

Table of Contents

Коды для 3D Пинбол: Звездный юнга	2
<i>Неиссякаемые шары</i>	2
<i>Дополнительные шары</i>	2
<i>Активация "Гравитационного колодца"</i>	2
<i>Полное повышение в звании</i>	2
<i>Больше очков</i>	2
<i>Чтобы записаться в рекордах</i>	2

Коды для 3D Пинбол: Звездный юнга

Неиссякаемые шары

Наберите **bmax** в полноэкранном режиме когда игра только загрузилась. Работает в Windows XP, но не в Windows NT 4.0. Если при наборе чита программа говорит "full screen", это значит, что вы не в полноэкранном режиме, когда игра загружается. Нажмите [F4] чтобы войти в полноэкранный режим и чит будет работать. Шары будут появляться из желтого wormhole'a. Включение этого кода отключит автоматическую запись в рекорды.

Дополнительные шары

Наберите **Imax** в любой момент игры, чтобы получить дополнительные шары.

Активация "Гравитационного колодца"

Наберите **gmax** в начале игры чтобы активировать колодец.

Полное повышение в звании

Наберите **rmax** в течение игры, чтобы немедленно повыситься в звании.

Примечание: вы не наберете очков этим читом.

Больше очков

Зажгите все три огня путем прохождения через промежутки. Толкатели поменяют цвет и вы сможете набирать больше очков.

Когда запускаете мяч, постарайтесь запустить его слабо, чтобы он перелетел только третью ячейку, тогда вам дадут 75000 очков.

Чтобы набрать очки, начните игру. Пока вы играете, запустите шар в гиперпространство(справа), и пока флаг будет крутиться, начните новую игру ([F2]). Флаг так и будет крутиться, и вы получите немного очков.

Чтобы записаться в рекордах

Включите **bmax** чит, чтобы получать мячи после того как вы их теряете. Вы можете заработать

так много очков. Чтобы проиграть и записаться в рекордах, нажимайте стрелки (или их аналог, если вы изменяли управление) и, когда игра напишет "TILT", вы проиграете.

Примечание: Вы также можете использовать **Imax** чит, чтобы снова получить мяч и продолжать играть.

From:

<https://kibi.ru/> - **КибИ.ru**

Permanent link:

<https://kibi.ru/notes/pinball>

Last update: **2010/02/10 13:41**

