

TOP SECRET

SPRÆT OP,
HVIS DU
TOR!!!



HEMMELIGE
SIDER

ET HELT BLAD KUN
MED SNYDEPOKES
OG UDØDELIGHEDS-TIPS!

ADVARSEL!

DETTE BLAD KAN GØRE DIG UDØDELIG
I ALLE DINE SPIL.
DU MISTER KAMPANDEN OG LYSTEN TIL
AT SPILLE DEM, FORDI DET ER SÅ
LET OG DER INGEN UDFORDRINGER ER.
TIL GENGÆLD FÅR DU SET ALLE LEVELS.



GRATIS Særtillæg til SOFT 2/88:

Endnu en gang: Din snydebibel is back!

Tælle til tre, tælle til fire. Yesper, boys e gals, dit eget private TOP SECRET tillæg er uforligneligt tilbage for fjerde gang.

Denne gang er det for at bevise, at vi for alvor kan rulle med klatten, dribble med dellen, ja kort sagt tvære joysticket ud i een stor gang softly pixelmos af udbrændte snyderier, potente pokes og fantastiske snydetips.

Vi: Giver dig et solidt mix af landets bedste snydetips til landets bedste spil. Du: Sprætter op og bliver udødelig, får highscore, ser de allersidste levels! Kan det blive mere vildt? Nada.

Så prop sticket i port 2, tryk på den lille røde og fyr den af. TOP SECRET er hos dig igen. Din superhjemmelige snydeavis.

Rasmus Kirkegård Kristiansen

TOP SECRET Arcade Action Aid er et gratis tillæg til SOFT 1/88.

Redaktionen påtager sig intet ansvar for satsfejl eller fejl sket under indtastningen. Samtlige pokes er for så vidt muligt gennemprøvede. Dog bedes det bemærket, at flere spil ofte er produceret i forskellige versioner og visse pokes/tips kun fungerer tilfredsstillende på en enkelt af versionerne.

TOP SECRET Arcade Action Aid. Redaktion: Rasmus Kirkegård Kristiansen, Torben Fløisdorff, Morten Strunge m.fl.

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 følger 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 resetter, 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:

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.

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, bliver 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 regeringsembedsmænd). 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" (mellemrumstasten). 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 labyrint 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.

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 kommandoen

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 Exolon 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

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 loade Panther ind på Commodore 64. Når der står READY, skal du skrive

POKE 44,8

110 SYS 65126

RUN

Nu vil spillet loade færdigt, resettes, hvor på 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 uødelig i næste spil.

Stiffliþ & Co.

Skriv USE ORGAN. Nu vil computeren spørge dig om noget, hvor du skriver DEFACED (ingen mellemrum). Så er du i level 2.

Voidrunner

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



Sanxion

Start dette program på 64'eren, start båndet med Sanxion 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 L=11511 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 P=5581 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

Chimera

På Commodore 64:

POKE 151,1

SYS 49152

lader dig høre dødsskriget.

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 Talisman

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 loade spillet. Når der står ?LOAD ERROR, skriver du

SYS 2096: LOAD""

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

Uddødeligheds-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, PE-

EK(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: PO-

KE8955,5

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.

Raise Titanic

Her er oversigten over, hvad du skal gøre i hvert rum i Titanic:

Boiler Room - Rør låsen med kullene, rør dukker frem.

Coal Bunker - Smid spanden og en spand fuld 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 kirsebærerne nær is-desserten.

Bacon Room - Smid håndklædet ved skin-ken.

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.

Ash Room - Rør kulskakten for at flytte den.

Furnace - Rør askébægret ved asken.

Electric Engine - Smid 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 thepot-ten.

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 lagterne ved m

Infected Hospital - Medicin o

en rask skinke.

Refrigerated Cargo - Smid

ling ved griseflæsket.

Turbine Engine - Put ros

Mineral Room - Smid s

pen.

Fireman's Quarter - S

en.

Furnace - Rør kæde

Wheelhouse - Hold

og rør tenen (det

mød).

Master at arms

og noget arm

Wine Cellar

du holder p

Switchboa

WC - toil

giver rul

3rd Cla

sende

blive

"join

Wa

Fi

C

drassen.
skinke giver

den farvede ma-

en på vandkanden.
ruren ved korkprop-

mid vandet nær spa"

en med saven.

at drage-blodet og hjulet
er sådan en, man spinder

- Rør lederne med cham-
munition.

- Rør den venstre knap mens
portvinen for at åbne døren.

ard - Rør pladen med din niptang.
etrullen og den helbredte skinke

lepeløse.

ess General Room - "Broken pipe"
s sammen med "Kit" til "Lab" for at

repareret og sættes så sammen med
nt kit".

itress - Afgiv din bestilling.

irst Class Dining Room - Put appelsinsau-
en ved anden.

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 ba-
nerne.

Laundry - Fedtede overalls og beskidte
håndklæder bliver rene.

Chief Engineer - Læg håndklædet og de re-
ne overalls sammen med legetøjs-dampma-
skinen.

Petty Officers WC - Fastgør kæden til WC -
et. Hiv ved at tage armen tilbage. Det skul-
le give dig "brush and cleaner".

Mechanical Camel - Sæt "camel" sammen
med "straw" for at få en pukkel.
Døre, du ikke skal åbne, er: WC, Cooks og
Letters.

Pursers Office - Smid regningen ved reg-
ningsbunken.

3rd Class Smoking Room - Læg piben og
tobaksposen sammen.

Post Office - Gummistempet smides ved
stempelpuden.

Drying Room - Cigarettskoddet skal lægges
i askebægret.

1st Class Smoking Room - Send visitkortet
op til "Lab", kast det så ved spøgelse.

Post Office - Bring elefanternes træstam-
me 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.

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 "resetter", 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
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



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
- 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 mægi, øksen er til at åbne døre med og bogen er til at fuldføre spillet. Læg hårløkken ned i "no-get", 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, PE-EK(K+8192): NEXT

SYS 686

starter spillet og du har uendelige liv.

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

Elite

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.

Pitstop II

Når du racer imod computeren, skal du presse dens bil ud i vejkanten - 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.

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.

Cyru

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

POKE 39409,173

SYS 49152

Nu har du uanede mængder energi.

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 er

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

Hvis du har Commodore 64 og vil ha' 100 liv, lader det sig gøre ved at loades spillet, resette og skriv

POKE 12348,254

Start spillet igen med

SYS 3088

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! Sådant siger mange om denne klassiker, der kan gøres nemmere på flere måder.

På Commodore 64 skal du loades spillet, resette 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

Sådant 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, 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, DOWN, LIGHT BUSHES, DOWN, SMASH BOX, TAKE CRYSTAL, UP, W, W, W, W, S, SW, W, SE, BLOW HORN, TAKE FALKOR, FLY S, FLY E, 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 tøjlet 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 A<255 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
```

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.

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.

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 velgørenhedsfond. 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

```
POKE 33969,234
```

```
POKE 33970,234
```

```
SYS 2053
```

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
```

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. Alti-mens skal du skyde som en gal, først fire et, så fire to, osv.

I helikopter-missionerne, skal du holde he-likopteren omkring på midten af skærmen, Smid bomber hele tiden og ødelæg flyene før de rør 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 skræn-ter, hvilket lige er sagen for den midterste hexagon (den røde) og for den øverste høj-re 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 immum over for syren (det rør 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 me-re hårdfør end de to andre, og er et godt valg for de fleste "tørre" landskaber. Finder du is-kontakterne, er han også rimelig sik-ker, hvor der er syre.

Sega Master System

- er egentlig slet ikke noget spil, det er en spillemaskine.

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. Alt-så 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 lil-le stykke tid og voila! Det skjulte ekstra-spil kommer automatisk frem.

Super Mario Bros.

På verden 4-2, kan du nikke nogle af mur-stenene med dit hoved, så kommer der en bønnestage frem i Nintendo-versionen. Den skal du klatre op ad for at komme til ver-den 6, 7 eller 8. Du kan også finde bønne-stager 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:

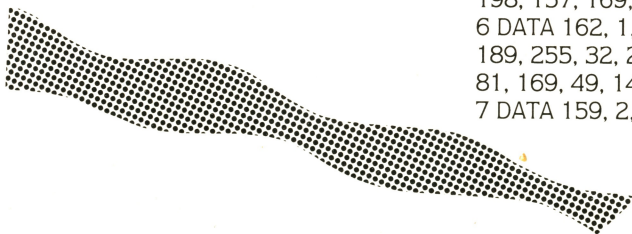
C=C+A: NEXT: IF C=5563 THEN SYS 520

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

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
```

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: PO-
```

```
KE 10095,14
```

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
```

spændende nyt!!



GULD NUMMER!!!!

Så er det her igen - "COMputers" guldnummer, der som altid giver læserne en GRATIS GAVE! Hvad det er? Køb næste "COMputer".

Kæmpekonkurrence!

"COMputer" går i næste nummer igang med årets MEGA-KONKURRENCE. DU kære læser kan glæde dig, for der er tonsvis af præmier. Hovedgevinsten? Ja vent selv og se!



800 K diskdrev til 64'eren

Vores disketteekspert Henrik Lund har kastet sig over Commodores 3,5" drev til 64/128 freaks. Hvad ville du sige til 800 K på hver af dine disketter. Plus større sikkerhed?

Firebird & Rainbird

Vores udsendte har været en tur i England og besøgt et af de helt store softwarehuse. Se hvad de har på programmet for 1988.

Lyd og musik til Amiga

"COMputer" har fundet nye spændende produkter frem, der kan vride en masse lyd- og musikeffekter ud af Amiga'en.



Og så har vi selvfølgelig:

- * Nyheder
- * Kæmpe Super 20 sektion
- * Masser af tips og tricks
- * De nyeste spil

- * Grafik 64,6
- * Inside 64
- * Nye Amiga BASIC programmer og meget meget mere...

Køb **Uafhængigt**
COMPUTER
Commodore magasin

nr. 3

i kiosken fra den 25/2

