 3) NILSON
- 4) STENBERIJ
- 5) FINGERPRINT
- 6) GAZA STRIP
- 7) FALSE FLAG

For at komme til del to, er løsenet "ASPEN".

Starquake

Teleportkoderne i Starquake til Commodore 64/128 er

SIGMA, ASTRA, HYLIS, KAPPA, FEMUR, CHASM, MALIS, METRE, XENON, COSIN, PLASM, POLAR, Z.A.P, MESON, CHASM.

Vil du ha' 100 liv, lader det sig gøre ved at loade spillet, resette og skriv

POKE 12348,254

Start spillet igen med

SYS 3088

Teleportkoderne til Amstrad er

VOREX, AMBOR, DULON, ELIXA, TALIS, INDOL, ZODIA, ASCIO, UPAZZ, SNODY, KRYZL, QUORE.

Amstrad-program:

```
10 LOAD "ft load",&A2A2
```

```
20 MODE 1
```

```
30 INK 0, 0
```

```
40 BORDER 0
```

```
50 INK 1, 6
```

```
60 INK 2, 20
```

```
70 INK 3, 26
```

```
80 FOR A=&A57F TO &A587
```

```
90 READ T$
```

```
100 POKE A, VAL("&"+T$)
```

```
110 NEXT
```

```
120 POKE &A2D2, &7F
```

```
130 POKE &A2D3, &A5
```

```
140 CALL &A2A2
```

```
150 DATA 21, F6, 1C, 36, 00, CD, 6B, A5
```

```
160 DATA C9
```

Pirates Cove

På især VIC-20 er Pirates Cove en svær bid at klare. Men sørg for at få hammeren ud af grotten. Hent en fisk i lagunen og giv den til krokodillen.

For at komme fra piraterne til skatten skal du bygge båden med forskellige dele og værktøj.

Beach Head II

Hvis en håndgranat er ved at ramme fangen på skærm 2, skal du skyde på ham. Han vil selvfølgelig råbe "Don't shoot me", men stopper op og dør ikke - det gi'r gode point.

Crazy Comets

Et af de bedste spil, der findes! Sådan siger mange om denne klassiker, der kan gøres nemmere på flere måder.

På Commodore 64 skal du loade spillet, reset'e og skrive

POKE 37002,169

POKE 37003,0

POKE 37004,234

SYS 24881

Nu starter spillet igen, men med den forskel at hver gang, du mister tre liv, får du 255 nye.

Har du ikke en reset-knap på din Commodore 64, kan du skrive dette program:

10 PRINT CHR\$(147)

20 FOR I=4096 TO 4125: READ A: POKE I,A: NEXT

30 PRINT "TRYK EN TAST FOR AT LOADE CRAZY COMETS"

40 GET A\$: IF A\$="" THEN 40

50 SYS 4096

60 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186

70 DATA 255, 169, 0, 133, 183, 32

80 DATA 213, 255, 169, 76, 141, 149

90 DATA 3, 169, 226, 141, 150, 3

100 DATA 169, 252, 141, 151, 3, 96

Skriv RUN og load Crazy Comets ind efter du har trykket en tilfældig tast. Når computeren er færdig, kan du skrive noget af det nedenstående.

SYS 24809: POKE 780,0: SYS 24743

lader dig høre musikken.

SYS 24809: POKE 24756,56: POKE 780,0: SYS 24743

giver dig musikken fra highscore-listen.

POKE 40362,234: POKE 40363,234: POKE 40364,234

er formelen for uendeligt liv.

Prøv også:

POKE 40285,76: POKE 40286,35: POKE 40287,153

Spillet startes med

SYS 24882

Monty on The Run

Når du kommer på highscore-listen skriver du

IWANTTOCHEAT

og henter den lille båd på skærm 2.

Never Ending Story

Sådan klarer du første del af eventyrspillet Never Ending Story:

NE, SW, E, TAKE AURYN, E, E, E, SW, TAKE FOOD, EAT FOOD, TAKE LEATHER, NE, TAKE ARTAX, W, W, W, N, N, N, S, S, S, S, SW, TAKE HORN, N, TAKE STONE, S, W, N, TAKE BRANCH, S, E, NE, N, W, SW, LIGHT BRANCH, NE, E, E, E, E, E, E, DOWN, LIGHT BUSHES, DOWN, SMASH BOX, TAKE CRYSTAL, UP, W, W, W, W, W, S, SW, W, SE, BLOW HORN, TAKE FALKOR, FLY S, FLY S, E, GIVE CRYSTAL, S, S, skriv WAIT indtil der står "The Spinxes eyes blink, S.

Ark Pandora

Tag CRUCIFIX og FINE NET. Gå til laden og brug nettet til at fange FERRET. Slip nettet, gå til fængslet og tag KEY. Find HIGH PRIEST og kast CRUCIFIX på ham. Tag hans ROBE og gå til fængslet. Tag tøjet på, så slipper vagten dig ind. Gå øverst op i fængslet og brug nøglen til at lukke fangen ud.

Spindizzy

På Commodore 64 vil dette program loades spillet ind som normalt, men timeren i spillet tæller ikke nedad.

```
10 REM SPINDIZZY-SNYD
```

```
20 F=679
```

```
30 READ A
```

```
40 POKE F,A
```

```
50 F=F+1
```

```
60 IF A255 THEN 30
```

```
70 SYS 679
```

```
80 LOAD
```

```
100 DATA 120, 169, 52, 133, 1
```

```
110 DATA 162, 6, 189, 7, 8
```

```
120 DATA 157, 0, 223, 202, 16
```

```
130 DATA 247, 169, 55, 133, 1
```

```
140 DATA 88,96, 255
```

```
RUN
```

På Amstrad:

```
10 MODE 1
```

```
20 FOR T=49152 TO 49170
```

```
30 READ A$: POKE T, VAL("&" + A$)
```

```
40 NEXT T
```

```
50 CALL 49152
```

```
60 DATA 21, 40, 00, 11, C0, B0, 3E, 6A, CD, A1, BC, 3E, C9, 32, 5E, A8, C3, 00, B0
```

Willow Pattern

På Commodore 64 loades spillet, resettes og du skriver

```
POKE 3121,32
```

```
POKE 2394,(antal liv)
```

```
SYS 2304
```

The Last V8

Inden du kører spillet ind på 64'eren, skriver du

```
POKE 43,200: LOAD
```

Tryk play og lad programmet køre indtil der står ?SYNTAX ERROR på skærmen. Nu skriver du

```
POKE 43,1: POKE 2152,248: POKE 2153,252: RUN
```

Når computeren er klar igen, kan du skrive noget af dette:

```
POKE 7149,173
```

```
for uendelig tid
```

```
POKE 7326,173
```

```
giver dig uendelig benzin
```

```
POKE 7858,173
```

```
SYS 3328
```

```
starter spillet.
```

På Amstrad skal du taste følgende listning ind og skrive RUN. Så vil The last V8 selv loades ind og du vil have uendeligt med liv.

```
120 MODE 0: BORDER 0
```

```
130 OPENOUT "z"
```

```
140 MEMORY &707
```

```
150 FOR I=0 TO 15: READ N: INK I,N: NEXT
```

```
160 LOAD "la",&A53B,&C9: CALL &A4D8
```


170 POKE &777,&79: POKE &778,7: CALL &708
 180 DATA 0, 9, 1, 13, 3, 23, 17, 25, 15, 12, 16, 10, 13, 22, 14, 26

Tapper

Inden du loader programmet ind i Commodoren, skriver du dette:

10 FOR A=300 TO 313: READ B: POKE A,B: NEXT

20 DATA 169, 165, 141, 27, 79

30 DATA 169, 0, 141, 51, 128

40 DATA 32, 132, 255, 96

RUN

LOAD

Når programmet er kørt ind og der står READY, skriver du

POKE 1011,44

POKE 1012,1

POKE 306,10

Det sidste 10-tal betyder, at du starter på level 10. Dette tal kan ændres mellem 1 og 15.

Skriv

RUN

og resten af spillet loader ind. Du har nu uendeligt liv.

Andre versioner kan sløt og ret klares med

POKE 15899,165

og ellers kan du jo altid prøve den gode gamle:

Sæt spillet på 1 joystick, 1 player og Beginner. Vent til det hopper over i demo-mode. Så kan du kun dø ved at krusene crasher, og iøvrigt læne dig roligt tilbage, mens Commodoren selv laver flere tusind points.

Kong

Inden du loader på 64'eren, skriver du

POKE 43,255: LOAD

Når der står ?SYNTAX ERROR på skærmen, skriver du

POKE 12176,(antal liv 0-255)

Spillet startes med

SYS 12128

Mugsy's Revenge

Giv aldrig mere end 1000 til politiets velgørhedsfond. Giv kun 1000 til smuglingen. Forsøg at samle 1000 tønder og sælg dem per lastbilslast.

Betal Murphy 15.000 for at dræbe Capo Rockefeller.

Arc of Yesod

Skriv først dette program på din Commodore 64:

10 FOR X=679 TO 692

20 READ A: POKE X,A: NEXT

30 DATA 169, 251, 141, 126, 206

40 DATA 169, 252, 141, 127, 206

50 DATA 32, 0, 206, 96

RUN

LOAD

Når der står READY igen, skriver du

POKE 1007,167: POKE 1008,2

RUN

Nu loader resten af spillet, og tilsidst skal du skrive

1000 Pokes

POKE 33969,234

POKE 33970,234

SYS 2053

Tiger Mission

Første bane: Når pladerne kommer rullende, flyver du igennem det hul, der er mellem pladerne helt ude til venstre. Når du har gjort det, flyver du helt ud til venstre så langt du kan komme, flyver næsten helt op i toppen og standser et lille stykke fra borderen (cirka en helikopterlængde). Fra denne position skyder du så meget som muligt hver gang, der kommer tanks.

Når du er færdig med tankene, flyver du lidt ned mod bunden, men kun et lille stykke, og venter. Nu skulle forsvarsværkerne dukke frem. Dem skyder du hele tiden efter opskriften venstre-højre, venstre-højre. Når de er skudt, skulle der komme et enligt forsvarsværk frem, som du skal give lov at skyde først. Når det har skudt og skuddet er ude af skærmen, er det nemlig hjælpeløst.

Herefter kommer endnu fire forsvarsværker, som du tager på skift venstre-højre. Og så går det løs igen: Du skal skyde to kanoner, der står på lige linie.

En svær operation, der ikke bliver lettere, når du når frem til de ti kanoner, der er placeret i V-form. Skyd den venstre side samtidig med, at du undviger skuddene fra højre.

Når yderligere to kanoner er skudt, kommer du frem til en "kors"-kasse, der indeholder missiler. Dem skal du selvfølgelig have.

Derefter flyver du ned i bunden af skærmen, et godt sted at skyde de to forsvarsværker ned fra. Det samme gælder for de to næste forsvarsværker.

Så kommer seks tanks, der skal skydes meget sikkert. Den næste tank skal også skydes i sæk.

Nu dukker nogle mappelignende huse op fra højre. De skal også skydes, men vent med det til alle tre huse er inde på skærmen (ammunition-besparende, du har jo ikke for mange missiler tilbage).

Efter husene er skudt, kommer fire angrebsbølger. Dem skyder du, det skulle ikke være for svært.

Herpå kommer to forsvarsværker i højre side og efter dem to stillestående tanks. I venstre side kommer så fem kanoner, som du skynder dig over for at skyde.

Efter det kommer flere forsvarsværker, som skydes fra venstre mod højre. Men lad være med at skyde de to "tvillinger" oppe i højre side, deres skud skal bare undgås.

Når bonussen er oppe på 512, kommer skyggen af helikopteren og du lander automatisk og er kommet helskindet gennem bane 1 af Tiger Mission.

A View To A Kill

På Commodore 64:

City Hall = CCPAJ

Silicon Valley = DB4CT

Final = ILVCT

På Spectrum:

City Hall = QRS21

Silicon Valley = QQQQQQ

Bombjack II

På Commodore 64:

POKE 7053,200

SYS 3303

eller

POKE 10715,234

```

POKE 10716,234
POKE 10717,234
SYS 15146
Spectrum-loader:
10 CLEAR 60000
20 LOAD ""CODE
30 POKE 65226,250
40 FOR A=64000 TO 64006
50 READ T
60 POKE A,T
70 NEXT A
80 RANDOMIZE USR 64705
Amstrad-loader:
10 MEMORY 5799
20 BORDER 0
30 FOR A=0 TO 15
40 READ T
50 INK A,T
60 NEXT
70 MODE 0
80 LOAD "lb2screen.bin",49152
90 LOAD "lb2code.bin",5980
100 POKE 6744,0
110 CALL 6000
120 DATA 0, 26, 1, 8, 11, 10, 14, 5
130 DATA 20, 15, 21, 25, 6, 3, 12, 24

```

Chuckle Egg II

På Commodore 64:
 POKE 24577,1
 SYS 18698

Caverns of Eriblan

På Commodore 64:
 POKE 48291,221
 POKE 4892,248
 SYS 50333

Cholo

Koder til robotterne:
 Rebels = Rizzo
 Plugin = Igor
 Brazil = Anneka
 Philby = Skum01
 McLean = Skum02

Wonderboy

På Commodore 64 kan du vælge baner med Commodore-tasten og fire-knappen. Du kan også sætte dit joystick på autofire, og når spillet går i gang kan du ved hjælp af Restore-tasten hoppe over banerne.

Ellers kan du taste dette program ind og skrive RUN:

```
10 FOR A=515 TO 562
```

1000 Pokes

```
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A,T
50 NEXT
60 IF N=5325 THEN SYS 520
70 PRINT "DATA FEJL"
80 END
90 DATA 169,44,141,116,10,76,0,1
100 DATA 169,40,141,40,3,169,2,141
110 DATA 41,3,198,157,169,0,162,1
120 DATA 168,32,186,255,32,189,255,32
130 DATA 213,255,14,217,2,76,81,3
140 DATA 169,49,141,159,2,169,234,141
150 DATA 160,2,96
```

Classic Muncher

Amstrad-loader:

```
10 MODE 1
20 OPENOUT "d"
30 MEMORY &4FF
40 LOAD "",&500
50 POKE 3561,0
60 POKE 3562,0
70 POKE 3563,0
80 POKE 3564,0
90 FOR A=&70 TO &7D
100 READ T$
110 POKE A, VAL("&"+T$)
120 NEXT A
130 CALL &70
140 DATA 21,00,05,11,00,01,01,00
150 DATA 94,ED,B0,C3,03,01
```

Gogo the Ghost

Kodeordene til nogle af rummene -

```
23 = SHOOTING STARS
27 = FLUTTERING BATS
31 = PAC IS BACK
36 = HORSEPOWER
44 = BALLONTRIP
48 = SILENT ROOM
50 = TURBO TORTOISES
62 = SKULKING TEETH
70 = AIRSICK
73 = SNOWBLIND
83 = BOAT FLOAT
98 = DENTAL FEAR
116 = NASTY COMPUTERS
119 = SNOWMEN
128 = TIME FOR TEA
140 = SUB INVASION
```

Doughboy

På Commodore 64:
POKE 34457,(antal liv)
SYS 34144

eller

POKE 4630,221
POKE 4631,248
SYS 8192

De sidste pokes hjælper med at tage Diana.

Jeep Command

På Commodore 64:
POKE 32627,241
SYS 16384

West Bank

På Commodore 64 (resæt):
POKE 12713,165
SYS 4100

På Amstrad (loader):

```
10 MODE 1
20 MEMORY &1FFF
30 LOAD "",&2000
40 B=0
50 FOR A=&BE00 TO &BE20
60 READ T$
70 POKE A, VAL("&"+T$)
80 LET B=B+VAL("&"+T$)
90 NEXT
100 IF B2693 THEN PRINT "DATA FEJL": END
110 CALL &BE00
120 DATA 21, 00, 20, 11, 00, 01, 01, 00
130 DATA 02, ED, B0, 21, 19, BE, 3E, C3
140 DATA 32, 82, 01, 22, 83, 01, C3, 00
150 DATA 01, AF, 32, DD, 92, C3, 8C, 91
160 DATA 4A
```

Army Moves

Til anden del af spillet er koden
15863 (Commodore)
27351 (Spectrum)

Bulldog

Skriv "C" på highscore-listen, så har du uendeligt liv.

Elevator Action

To loadere, der hver giver uendeligt med liv. Først Amstrad:

```
10 MODE 0
20 OPENOUT "d"
30 MEMORY &FFF
40 BORDER 0
50 FOR A=0 TO 14
```

1000 Pokes

```
60 READ T
70 INK A,T
80 NEXT
90 LOAD "ISCN",&C000
100 LOAD "IACT"
110 POKE &148E,0
120 POKE &148F,0
130 POKE &1490,0
140 POKE &1493,0
150 CALL &59A2
160 DATA 0, 26, 14, 13, 24, 6, 2, 9
170 DATA 3, 16, 1, 10, 18, 0, 7
Spectrum-loaderen:
10 CLEAR 65535
20 LOAD ""CODE 64752,0
30 POKE 64752,0
40 POKE 64753,254
50 FOR A=65024 TO 65030
60 READ T
70 POKE A,T
80 NEXT A
90 DATA 175, 50, 101, 164, 195, 35, 148
100 RANDOMIZE USR 64730
```

Optic

Få 100 liv på Commodore 64:
POKE 12348,254
SYS 3068

Imnotop

På Commodore 64:
POKE 38054,201
SYS 36443

Culy

På Commodore 64:
POKE 39409,123
SYS 49152

Psycastris

Hold tasterne "ILTDN" (I Love Tracey Diane Nicolson) nede samtidig for at komme ind til den indbyggede cheat mode.

For at snyde, skriv "THEVOICE".

Prøv også at holde tasterne "TRACEY" nede på een gang...

Iridis Alpha

Tryk F1 for at flyve stille og roligt hen over de "fastfrysede" monstre.

Short Circuit

Først skal du linke op med terminalen i rum 2. Load "- Search + Use" ind. Search derpå Draw Unit'en og tag det blå passer-kort.

I rum 32 skal du bruge passer-kortet til at åbne en aflåst dør. Gå igennem døren og brug kortet igen.

Når du er fremme ved terminalen i rum 34 skal du igen linke og load "Drop". Drop passer-kortet i rummet.

Nu skal du gå til rum 22 og Searche. Tag det røde kort fra skrivebordet, Lazer Software'n fra robotten og Jump Hardware fra komponentboksen.

Gå til rum 25, hvor du bruger det røde kort til at åbne døren. Gå igennem og USE kortet igen. I rum 47 DROP'er du Lazer Software, Jump Hardware og det røde kort.

I rum 42 skulle du gerne finde et pink kort, og sådan fortsætter spillet i grove træk. For at hjælpe lidt videre på vej, kommer her listen over hvor du finder resten af passer-kortene:

Rum 16 = hvidt kort

Rum 37 = gråt kort

Rum 10 = gult kort

Grange Hill

Først finder du fiskestangen og går hen på kanal-skærmen. Her finder du et kødben og en historiebog, der fører videre til en fakkell ("torch") og en hund, der vogter over et par falske tænder og et glasøje. Giv kødbenet til hunden, så er den uskadelig.

Efter at have samlet en æske tændstikker og skræmt din ven Imelda lidt, kan du bryde ind på skolen for at hente walkman'en. Regn ikke med, at pusheren eller opsynsmanden tager notits af dig, men husk midnat.

Deathwake

Når du skriver "ITS MY BIRTHDAY" på highscorelisten, bliver du uovervindelig i næste omgang.

Where's my Bones

På Commodore 64:

SYS 63276: SYS 63276: SYS 63276: SYS 1063: SYS 1063: POKE 51081,96: SYS 52175

Mad Nurse

På Commodore 64:

POKE 5595,234

POKE 5596,234

POKE 5597,234

SYS 37539

Skaterock

På Commodore 64:

SYS 2305

Reset igen og skriv

SYS 2513

SYS 2304

Electric

På Commodore 64:

POKE 22667,234

POKE 8192,60

SYS 24575

Auriga

På Commodore 64:

1000 Pokes

POKE 15369,(antal liv)
POKE 15377,(angrebsformation 1-15)
SYS 15280

Phantoms of the Asteroid

På Commodore 64:

POKE 30495,173
POKE 31266,173
POKE 24829,3
POKE 22753,96
SYS 30210

Arcana

På Commodore 64:

POKE 12933,0
POKE 12934,2
SYS 4096

P.O.D.

På Commodore 64:

POKE 9467,173
SYS 7936

Park Patrol

Load spillet (C64), reset når introskærmen kommer frem og skriv

POKE 49048,76
POKE 49049,226
POKE 49050,252
POKE 49215,112
POKE 49216,191
SYS 49152

Nu vil resten af spillet blive loadet. Start det med

POKE 26700,191
SYS 2076

Great Escape

På Commodore 64:

```
10 PRINT CHR$(147)
20 FOR A=52992 TO 53055
30 READ T
40 POKE A,T
50 NEXT
60 PRINT "SYS 52992 FOR AT STARTE"
65 END
70 DATA 32, 44, 247, 56, 234, 141, 32, 208
80 DATA 32, 108, 245, 169, 24, 141, 67, 4
90 DATA 169, 207, 141, 68, 4, 76, 99, 3
100 DATA 169, 99, 141, 111, 1, 169, 3, 141
110 DATA 112, 1, 169, 20, 133, 104, 169, 173
120 DATA 133, 105, 162, 7, 189, 56, 207, 157
130 DATA 99, 3, 202, 16, 247, 76, 20, 173
140 DATA 169, 165, 141, 191, 67, 76, 190, 95
```


Into the Eagles Nest

På Commodore 64:

```

10 SYS 65371
20 FOR A=49152 TO 49250
30 READ T
40 LET N=N+T
50 POKE A,T
60 NEXT A
70 IF N10755 THEN PRINT "DATA FEJL": STOP
80 SYS 49152
90 DATA 140, 105, 3, 141, 106, 3, 142, 107
100 DATA 3, 96, 32, 44, 247, 160, 76, 169
110 DATA 25, 162, 192, 32, 0, 192, 32, 108
120 DATA 245, 160, 120, 169, 169 162, 49, 32
130 DATA 0, 192, 169, 47, 141, 233, 2, 169
140 DATA 192, 141, 234, 2, 76, 105, 3, 169
150 DATA 0, 141, 9, 70, 141, 92, 70, 141
160 DATA 231, 80, 141, 130, 81, 141, 176, 99
170 DATA 141, 219, 85, 141, 3, 92, 162, 0
180 DATA 189, 88, 192, 157, 80, 13, 202, 208
190 DATA 247, 169, 57, 141, 93, 13, 76, 47
200 DATA 192, 65, 78, 68, 89, 32, 71, 82
210 DATA 73, 70, 79

```

- Loader til Spectrum:

```

10 LOAD ""CODE
20 POKE 58714,24
30 FOR A=58833 TO 58845
40 READ T
50 POKE A,T
60 NEXT A
70 FOR A=58403 TO 58408
80 READ T
90 POKE A,T
100 NEXT A
110 RANDOMIZE USR 58368
120 DATA 245, 62, 228, 221, 188, 40, 3, 221
130 DATA 117, 0, 241, 24, 144, 50, 180, 160
140 DATA 195, 0, 128

```

Jailbreak

På Commodore 64 får du evigt liv, hvis du skriver DDY på highscore-listen.

Det samme får du på Spectrum med denne loader:

```

10 LOAD ""CODE
20 FOR A=29758 TO 29771
30 READ T
40 POKE A,T
50 NEXT A
60 DATA 175, 50, 116, 212, 50, 117, 212, 50
70 DATA 118, 212, 42, 240, 255, 233
80 RANDOMIZE USR 29696

```

1000 Pokes

Special Agent

Skriv "DANES" på highscore-listen, så får du ekstra liv.

Voldrunner

På Commodore 64:

POKE 43,255

LOAD

POKE 12653,173

POKE 43,1

LOAD

The Detective

Dine undersøgelser starter i hall'ens korridor, hvor du følger Bentley til dit rum. Saml kuverterne op, dem får du brug for til at gemme bevismaterialet i.

Du vil også kunne finde pengeskabskombinationen på en selvbakken i køkkenet. Når du er i biblioteket, så husk at spørge professoren om navnet på bogen.

Mr. Dingles slips er et must. Og så er køkkenets vægge jo en undersøgelse værd, måske der er en skjult gang et sted...

Mario Bros.

På Commodore 64:

10 FOR A=53229 TO 53256

20 READ T

30 POKE A,T

40 NEXT A

50 SYS 53229

60 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32

70 DATA 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255

80 DATA 169, 208, 141, 146, 4, 96, 14, 0

90 DATA 42, 76, 3, 1

Theatre Europe

Hvis du vil bruge atombomber, skal du skrive "Midnight Sun" som kodeord.

Back to Reality

På Commodore 64:

Load programmet, tryk "Q" for at resette og skriv

POKE 20109,173

SYS 16384

Captured

På Commodore 64:

POKE 17831,234

POKE 17832,234

POKE 17833,234

SYS 13562

Camelot Warriors

På Commodore 64:

POKE 23720,234

POKE 23731,234

POKE 23732,234

SYS 16384

Terra Cognita

På Commodore 64:

POKE 26703,255

SYS 24576

Shadowfire

På Commodore 64:

POKE 25188,173

SYS 16384

Freak Factory

På Commodore 64:

POKE 25671,173

POKE 25685,173

POKE 40275,173

SYS 16384

Barry McGuigan's Boxing

"Cannonball Corby" skal slås i ansigtet og i maven. Forsøg at tvinge ham over i sit eget ring-hjørne, så kan du slå ham ud i første runde.

"Pedro Rameiz" har du ingen problemer med - ham skal du bare blive ved at slå på konstant. Ved at slå ham hele tiden knockout du ham hurtigt.

"John Kid Cutter" skal du tage to hurtige runder med og i den tredje skal du blot lade dine parader falde. Det er hans energi, og ikke din, der så tager skade.

"Boom Boom Bernet" er straks noget sværere. Prøv at slå hans udholdenhed ned på 20 og træk så joysticket mod venstre. Det skulle holde hans parade nede og du kan nu slå ham ud.

"Flashy Fenwick" banker du ligesom Pedro. Bliv ved og ved med at slå, så vinder du snart.

Super Pipelne II

Hold en arbejdsmand ved dig og lad de andre løbe frit omkring. Denne mand vil fjerne uhyret.

På hver skærm er der et sted, hvor man kan stå og skyde uden selv at være i fare. Prøv hele tiden at finde dette sted.

Det er nogle gange bedre at ofre en arbejdsmand end at skyde uhyret - men kun hvis du har to arbejdsmænd.

Hvis du begynder at løbe tør for vand og din score falder hurtigt, bør du ofre et liv. Du kan nemlig lynhurtigt tabe alle dine points.

Frak

På Commodore 64:

Når du får highscore på spillet, skal du istedet for dit navn skrive:

AMERICAN EXPRESS

Husk mellemrum mellem ordene - brug Shift/lock.

Kanten skulle nu blive hvid. Tryk igen på Shift/Lock, tryk så Return og start spillet på ny.

Nu kan du gå hvor som helst på skærmen. Men pas på! Hvis du går op ad et reb, kan du hverken gå til højre eller venstre.

Quo Vadis

På Commodore 64 loader du spillet, resetter og skriver

POKE 24709,234

POKE 24710,234

SYS 3488

Din ridder vil ikke mere dø, når hans energi når nulpunktet. Lava-graverne vil dog stadig kunne dræbe ham.

System 15000

Nyttige telefonnumre i spillet:

6723427

4935429

7464460

3634017

2297629

9307269

3481408

7239293

9527001

3634017

8004310 med password "ARCLES"

01012129765858 med password "PIP537"

Test Cricket

I Graham Gooch's Test Cricket skal du blot indlæse og RUN'e "select"-programmet for at SAVE dine holdopstillinger. Du skriver dine Teams som normalt. Når programmet til sidst vender tilbage til Basic, kan du skrive følgende:

POKE 43,0

POKE 44,192

POKE 45,40

POKE 46,194

POKE 56,200

CLR

SAVE "TEAMS",8

(bånd ,1)

Når dine teams er lagret, kan du slukke 64'eren. Derefter loader du programmet "TEAMS",8,1 (bånd ,1,1).

Når det er indlæst, skriver du NEW og kan indlæse hovedprogrammet.

Movie

I dette spil, der er bygget over en gammel detektivfilm, spiller du selv helten. Først finder du mappen, pistolen og pengene.

Spar på krudtet, når du skyder. Du kan hurtigt komme til at mangle kugler.

Find pigen, spørg om "Friend or foe". Hvis hun svarer "Kill, kill, kill", har hun afsløret sig selv som den onde af søstrene, Vanya, og bør straks gøres "kold" med en ladning krudt.

Hvis hun derimod svarer dig "Friend or foe", er hun den gode søster, som du følger.

I en af gyderne står en rustning, der spærrer vejen til nogle af rummene. For at komme forbi, skal du slippe flasken mellem dig og den og gå fremad. Når du står lige op ad døren, skal du igen tage flasken og gå ud. Så er vejen nemlig fri.

Andre af vagterne kan du nogle gange flytte med ordene "open" eller "puzzle".

Pas på, når du smider bomben - du kan nemt selv blive sprængt i bittesmå stumper.

Nogle gange kan udbruddet "God bless you" (Gud velsigne dig) hjælpe dig til at få nogle vigtige oplysninger ud af folk i spillet.

Max Headroom

- er en engelsk TV-fyr, der naturligvis har sit eget kult- spil.

For at komme op på de næste etager, skal du køre i elevator. Men sådan een kan du ikke bruge før du har lavet et lysende bogstav eller tal på det lille LED-display. Koderne for etagerne er:

Op til etage 200 = "E" (ben 1, 2, 3, 4, og 6 talt fra venstre).

Etage 201 = "1" (ben 5 og 7, talt fra venstre)

Etage 202 = "2" (ben 1, 3, 4, 6 og 7, fra venstre)

Etage 203 = "3" (ben 1, 4, 5, 6 og 7)

Etage 204 = "4" (ben 2, 5, 6, og 7)

Etage 205 = "5" (ben 1, 2, 4, 5 og 6)

Etage 206 = "6" (ben 1, 2, 3, 4, 5 og 6)

Etage 207 = "7" (ben 1, 5 og 7)

Etage 208 = "8" (tænd for alle ben)

Etage 209 = "9" (ben 1, 2, 4, 5, 6 og 7)

Etage 210 = "L" (ben 2, 3 og 4)

Etage 211 = "P" (ben 1, 2, 3, 6 og 7)

Killer Gorilla

På Amstrad:

POKE &4609,0

Underwurdle

På Spectrum:

Kør først loaderen ind, tast Break og indsæt disse pokes lige før RANDOMIZE USR-sætningen:

POKE 59376,0 (uendeligt liv)

POKE 37373,0: POKE 37375,0: POKE 37375,0 (fjerner dyrene)

Project Future

På Spectrum:

POKE 37283,0

Spirit of the Stones

På Commodore 64:

Skriv LOAD. Tast derefter:

POKE 1012,252

RUN programmet. Når det resetter, skriver du

POKE 34322,234

POKE 34323,234

POKE 34324,234

POKE 34328,234

SYS 32777

starter spillet igen. Når du nu går ind i bygning, er du udødelig medmindre du falder ned fra store højder.

Defend or Die

Få 99 liv og 99 smart-bombs på Amstrad.

Tast programmet ind, skriv RUN og tryk play på båndoptageren, så Defend or Die kan køre ind.

10 MEMORY &3FFF

20 LOAD "defend or die"

30 POKE &64E4,&99

1000 Pokes

40 POKE &64E9,&99
100 CALL &4025

Karl's Treasure Hunt

Loader til Amstrad, så du får 100 liv:

10 MEMORY 12288
20 FOR F=1 TO 3: LOAD "": NEXT
30 POKE 38102,100
40 CALL 36864

Short's Fuse

Koderne til skærmene:

Taj Mahal 000 (startskærmen)
Eiffel-tårnet 446
Fabrikken 297
Big Ben 349
Peking 125

Tranz Am

På Spectrum:

Når loaderen SCREEN\$, CODEBLOCK 0 har loadet, stopper du båndet og trykker på Break-tasten, hvorefter du skriver:

POKE 25446,0: CONTINUE

Start båndet igen. Når spillet starter, har du alle de liv, du vil have...

Frank N. Stein

Uendelige liv på Spectrum:

MERGE header og skriv følgende i linie 10:

10 BORDER 0: INK 0: CLEAR 24750: LOAD ""SCREEN\$: PAPER 0: PRINT AT 0,6:: LOAD ""CODE: POKE 28287,0: RANDOMIZE USR 27890

Spectral Invaders

254 liv på Spectrum:

Load loaderen, tryk Break og indsæt denne poke-linie lige før PRINT USR-sætningen i programmet:

POKE 25062,254

Herbert's Dummy Run

Uendelige liv til Spectrum:

10 CLEAR 65535
20 PRINT AT 9,3;"Start baandet med Herbert's Dummy Run"
30 RESTORE
40 FOR N=23296 TO 23321: READ A: POKE N,A: NEXT N
50 DATA 221, 33, 0, 0, 17
60 DATA 17, 0, 175, 55, 205
70 DATA 86, 5, 221, 33, 224
80 DATA 252, 17, 63, 2, 62
90 DATA 255, 55, 205, 86, 5
100 DATA 201
110 RANDOMIZE USR 23296
120 POKE 65093,234: POKE 65100,190
130 FOR N=65271 TO 65299: READ A: POKE N,A: NEXT N

140 DATA 17, 128, 91, 33, 254
 150 DATA 83, 26, 174, 203, 164
 160 DATA 174, 203, 228, 18, 43
 170 DATA 19, 123, 254, 154, 32
 180 DATA 241, 62, 48, 50, 213
 190 DATA 202, 195, 148, 91
 200 RANDOMIZE USR 65093

The Planets

For at aktivere den fuldautomatiske laserkanon skal du hacke dig ind på on-board computeren med log-on'et MARTECH, hvorefter du skriver ACCESS=5012753. Når du bevæger dig ind i meteorstorme eller asteroidbælter vil computeren nu klare skærne.

Koderne til tidskapslerne er:

Merkur = 1066AD

Venus = NEWTON

Jorden = LIFE

Mars = EINSTEIN

Resten af koderne er SPUTNIK, PIONEER, 21 JUNE, CRATER og GALILEO. Men her må du selv finde ud af hvilke planeter, der hører til hvad...

Way of the Tiger

Den første ninja i Unarmed Combat er svær, men skal klares med lave slag og spark. Trolden (goblin) ordner du med middelhøje slag og lave spark og til slut spark. Genfærdet (spectre) bliver til en normal trold ved et almindeligt flyvespark. "Næsehornsmanden" klares med hurtige middelspark i brystet. Kæmpen skal have middelspark eller endnu bedre: Flyvespark.

I anden del klarer du skelettet ved hjælp af høje stød. Mod ninjæen virker de høje stik-slag, mens dværgen skal have lov at mærke lave- og middel-slagene.

Sabrewulf

På Spectrum:

POKE 39702,30

for fjerne alle dyrene.

Spy vs. Spy II

Pindene bruger du til at lægge på hver side af det hul, du har gravet med skovlen. Så bliver hullet automatisk skjult i sandet.

Roland in the Caves

På Amstrad:

Tryk CTRL og G samtidig for at skifte niveau.

Tryk SHIFT og A samtidig for at gå til næste skærm med 1.000.000 ekstra points.

Quazatron

På Spectrum gør dette program dig totalt uødelig, idet du hverken kan dø eller miste dine "extra parts". Tast det ind og følg load-instruktionen på skærmen.

10 CLEAR 25E3: FOR N=23296 TO 23320: READ A: POKE N.A: NEXT N

20 PRINT TAB 6;"START QUAZATRON-BAANDET": LOAD ""CODE 3

40 RANDOMIZE USR 23296

100 DATA 33, 9, 91, 34, 116, 133, 195, 10, 133, 205, 86, 5, 33, 220, 224, 34, 99, 228, 62, 195, 50, 98, 228, 225, 233

Starstrike I & II

1000 Pokes

I Starstrike I (også kaldet 3D Starstrike) sætter du spillet i pause og skrive I WANNA CHE-AT, bogstav for bogstav. Så går du ud af pause-funktionen for at opdage, at dit skjold er blevet udskiftet med uendeligt liv.

I Starstrike II gør du det samme, men skriver istedet HEAR AND OBEY, når spillet holder pause. Efter tryk på enten "Q", "W" eller "E" er der ganske enkelt enten max laser, skjold eller brændstof.

ID

Svarene på gåderne i ID er:

Hitler, Arthur, Bullet, Jesus, Mona Lisa, Money, Atlantis, Commandments, Apple og Pied Piper.

Probe

For at fuldføre Probe skal du stikke nøglen i hængelåsen. Så vil der komme tre skatkister frem.

Tir Na Nog

Cuchulainn kan du gøre usynlig ved at gå til Lon Liath og tage den genstand, der er bag de låste døre og vinglas. Derefter går du hen til stentavlen og smider tingene der. Stentavlen vil nu vise W, N, E, N, E, 7. Følg disse anvisninger og DROP spaden. Du vil nu modtage en halv lygte, den anden halvdel finder du i isgrotten. Når du sætter dem sammen, vil du være usynlig.

Toadrunner

Loader til Amstrad, der giver uendeligt liv:

100 MEMORY 4999

110 LOAD "as2"

120 POKE 5225,0: POKE 5226,0

130 CALL 5000

Nightshade

Loader til Amstrad:

120 OPENOUT "d": MEMORY &DDD: LOAD "nprg"

130 POKE &8CEC,&EE: POKE &8D08,&7B

140 POKE &8D07,0: POKE &8CED,&7B

150 POKE &7C38,&3E: POKE &7C39,(antal liv)

160 POKE &8FD9,&C9

170 MODE 1: CALL &1300

Allens

Sigt først og fremmest efter hovedet, når du vil dræbe en alien. Der er ikke noget ved at få deres blod ud over hele gulvet.

Lad være med at skyde for mange aliens - jo flere du skyder, jo flere (og vildere) bliver du. Begræns dit arbejdsområde og forsegl afdelingerne efterhånden som de bliver ryddet.

Pas på, du ikke skyder Newt (pigen, der ligner en mini-alien). Hun indbringer mandskabet 1000 points for hvert møde.

Døl dit team i en kampgruppe og en oprydningsgruppe. Ripley, Gorman og Hicks er en god fordeling til kampgruppen.

I dronningens kammer skal du slå hende og eventuelle andre aliens ihjel. Når du har skudt væggene rene, skulle der gerne komme følgende budskab: "Message from company to character. Return to MTOB to complete mission". Det er dit signal til at smutte hjem...

Skooldaze

Slå læreren, når der er større elever i nærheden.

Følg efter Boy Wander til eksamenslokalet og mens han skriver på tavlen skal du bare banke løs...

Vent på læreren udenfor lokalet og slå ham ned, når han står i døren. Bliv ved til timen er slut, hvis du vil have ekstra mange points.

Når du får at vide, at du skal være udenfor Angelface's rækkevidde, skal du bare gemme dig i læserummet (Reading Room). Der kommer Angelface nemlig aldrig.

Fist II

"Way of the Exploding Fist II - Return of Fist" hedder spillet, som du kan få uendeligt med liv i, hvis du har en Spectrum:

10 CLEAR 65535

20 PRINT AT 10,3;"START BAAANDET"

30 FOR A=65200 TO 65237

40 READ T

50 POKE A,T

60 NEXT A

70 DATA 221, 33, 175, 253, 17, 171, 0, 62

80 DATA 255, 55, 205, 86, 5, 48, 241, 33

90 DATA 206, 254, 17, 252, 253, 1, 10, 0

100 DATA 237, 176, 195, 232, 253, 0, 62, 24

110 DATA 50, 182, 105, 195, 14, 241

120 RANDOMIZE USR 65200

Trantor

Hold return-tasten nede, så går spillet langsommere (og bliver dermed nemmere at gennemføre).

Auto Duel

Når du starter, skal du tage til New York, hvor du kæmper i amatør-konkurrencen. Bliv ved med det resten af ugen og sov i Truck Stop indtil du har samlet så mange penge sammen, at du kan købe dig en ordentlig bil.

Når du køber bil, skal du putte så meget beskyttelse på foran og bagved som muligt. Du behøver ikke at beskytte dine sider så meget og bunden er heller ikke vigtig - du kan nemlig undgå miner ved at køre forsigtigt. Hav mellem 40 og 50 enheder armour foran og bagved, ca. 30 på siderne.

De billigste og bedste begynder-våben er maskingeværet monteret foran og en olie jet monteret bagest. En flammekaster er også god, hvis du vil angribe en bil, der forfølger dig. Desværre ødelægger flammekasteren de ting, du ellers ville have kunnet stjæle fra vraget.

Hvis du i løbet af spillet får et bud-job, skal du aflevere lasten til tiden eller før, da du ellers ikke vil få betaling. Lyt til rygter, så har du mulighed for at skaffe store bud-jobs og blive mere kendt.

Greyfell

Skriv LOAD, og når der står READY (på Commodore 64), skal du skrive

POKE 1011,102: POKE 1012,254

RUN

Når computeren resætter, skriver du

POKE 816,167: POKE 817,2

LOAD "F2",1,1

Nu loader resten af spillet ind, og når computeren igen er klar, kan du skrive noget af det følgende:

1000 Pokes

POKE 41160,165 (uendelige liv)
POKE 40094,165 (uendelig energi)
POKE 41547,165: POKE 41551,181 (uendelige spells)
Husk altid at starte med:
SYS 33225

Spy vs. Spy III

```
På Commodore 64:  
10 L=19968  
20 FOR X=1 TO 9: T=0  
30 FOR Y=1 TO 8  
40 READ A: POKE L,A  
50 L=L+1: T=A  
60 NEXT  
70 READ C: IF T=C THEN 90  
80 PRINT "DATAFEJL I LINIE" X*10+130: END  
90 NEXT  
100 GOSUB 1000  
110 PRINT "SKRIV POKE 44,192: LOAD  
120 PRINT "OG DEREFTER SYS 19968 FOR AT LOADE OG RUN'E"  
130 END  
140 DATA 169, 13, 141, 78, 8, 169, 78, 141, 797  
150 DATA 79, 8, 76, 21, 8, 169, 26, 141, 528  
160 DATA 32, 7, 169, 78, 141, 33, 7, 76, 543  
170 DATA 0, 7, 162, 32, 189, 45, 78, 157, 670  
180 DATA 0, 2, 202, 16, 247, 169, 2, 141, 779  
190 DATA 49, 7, 76, 0, 16, 169, 206, 141, 664  
200 DATA 39, 130, 169, 237, 141, 213, 129, 169, 1227  
210 DATA 77, 141, 40, 130, 141, 214, 129, 76, 948  
220 DATA 0, 100, 32, 77, 77, 43, 65, 76, 470  
1000 PRINT "UENDELIG ENERGI TIL HVID ELLER SORT (H/S)?  
1010 GET A$: IF A$="" THEN 1010  
1020 IF A$="S" THEN POKE 20024,76  
1030 RETURN
```

Skriv RUN, POKE 44,192 og LOAD første del.

Tryk derefter Control (CTRL) og "2" ned samtidig, så cursoren kommer frem. Blinker den? Godt. Nu skriver du SYS 19968, resten loader og du har ubegrænset energi mod din kammerat.

Knight Orc

Helt gratis kan du få et komplet kort over Knight Orc - endda i farver - hvis du sender en frankeret svarkuvert (husk de engelske frimærker) med din egen adresse på til:

Level 9's Knight Orc map

P.O. Box 39

Weston-super-Mare

Avon BS24 9UR

England

- Så skulle hjælpen være hos dig i løbet af få uger.

Tai Pan

Gå først til restauranten, hvor du kan låne 300.000 dollars, som skal tilbagebetales inden et halvt år. Med pengene i hånden står du udenfor restauranten, men gå ind igen og lad være

med at spise noget. Nu bliver du tilbudt at spille med i et underligt spil, hvor du satser 10.000 dollars på det grønne dyr - odds er 25 til 1.

Det er lige meget hvor tit, du taber, bliv ved med at satse 10.000 dollars, for når du vinder, får du 250.000! Du kan vinde op til flere gange og på den måde både betale dit lån tilbage og have penge tilovers.

Når du går rundt i byen, vil du se noget, der ligger på jorden. Saml det op, så kan du slå nogle sømænd i hovedet med det og på den måde "shanghai'e" dem til dit skib. Hvis du prøver det med nogle af de sorte mænd, går du i fængsel i 30 dage, så lad være med det - din besætning skal KUN bestå af rigtige sømænd, ikke de sortfarvede (de er en slags regerings-embedsmænd).

En anden måde at få besætning på, er at gå ind i kroen. Drik noget eller afslå, så vil du få tilbudt at købe folk. Prisen er 100 dollar pr. mand.

Lad være med at drikke for meget eller besøg de lette damer. Efter tre besøg vil din energi nemlig være så udtømt, at du ikke kan fuldføre spillet.

Hvis du ude på havet angriber et skib, må du ikke affyre din kanon (eller kanoner) efter skibet har stoppet. Så synker det nemlig.

Når skibet er stoppet, skal du skynde dig at trykke "space" (mellemlumstasten). Hvis du gør det hurtigt nok, når det andet skib ikke at komme ombord hos dig, og så kan du ved et tryk på fire selv borde deres skib istedet! Forudsat, altså, at du er sejlet tæt nok på.

Kaptajnen er helt til venstre på fjende-skibet og for at komme til ham, skal du gennem en slags labyrinth på dækket. Skyd alle fjender, du kan.

Det bedste råd, hvis dit skib bliver angrebet, er at du stiller dig helt til højre i skærmen og skyder det bedste, du har lært. Det skulle gøre det af med en pæn sjat fjender.

Game Over

Spectrum-koden er 18024.

Navy Moves

Amstrad-koden er 15372.

Army Moves

Jeep-sektionen i Army Moves er svær, men det er der en løsning for: Hver gang, du har hoppet over et hul, skal du straks køre så meget til højre, du overhovedet kan. Altimens skal du skyde som en gal, først fire et, så fire to, osv.

I helikopter-missionerne, skal du holde helikopteren omkring på midten af skærmen. Smid bomber hele tiden og ødelæg flyene før de rår missilerne.

Red L.E.D.

For at få succes i Red L.E.D. er det vigtigt, at du kender de tre droiders egenskaber:

1 - "FANG" holder sig til bakker og skrænter, hvilket lige er sagen for den midterste hexagon (den røde) og for den øverste højre og nederste venstre grønne hexagon. Tag ikke FANG ud på syre-søer (acid-lakes), ikke engang når de er af is.

2 - "HOVER" svæver over overfladen og er derfor immun over for syren (det rår ham jo ikke). Han er sværere at styre end de to andre, men er mere sikker, når du ved hvor is-kontakterne er. God til såvel nederste højre og øverste venstre grønne hexagon som en hel del andre. En meget handy droid.

3 - "BALL" kan køre overalt, hvis ikke han bliver dræbt af syre (acid). Han er også mere hårdfør end de to andre, og er et godt valg for de fleste "tørre" landskaber. Finder du is-kontakterne, er han også rimelig sikker, hvor der er syre.

Sega Master System

- er egentlig slet ikke noget spil, det er en spillemaskine.

1000 Pokes

Når du køber den, får du Hang-On med, men også et lille ekstra spil, der ligger skjult inde i selve maskinen.

Hvordan du finder det?

OK, tænd for maskinen og sørg for, du hverken har Sega-card eller cartridge i. Altså no games. Nu kommer der en tekst på skærmen om, at du skal putte et spil i, men lad være med det. Teksten slutter med "Enjoy".

Tryk opad samtidig med, at du holder de to fireknapper i bund. Hold dem nede et lille stykke tid og voila! Det skjulte ekstra- spil kommer automatisk frem.

Super Mario Bros.

På verden 4-2, kan du nikke nogle af murstenene med dit hoved, så kommer der en bøn- nestage frem i Nintendo-versionen. Den skal du klatre op ad for at komme til verden 6, 7 eller 8. Du kan også finde bønnestager på verdenerne 2-1, 3-1, 4-1 og 6-1. På slutningen af 8-4 møder du prinsessen.

Oink

På Commodore 64:

Load, reset og skriv

POKE 31991,227

POKE 39923,227

POKE 47774,0

SYS 16384

Quartet

På Commodore 64 (uendelig energi):

3 FOR I=512 TO 562: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT: IF C=5563 THEN SYS 520

4 PRINT "DATA FEJL"

5 DATA 169, 96, 141, 176, 136, 76, 0, 1, 169, 40, 141, 40, 3, 169, 2, 141, 41, 3, 198, 157, 169, 0

6 DATA 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 14, 217, 2, 76, 81, 169, 49, 141

7 DATA 159, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96

Jouste

Inden du loader på Commodore 64, skriver du

POKE 44,192: LOAD

efterfulgt af

LOAD

Når der står READY på skærmen, skriver du

POKE 21357,176

POKE 21358,49

for uendelige liv eller

POKE 27519,173

for at slippe for den store "struds".

Du taber aldrig en kamp, hvis du istedet skriver

POKE 28080,96

Hver af de tre ovenstående muligheder startes med

SYS 2560

Master of Magic

Start med at skrive

POKE 43,200: LOAD

Nu vil spillet starte med at loade (Commodore 64). Når der står READY på skærmen, skriver du

POKE 43,1

og taster nedenstående listning ind efterfulgt af et RUN.

86 POKE 10171,234: POKE 10172,234: POKE 10173,234: POKE 10096,32: POKE 10097,158

87 POKE 10098,207: POKE 10215,32: POKE 10216,158: POKE 10217,207: POKE 53150,141

88 POKE 53151,32: POKE 53152,208: POKE 53153,141: POKE 53154,33: POKE 53155,208

89 POKE 53156,96: POKE 9849,145: POKE 10095,14

Evil Dead

På Commodore 64:

10 L=49152

20 FOR X=1 TO 6: T=0

30 FOR Y=1 TO 8

40 READ A: POKE L,A

50 L=L+1: T=T+A

60 NEXT

70 READ C: IF T=C THEN 90

80 PRINT "FEJL I DATA" (X * 10) + 90: END

90 NEXT

95 PRINT "SYS 49152 FOR AT LOADE OG STARTE"

99 END

100 DATA 162, 32, 189, 14, 192, 157, 128, 8, 882

110 DATA 202, 16, 247, 76, 128, 8, 169, 1, 847

120 DATA 170, 168, 32, 186, 255, 169, 0, 32, 1012

130 DATA 189, 255, 32, 213, 255, 169, 96, 141, 1350

140 DATA 71, 3, 32, 52, 3, 169, 0, 141, 471

150 DATA 142, 153, 76, 208, 9, 32, 65, 76, 761

Hercules

Load, reset og tast nedenstående ind for at få uendelige liv på Commodore 64:

POKE 6257,32

POKE 6258,0

POKE 6259,192

POKE 49152,169: POKE 49153,3

POKE 49154, 133: POKE 49155,30

POKE 49156,96

Vil du give Hercules mulighed for at gå gennem aliens, er det

POKE 3905,169: POKE 3906,0

POKE 3907,234

Start det hele igen hver gang med

SYS 2304

Gods and Heroes

Load spillet (C64), reset og skriv

POKE 6771,192

POKE 6770,0

POKE 49152,169: POKE 49153,3

POKE 49154,133: POKE 49155,29

1000 Pokes

POKE 49156,96

Skal helten være udødelig over for aliens og samtidig gå gennem dem, skriver du:

POKE 3568,169: POKE 3569,0

POKE 3570,234

Start igen med

SYS 2304

Toad Force

Tast denne listing ind før du loader (på Commodore 64). Husk RUN og SYS'en bagefter.

10 L=49152

20 FOR X=1 TO 10

30 FOR Y=1 TO 8

40 READ A: POKE L,A

50 L=L+1: T=T+A

60 NEXT

70 READ C: IF T=C THEN 90

80 PRINT "DATA-FEJL I" X*10+90: END

90 NEXT

95 PRINT "SYS 49152 FOR AT LOADE OG RESET"

99 END

100 DATA 169, 0, 133, 147, 133, 144, 32, 208, 966

110 DATA 247, 32, 23, 248, 32, 44, 247, 169, 1042

120 DATA 159, 133, 193, 169, 18, 133, 194, 169, 1168

130 DATA 0, 133, 174, 169, 19, 133, 194, 169, 1042

140 DATA 74, 248, 162, 167, 189, 0, 18, 157, 1015

150 DATA 0, 2, 232, 208, 247, 169, 58, 141, 1057

160 DATA 237, 2, 169, 192, 141, 238, 2, 76, 1057

170 DATA 81, 3, 162, 9, 189, 72, 192, 157, 865

180 DATA 205, 1, 202, 16, 247, 76, 0, 224, 971

190 DATA 120, 169, 55, 133, 1, 76, 102, 254, 910

RUN

SYS 49152

Nu loader spillet, og når computeren resettes, kan du skrive en af de følgende pokes.

POKE 12216,173 (uendelig hydrogen)

POKE 11362,173 (uendelig oxygen)

POKE 11352,173 (uendelig plutonium)

POKE 36827,0 (uendelig styrkekraft)

POKE 12818,253: POKE 12833,2 (langsommere skildpadde)

Start spillet med

SYS 51179

Spiky Harold

Ingen fjender? Load og reset på Commodore 64:

POKE 30605,169

POKE 30606,15

POKE 30607,234

POKE 30608,234

POKE 30609,234

SYS 28672

Exolon

På Commodore 64 kan du gøre en masse med Hewsons Exalon. Men husk: Som med alle andre spil gælder det, at du ikke må gøre det hele på samme tid, så crasher 64'eren nemlig (hvilket betyder, at den går i coma og du må slukke, for at komme i kontakt med den igen).

Først og fremmest kan du få en mega-score med:

POKE 2104,(0-255): POKE 2106,(0-255)

Eller uendelige liv:

POKE 7427,234

POKE 7428,234

POKE 7429,234

Eller blot 255 liv:

POKE 2114,255

(tallet kan ændres, hvis du ønsker færre liv, men aldrig under 1).

Uendeligt antal kugler får du med

POKE 7651,234

POKE 7652,234

POKE 7653,234

Og uendelige håndgranater er

POKE 5650,234

POKE 5651,234

POKE 6552,234

For at beholde skelettet, skriver du

POKE 13083,1

og vil du sætte teleporterne ud af drift er kommandoer

POKE 12491,198

Et teleportsystem, der kun virker den ene vej, klarer du med

POKE 12410,234

POKE 12411,234

Dobbelt så hurtig hastighed på din Exalon er

POKE 5234,173

Start spillet efter hvert poke med

SYS 2061

Legend of Knuckerhole

På Commodore 64:

Tast ind før du loader.

10 L=52992

20 FOR X=1 TO 14: T=0

30 FOR Y=1 TO 8

40 READ A: POKE L,A

50 L=L+1: T=T+A

60 NEXT

70 READ C: IF T=C THEN 90

80 PRINT "DATA FEJL I" X*10+90: END

90 NEXT

95 PRINT "SYS 52992 FOR AT LOADE OG RUN'E"

99 END

100 DATA 169, 0, 133, 147, 32, 208, 247, 32, 969

110 DATA 23, 248, 32, 44, 247, 169, 167, 133, 1063

120 DATA 193, 133, 174, 169, 18, 133, 194, 169, 1183

130 DATA 32, 133, 175, 32, 74, 248, 162, 208, 1064

140 DATA 189, 47, 19, 157, 47, 3, 202, 208, 872

150 DATA 247, 169, 62, 141, 189, 18, 169, 207, 1202

1000 Pokes

160 DATA 141, 190, 18, 169, 18, 141, 108, 20, 805
170 DATA 141, 117, 20, 76, 0, 20, 169, 75, 618
180 DATA 141, 27, 205, 169, 207, 141, 28, 205, 1123
190 DATA 76, 0, 204, 169, 0, 141, 166, 131, 887
200 DATA 141, 38, 48, 141, 245, 129, 141, 219, 1102
210 DATA 68, 169, 169, 141, 218, 6, 169, 234, 1236
220 DATA 141, 220, 68, 169, 165, 141, 166, 52, 1122
230 DATA 76, 16, 21, 65, 76, 43, 77, 77, 451

Street Surfer

På Commodore 64 starter du med at skrive

POKE 44,192: LOAD

Når spillets første del er færdigloadet, skriver du

POKE 44,8

140 SYS 65126

RUN

Nu loader resten af programmet og resetter. Når du ser reset- billedet, skriver du følgende for uendelig energi:

POKE 3868,230

POKE 3896,67

POKE 3870,169

ELLER følgende for at få fuld hastighed, når du kører på græs:

POKE 3885,0

ELLER følgende for ikke at kunne støde sammen med noget:

POKE 4120,69: POKE 4327,217

POKE 4054,99: POKE 4336,208

Start det hele med

SYS 3072

Panther

Start med at skrive

POKE 44,192: LOAD

for at lade Panther ind på Commodore 64. Når der står READY, skal du skrive

POKE 44,8

110 SYS 65126

RUN

Nu vil spillet lade færdigt, resettes, hvorpå du skriver

POKE 14127,169

SYS 4096

Mystery of the Nile

Koderne er som følger:

Level 1 = HD576172V

Level 2 = HE576171V

Level 3 = HF576170V

Og en snydelistning (C64) ser sådan ud:

```
10 FOR I=53064 TO 53088: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT: IF C=3062 THEN SYS 53079
```

```
20 PRINT "DATA-FEJL"
```

```
30 DATA 169, 81, 133, 121, 169, 207, 133, 122, 96, 206, 210, 36, 76, 0, 3, 169, 207, 141, 18, 3, 198
```

```
40 DATA 157, 76, 86, 245
```


Ace II

Skriv DUSTY BUG ind som dit navn på highscore-listen, så bliver du udødelig i næste spil.

Raise Titanic

Her er oversigten over, hvad du skal gøre i hvert rum i Titanic:

Boiler Room - Rør låsen med dirken.

Coal Bunker - Smid spanden nær ved kullene, rør kullene med skovlen og en spandfuld kul dukker frem.

Baggage Room - Send nøglernes halvdele til "Lab"-rummet for at blive repareret. Når de kommer tilbage, rør låsen med nøglen.

Ice Cream and Ice Machine - Smid kirsebærrerne nær is-desserten.

Bacon Room - Smid håndklædet ved skinken.

First Class Lounge - Smid et Spar Es ved de andre kort.

Promenade - Put den højre sko ved den venstre.

Discharge Recess - Sæt den røgede laks sammen med stokken.

Boiler Room - Smid log-bøgerne og øksen på hullet.

Baggages Room - Smid spanden med kul ved Newcastle-kufferten.

Boilers - Smid perlerne ind i muslingen.

Furnace - Rør kulskakten for at flytte den.

Ash Room - Smid askebægeret ved asken.

Electric Engine - Send batteriet til genopladning i "Lab"-rummet. Når det kommer tilbage, skal du røre låsen med det.

Milk and Butter Room - Placer oliekoppen og smørret ved siden af hinanden.

Cargo - Put "extra" og "milk" ind i thepotten.

Scullery - Placer theen og kødstykket ved siden af hinanden.

Barber - Hæld hårmidlet på parykken for at give parykken det blå bånd.

Veranda and Palm Court - Tag papiret, der er skrevet på.

Larder - Giv søsygepillen til de grønne tomater.

Dark Room - Skær parykken med maskinen for at få en skaldet paryk og et blåt bånd.

Hospital - Put lagnerne ved madrassen.

Infected Hospital - Medicin og skinke giver en rask skinke.

Refrigerated Cargo - Smid den farvede maling ved griseflæsket.

Turbine Engine - Put rosen på vandkanden.

Mineral Room - Smid skruen ved korkproppen.

Fireman's Quarter - Smid vandet nær spa'en.

Furnace - Rør kæden med saven.

Wheelhouse - Hold drage-blodet og hjulet og rør tenen (det er sådan en, man spinder med).

Master at arms - Rør lederne med champagnen. De vil åbne og afsløre en revolver og noget ammunition.

Wine Cellar - Rør den venstre knap mens du holder portvinen for at åbne døren.

Switchboard - Rør pladen med din niptang.

WC - toiletrullen og den helbredte skinke giver rullepølse.

3rd Class General Room - "Broken pipe" sendes sammen med "Kit" til "Lab" for at blive repareret og sættes så sammen med "joint kit".

Waitress - Afgiv din bestilling.

First Class Dining Room - Put appelsinsaucen ved anden.

Pursers Office - Smid regningen ved regningsbunken.

3rd Class Smoking Room - Læg piben og tobaksposen sammen.

Post Office - Gummistempet smides ved stempelpuden.

Drying Room - Cigaretskoddet skal lægges i askebægeret.

1st Class Smoking Room - Send visitkortet op til "Lab", kast det så ved spørgelset.

1000 Pokes

Post Office - Bring elefanternes træstamme her hen.

Peak Tank - Hold papirerne og rør ved den elektriske ål.

Golf Course - Smid adressebogen sammen med golfkølle nummer ni i bunkeren med bolden.

Baths - Put sæbe og svampe nær badet.

Musicians Room - Læg stødtænderne ved klaveret og rør dem med fjerene, du støver af med.

Cargo - Læg den punkterede badebold sammen med "orange squash" udenfor banerne.

Laundry - Fødtede overalls og beskidte håndklæder bliver rene.

Chief Engineer - Læg håndklædet og de rene overalls sammen med legetøjs-dampmaskinen.

Petty Officers WC - Fastgør kæden til WC'et. Hiv ved at tage armen tilbage. Det skulle give dig "brush and cleaner".

Mechanical Camel - Sæt "camel" sammen med "straw" for at få en pukkøl.

Døre, du ikke skal åbne, er: WC, Cooks og Letters.

Stiffip & Co.

Skriv USE ORGAN. Nu vil computeren spørge dig om noget, hvor du skriver DEFACED (ingen mellemrum). Så er du i level 2.

Voldrunner

På Commodore 64:

Start med at skrive

POKE 44,192: LOAD

Når der står READY efter at have loadet, kan du skrive

POKE 44,8

POKE 12653,173

POKE 14495,31

RUN

Nu loader resten og du har bl.a. uendelige liv.

Deathwish III

Kør denne listning på C64 før du loader.

```
10 FOR I=512 TO 544
```

```
20 READ A
```

```
30 POKE I,A
```

```
40 C=C+A
```

```
50 NEXT
```

```
60 IF C=3301 THEN SYS 536
```

```
70 PRINT "DATA-FEJL"
```

```
80 DATA 169, 13, 141, 167, 5, 169, 2, 141, 168, 5, 76, 0, 4, 169, 173, 141, 94, 82, 206, 56, 87, 76, 0
```

```
90 DATA 198, 157, 32, 86, 245, 78, 199, 2, 96
```

Sanxlon

Start dette program på 64'eren, start båndet med Sanxlon og voila! Du får automatisk uendelige liv.

```
10 A=49152
```

```
15 FOR T=0 TO 92: READ Z
```

```
20 POKE A+T,Z: L=L+Z: NEXT T
```

```
30 IF L11511 THEN PRINT "FEJL I DATA": END
```

```
40 S=679
```

```
45 FOR Y=0 TO 45: READ F
50 POKE S+Y,F: P=P+F: NEXT Y
55 IF P5581 THEN PRINT "DATA-FEJL": END
65 PRINT CHR$(147)" START SANXION-BAANDET OG TRYK EN TAST"
70 GET K$: IF K$="" THEN 70
75 SYS 49152
80 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255
90 DATA 169, 0, 32, 189, 255
100 DATA 169, 1, 32, 213, 255
110 DATA 120, 160, 171, 169, 3, 89, 80, 3, 153
120 DATA 80, 3, 136, 208, 247
130 DATA 169, 76, 141, 162, 3, 169, 58, 141
135 DATA 163, 3, 169, 192, 141, 164, 3
140 DATA 169, 27, 141, 13, 220, 169, 0
145 DATA 162, 144, 76, 88, 3
150 DATA 169, 76, 133, 232, 169, 73, 133
155 DATA 233, 169, 192, 133, 234, 76, 121, 3
160 DATA 169, 76, 141, 191, 3, 169, 167, 141, 192, 3
165 DATA 169, 2, 141, 198, 3, 169, 96, 133, 232, 96
170 DATA 104, 104, 169, 169, 141, 191, 3, 169
175 DATA 16, 141, 192, 3, 169, 44, 141, 198, 3
180 DATA 169, 76, 133, 232, 169, 199, 133
185 DATA 233, 169, 2, 133, 234, 76, 153, 0
190 DATA 169, 234, 141, 62, 55, 141, 63, 55
195 DATA 141, 64, 55, 76, 112, 150
```

1

1942 47

1985 12

A

A View To A Kill 86

Ace II 109

Action Biker 79

Advanced Dungeons and Dragons 62

Airwolf 76

Allens 100

Allens

Alleykat 38

Amaroute 35

AMC 54

Ancipital 79

Android II 47

Annihilator 54

Arc of Yesod 85

Arcana 92

Ark Pandora 83

Arkanoid 44

Army Moves 103

Army Moves 89

Asterix and the Magic Cauldron

Atic Atac 22

Attack into Russia 54

Attack of the Mutant Camels 29

Aurlga 91

Auto Duel 101

Avenger 17

Axions 54

B

Back to Reality 94

Bagitman 51

Ball Breaker 37

Bandits 54

Barbarian 35

Barry McGuigan's Boxing 95

Bat Attack 51

Battle through Time 51

Battlezone 54

Beach Hawk 54

Beach Head II 82

Big Mac 72

Bizy Bees 55

Black Hawk 51

Black Thunder 74

Blackwyche 27

Blagger 23

Blue Max 58

Blue Moon 55

BMX Racers 72

Bombjack 34

Bombjack II 86

Bombo 18

Booty 78

Boulderdash 25

Boulderdash 16 45

Boulderdash Construction Kit 26

Boulderdash II 26

Boulderdash III & IV 26

Boulder 77

Bounty Bob 31

Bounty Bob Strikes Back 67

Breakthru 48

Brian Bloodaxe 21

Bruce Lee 45

Buck Rogers 66

Bulldog 89

Bump 'n' Jump 62

Burnin' Rubber 35

C

Camelot Warriors 94

Captain Starlight 55

Captured 94

Cauldron 22

Cauldron II 80

Cavelon 24

Caverns of Eribian 87

Chiller 80

Chimera 73

China Miner 25

Cholo 87

Choplifter 66

Chopper Command 62

Chuckie Egg 33

Chuckie Egg II 87

Classic Muncher 88

Clowns 55

Cobra 13

Combat 55

Commando 27

Congo Bongo 55

Corridors of Genon 22

Crazy Caveman 55

Crazy Comets 82

Crazy Kong 66

Crisis Mountain 51

Crossfire 66

Crystal Castles 55

Culy 90

Cuthbert in Space 55
 Cuthbert in The Jungle 55
 Cyiu 81

D

Daley Thompson's Decathlon 78
 Dallas Star 55
 Dandy 38
 Dare Devil Dennis 51
 Deathwake 91
 Deathwish III 110
 Decathlon 55
 Defend or Die 97
 Defender 56
 Defender of the Crown 36
 Delta 44
 Dig Dug 51
 Dimension X 56
 Dinky Doo 51
 Donkey Kong 51
 Doughboy 89
 Dragon Hawk 51
 Dragons Gold 33
 Dragonskulle 64
 Dreilbs 56
 Dropzone 77
 Druid 12

E

Eagle Empire 56
 Eagles 43
 Eidolon 62
 Electro Freddy 63
 Elevator Action 89
 Electric 91
 Elite 81
 Encounter 66
 Enduro Racer 48
 Entombed 64
 Equalizer 43
 Equinox 19
 Escape 56
 Evil Dead 105
 Evolution 52
 Exolon 106
 Exterminator 56

F

Fairlight 11
 Fairlight II 12
 Falcon Patrol 52
 Falcon Patrol II 56

Finders Keepers 49
 Fire Ant 33
 Firelord 59
 Firetrack 36
 Fist II 101
 Flak 52
 Flash Gordon 10
 Fort Apocalypse 28
 Fourth Protocol 82
 Frak 95
 Frank Brunos Boxing 25
 Frank N. Stein 98
 Frantic Freddy 52
 Freak Factory 95
 Frogger 24
 Frostbyte 36
 Future Knight 10

G

Galaga 66
 Galaxians 56
 Galaxions 56
 Galaxy 52
 Galaxy Terror 56
 Galvan 16
 Game Over 48 / 103
 Gangster 57
 Gateway to Apshai 63
 Gauntlet 14
 Ghost Chaser 57
 Ghostbusters 29
 Ghosts 'n Goblins 20
 Ghouls 52
 Gilligans Gold 73
 Glider Rider 10
 Gods and Heroes 105
 Gogo the Ghost 88
 Goonies 63
 Gorf 57
 Grange Hill 91
 Great Escape 92
 Green Beret 18
 Gremlins 63
 Greyfell 101
 Gridder 57
 Gyroscope 75
 Gyruus 57

H

Hacker I 30
 Happiest Days 59
 Hard Hat Mack 24

Harrison Ford 57
Head over Heels 37
Heartland 13
Hell Flight 57
Herberts Dummy Run 98
Herby 52
Hercules 105
HERO 52
Hero of the Golden Tallsman 73
High Noon 52
Highway Encounter 39
Hobbit 49
House of Usher 57
Hunchback 24
Hunchback II 46
Hunter Patrol 57
Hyper Circuit 74

I

ICUPS 20
ID 100
Ikari Warriors 13
Imnotop 90
Impossible Mission 47
Infiltrator 126
International Karate 49
Into the Eagles Nest 93
Iridis Alpha 90

J

Jack the Nipper 20
Jailbreak 93
Jeep Command 89
Jet Set Willy 53
Jouste 104
Jumping Jack 57
Jumpman Jr. 29
Jungle Hunt 53

K

Kaktus 57
Kane 18
Karls Treasure Hunt 98
Kat Trap 61
Kick Man 53
Kid Grind 53
Killer Go: la 97
Killerwatt 58
King's Keep 39
Knight Or: 102
Knucklebusters 39
Koko 20

Kokotoni Wilf 27
Kong 85
Kong Strikes Back 58
Krakout 60
Kung Fu Master 44

L

Labirinto 64
Lady Tut 53
Lancer Lords 67
Laser Strike 66
Laser Zone 67
Last Ninja 42
Lazy Jones 67
Le Mans 67
Legend of Kage 10
Legend of Knuckerhole 107
Lightforce 10
Loco 67
Loderunner 29
Lords of Time 62
Lunar Jetman 22

M

Mad Nurse 91
Mag Max 40
Maggot Mania 67
Manic Miner 28
Mario Bros. 94
Martianoids 35
Master of Magic 104
Masters of The Universe 41
Matrix 25
Max Headroom 96
MC Camels 54
Meltdown 16
Mermaid Madness 32
Metrocross 39
Miami Vice 40
Miner 2049'er 29
Mission Elevator 19
Montezumas Revenge 67
Monty on The Run 83
Moon Buggy 24
Moon Patrol 68
Motomania 29
Movie 96
Mr. Mephisto 68
Mr. Robot 53
Ms. Pacman 68
Mugsy's Revenge 85
Mutants 59

Mystery of the Nile 108

N

Navy Moves 103
 Nemesis 48
 Nemesis the Warlock 35
 Neptun's Daughter 28
 Never Ending Story 83
 Nightshade 100
 Nomad 32

O

O'Rileys Mine 68
 Oink 104
 Ollies Follies 81
 Omega Race 53
 One Man and his Droid 77
 Optic 90

P

P.O.D. 92
 Pacman 68
 Pakakuda 54
 Panther 108
 Panther 38
 Paperboy 60
 Paradroid 75
 Parallax 33
 Park Patrol 92
 Pedestrian 68
 Pengo 68
 Petch 68
 Phantoms of the Asteroid 92
 Pharoas Curse 31
 Pirates Cove 82
 Pitfall 24
 Pitfall II 68
 Pitstop II 81
 Pixi Pete 69
 Pogo Joe 67
 Pooyan 24
 Popeye 69
 Poster Paster 65
 Probe 100
 Project Future 97
 Protector II 69
 Psycastria 90
 Psytron 32
 Punchy 54

Q

Q-bert 65
 Quartet 104
 Quasi Modo 69
 Quazatron 99
 Quest for Tires 65
 Quo Vadis 95

R

R-nest67
 Radar Rat Race 65
 Raid on Bungling Bay 55
 Raid over Moscow 78
 Raise Titanic 109
 Rambo 30
 Rasputin 22
 Red L.E.D. 103
 Revenge of AMC 69
 Revenge of the Mutant Camels 3
 Ring of Power 69
 Road Runner 48
 Robin Rescue 65
 Rocket Roger 69
 Rocky Horror Show 81
 Rogue Trooper 41
 Roland in the Caves 99
 Roland on the Ropes 63
 Roundabout 65
 Rupert and Toymakers Party 30

S

Saboteur 34
 Sabrewulf 99
 Sacred Armour of Antiriad 58
 Samantha Fox Strip Poker 21
 Sammy Lightfoot 67
 Sanxion 110
 Save New York 69
 Scramble 66
 Seafox 67
 Sega Master System 103
 Sentinel 48
 Shadowfire 95
 Shamus 24
 Shamus Case II 24
 Shao Lin's Road 18
 Sheep in Space 65
 Shockway Rider 41
 Shogun 39
 Short Circuit 90
 Short's Fuse 98
 Skaterock 91
 Skooldaze 100

Skramble 49
Skyfox 32
Skyjet 31
Smurf 64
Snokle 23
Son of Blagger 69
Space Aktion 70
Space Harrier 50
Space Invasion 70
Space Pilot 70
Space Taxi 70
Special Agent 94
Spectral Invaders 98
Spelunker 70
Spiderman 62
Spiky Harold 106
Spindizzy 84
Spirit of the Stones 97
Split Personalities 43
Spy Hunter 47
Spy vs. Spy I 31
Spy vs. Spy II 99
Spy vs. Spy III 102
Squish 'em 65
Staff of Karnath 27
Stainless Steel 16
Starquake 82
Starstrike I & II 99
Stealth 62
Stiffly & Co. 110
Strangeloop 77
Street Surfer 108
Street Surfer 35
Stunt Bike 78
Summer Games II 81
Super Break Out 70
Super Mario Bros. 104
Super Pipeline II 95
Super Scramble 65
Superman 64
Survivor 70
System 15000 96

T

Tai Pan 102
Tales of Arabian Nights 54
Tapper 85
Tempest 59
Terra Cognita 95
Terra Cresta 14
Terrormollinos 63
Test Cricket 96

The Detective 94
The Human Race 21
The Last V8 84
The Planets 99
The Young Ones 61
Theatre Europe 94
Thing on a Spring 31
Thrust 12
Thrust II 41
Tiger Mission 86
Time Runner 70
Tir Na Nog 100
Toad Force 106
Toadrunner 100
Toddler 48
Trailblazer 32
Trantor 101
Tranz Am 98
Trap 18
Trollie Wallie 31

U

U-46 70
UGH 70
Underwurdle 97
Up 'n Down 34
Uridium 79

V

Voldrunner 94 / 110

W

Warhawk 33
Way of the Tiger 99
West Bank 89
Wheelle 35
Wheelin' Wallie 65
Where's my Bones 91
Whirlynurd 73
Whistler's Brother 70
Who Dares Wins II 71
Willow Pattern 84
Winter Games 62
Wizard of War 72
Wizardry 75
Wizards Lair 71
Wizball 40
Wonderboy 87

X

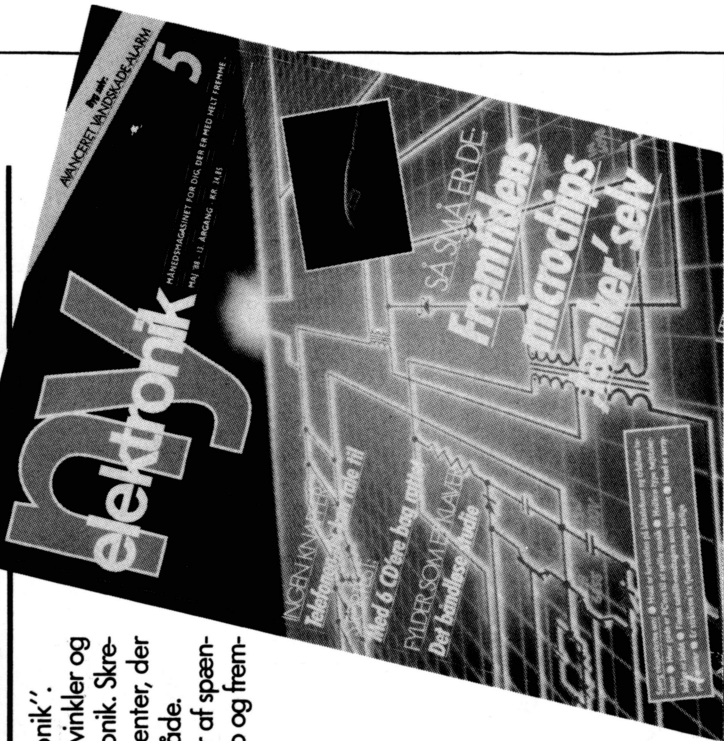
Xerons 72
Xevious 58

Y**Yle Ar Kung Fu 72****Z****Z 72****Zaga 72****Zaga Mission 72****Zaxxon 28****Zeppelin 65****Zork I 62****Zorro 47**

EN NY TID ER BEGYNDT

90'ernes info-magasin er på gaden: "ny elektronik". Et nyt, redesignet blad med nyt logo, nye indfaldsvinkler og masser af nyheder om fremtidens teknik og elektronik. Skrevet til dig af nogle af Danmarks skrappeste skribenter, der serverer ekspertviden på en forståelig, sober måde. Hent "ny elektronik" i din kiosk idag. Med masser af spændende læsning om højtalere, Hi-Fi, satellitter, video og fremtidens elektronik. Kr. 24,85.

ny elektronik



DANMARKS ENESTE SOFTWARE- MAGASIN

Hver anden måned er SOFT, Danmarks eneste softwaremagasin, på gaden med endnu en samling dugfriske pokes og tips til, hvordan du bliver udødelig og gennemfører de allerhotteste spil.

Fast i hvert nummer er også SOFT Checks - landets mest omfattende samling spilstests, hvor anmelderne giver købsvejledning og vurderer alt det nye.

Plus: Billigspil, news, interviews og meget mere hot stuff. Hent SOFT i kiosken.



SOFT



»1000 POKES« er den første bog på dansk, der indgående afslører, hvordan du klarer selv de sværeste computerspil. Du kan få uendelige liv, masser af bomber, ny energi og meget mere fra »snyde-afdelingen« – kort sagt: Her er en bog pakket med fusk. Alle de bedste computerspil er samlet med programmer, pokes, loader og meget mere. Plus: Stor sektion med »golden oldies«. Til Commodore, Amstrad, Spectrum og flere andre.

