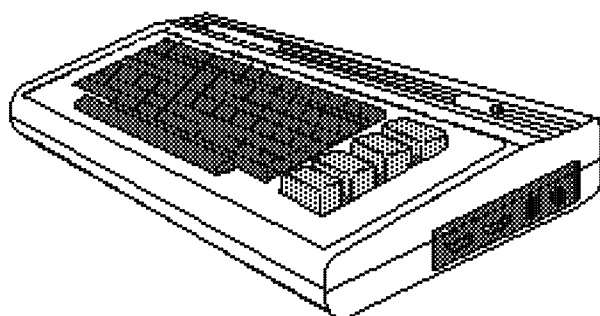
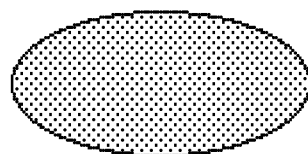


# C64

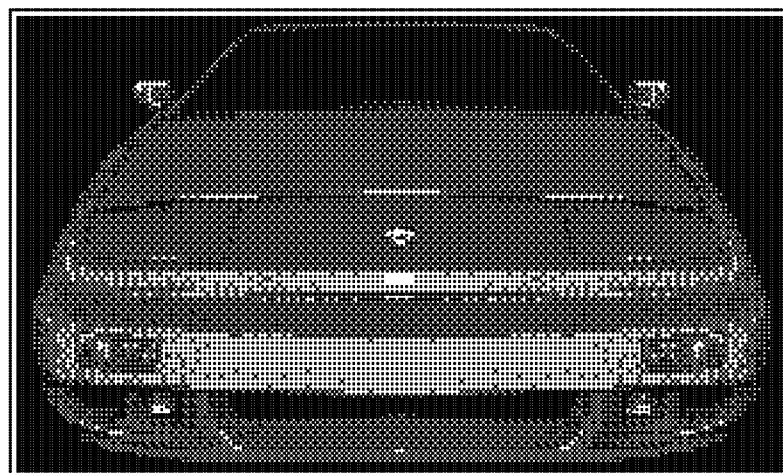


# Game



# ● Power

Dodatek: Adresy, poke,  
cheaty,  
kódy.



## ADRESY

## Výrobci:

**Accolade**

Bowling House  
Point Pleasant  
Wandsworth  
London SW18 1PE  
Anglie

**Audiogenic**

Unit 27  
Christchurch, Harrow  
HA3 8NT  
Anglie

**Core Design**

Suite C, Tradewinds House  
69/71A Asbourne Road  
Derby DE3 3FS  
Anglie

**Domark**

Ferry House  
51-57 Lacy Road  
Putney London SW15 1PR  
Anglie

**Idea**

S.C.S.r.l. Via Mazzini  
12-21020 Casciago (Va)  
Itálie

**Langhor**

84bis  
avenue de General de Gaulle  
92140 Clamart  
Francie

**Micro Prose France**

22, rue Norvins  
75018 Paris  
Francie

**Activision/Disc Company**

60, rue Marces Dassault  
92100 Boulogne  
Francie

**Blue Byte**

Aktienstraße 62  
4330 Mülheim/Ruhr  
Německo

**Coktel Vision**

ZI de Velizy  
Parts Tertiaire de Meudon  
Imm. Le Galilee  
5-7, rue Jeanne Braconnier  
Francie

**Electronic Arts**

Langley Business Center  
11-49 Station Road  
Langley, Nr. Slough  
Berkshire SL3 8YN  
Anglie

**Infogrames**

84, rue du 1er Mars 1943  
69628 Villeurbanne  
Cedex  
Francie

**Linel**

Guetlistraße  
9050 Appenzell  
Svýcarsko

**Millennium**

ST John's Innovation Centre  
Cowley Road  
Cambridge CB4 4WS  
Anglie

**Attic Software**

Untere Vorstadt 37  
7470 Albstadt  
Německo

**CDS**

Nimrod House, Backett Road  
Doncaster, South Yorks  
DN2 4AD  
Anglie

**Demonware**

Strahlenbergerstraße 125a  
6050 Offenbach  
Německo

**Gremlin**

Alpha House  
10 Carver Street  
Sheffield S1 4FS  
Anglie

**Kingsoft**

Grüner Weg 26  
5100 Aachen  
Německo

**Loriciels**

81, rue de la Procession  
92500 Rueil-Malmaison  
Francie

**Mindscape**

The Coach House  
Hooklands Estate  
Scaynes Hill  
West Sussex RH17 7NG  
Anglie

**Mirrorsoft**

Irwin House  
110 Southwark Street  
London SE1 0SW  
Anglie

**Rainbow Arts**

Daimlerstraße 55  
4044 Kaarst 2  
Německo

**Software 2000**

Lübecker Straße 10  
2320 Plön/Holstein  
Německo

**Storm**

The Lombard Business Centre  
50 Lombard Road  
London SW11 3SU  
Anglie

**U.S. Gold**

Unit 2&3 Holford Way  
Holford

**Distributoři:****Bomico**

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Německo

**Rushware**

Bruchweg 128-132  
4044 Kaarst 2  
Německo

**Ocean**

Ocean House  
6 Central Street  
Manchester M2 5NS  
Anglie

**Reline**

Königstraße 55  
3300 Hannover 1  
Německo

**Software Business**

Brooklands, New Road, ST Ives  
Huntington, Cambridgeshire  
PE17 4BG  
Anglie

**System 3**

18 Petersborough Road  
Harrow Middlesex HA1 2BQ  
Anglie

**Leisuresoft**

Robert-Bosch-Straße 1  
4703 Böhnen  
Německo

**Psygnosis**

South Harrington Building  
Sefton Street  
Liverpool L3 4BQ  
Anglie

**Sierra**

Unit 2, Technology Center  
Station Road, Theale Reading  
Berkshire, RG7 4AA  
Anglie

**Starbyte**

Nordring 71  
4630 Bochum 1  
Německo

**Titus**

28ter, avenue de Versailles  
93220 Gagny  
Francie

**United Software**

Hauptstraße 70  
4835 Rietberg 2  
Německo

Tyto adresy byly doslovně přepsány z německého originálu. Za případné změny, aktuálnost či chyby nenesou překladatelé odpovědnost.

## Tipy a triky ke hrám na C64

Před použitím poke uvedených v Rubrice 1 stiskněte RESET (tím hru přerušíte), pak napište poke a hru opět odstartujte.

### Rubrika 1

#### **After the War (Dinamic)**

Kód pro 2. level je 101069.

#### **AMC (Dinamic)**

Level kódy:

Level 2: Nostramo

Level 4: Discovery

Level 6: Enterprise

Level 8: Dagobah

#### **Antiriad (Palace)**

Poke 35486,165: Poke 35496,16: SYS 2080

#### **Arcana (Ultimate)**

Poke 12933,0: Poke 12934,2: SYS 4096

#### **Arkanoid (Imagine)**

Velmi praktické: V módu pro dva hráče s jedním joystickem a jedním Device obdrží hráč 2 po každé kolizi extra život.

#### **Armalyte (Thalamus)**

Nahrajte pomocí Load "AR",8,1 a pomocí Poke 6607,X si zvolte jeden ze šesti levelů. Nyní hru odstartujte pomocí SYS 2075.

#### **Back to the Future II (Image Works)**

Nejprve přerušte hru pomocí P a potom napište THE ONLY NEAT THING TO DO.

#### **Blasteroids (Image Works)**

Hru nahrajte, resetujte, napište Poke 11571,173 pro nekonečné množství lodí a pomocí SYS 25856 hru znovu odstartujte.

#### **Bomb Jack (Elite)**

Po hlášení GAME OVER použijte RESET. Potom hru znovu odstartujte pomocí SYS 2234. Bomb Jack se nyní nachází v tom levelu, ve kterém v předchozí hře skončil.

**Bomb Jack II (Elite)**

Poke 10715,234: Poke 10716,234: Poke 10717,234: SYS 15146

**Bruce Lee (Datasoft)**

S figurkou dojděte k rotujícímu talíři a hráč bude obdarován 99-ti životy.

**Bushido (Firebird)**

Některé recepty k míchání kouzel:

Lizard Skin + Witch Weed = Fear

Witch Weed + Fairy Fungi = Repal

Venom + Fairy Fungi = Unseen

Phoenix Egg + Venom = Destroy

Moondust + Lizard Skin = Omen

Fairy Fungi + Lizard Skin = Heal

**Chase H.Q. II (Ocean)**

Následující procedura funguje s joystickem s autofire: Zapněte autofire, když je kriminálník na dohled.

Se stisknutým Space je pak pronásledování uprchlíka lehčí.

**Crazy Comets (Martech)**

Poke 37002,169: SYS 24881

**Creatures (Thalamus)**

Hru nahrejte jako obvykle, ale joystick dejte do portu 1. Když hudba zhruba po pěti minutách dozní, pohybujte joystickem rychle doleva a doprava tak dlouho, až se sprity zbarví došeda.

**Cybernoid (Hewson)**

Kdo ve startovním menu nadefinuje Y, X, E a S, obdrží nekonečné množství kosmických lodí.

**Danger Freak (Rainbow Arts)**

Jako datum napište 17.04.70.

**Demon's Winter (S.S.I.)**

Kdo v klášteře daruje zlato, dostane za odměnu body zkušeností.

**Dragon Ninja (Imagine)**

Poke 39567,234: SYS 32768

**Druid (Firebird)**

Poke 39271,255: SYS 5120

**Elite (Firebird)**

Při vstupu do vesmírné stanice držte tak dlouho jednu z kláves 1-4, dokud se nerozsvítí zpráva.

**Eliminator (Hewson)**

Všechny levelkódy:

AMOEBA  
 BLOOBB  
 CHEENI  
 DOINOK  
 ENIGMA  
 FLIPME  
 GEEGEE  
 HANDEL  
 ICICLE  
 JAMMIN  
 KIHONG  
 LAPDOG  
 MIKADO

**Firetrap (Electric Dreams)**

Poke 7500, 234: Poke 7501, 234: SYS 4096

**FIST II (Melbourne House)**

Před bojem třikrát stiskněte Restore.

**Forgotten Worlds (CapCom)**

Při animovaném obrázku během nahrávání stiskněte Reset. Nyní:

Poke 51054,194: Poke 51055,2: SYS 49152

**Gauntlet (U.S. Gold)**

Poke 48621,96: SYS 32768

**Gemini Wing (Virgin)**

Kódová slova:

Level 2: MR. WIMPY

Level 3: CLASSICS

Level 4: WHIZZKID

Level 5: GUNSHOTS

Level 6: DOODGUYZ

Level 7: D.GIBSON

**Grand Monster Slam (Golden Goblins)**

Jakmile se objeví „The King Allows...“, napište LOOSERS HELP a vítězství je jisté.

**Great Gianna Sisters (Rainbow Arts)**

Po stisku Reset napište:

Poke 2446,255: Poke 6697,255: SYS 2098

Poke 8257,96: nebudete ztrácet extra-předměty

**Gremlins 2 (Elite)**

Jaké by to bylo, kdyby jste do High Score napsali SINATRA?

**Ghostbusters (Activision)**

Poke 38454,96: SYS 24576

S miliónovým startovním kapitálem budou Krotitelé duchů vybaveni, když při volbě jména stisknete Return a napíšete číslo konta 458.

**Ghosts'n'Goblins (Elite)**

Po titulním obrázku stiskněte Reset. Následující povely vypnou kolizi spritů:

Poke 2756,255: SYS 2128

Poke 4170,10: SYS 2128

**Ghouls'n'Ghosts (CapCom)**

Poke 10798,165: Poke 138776,165: SYS 4096

**Golden Axe (Virgin)**

Nejprve přerušte hru pomocí RUN/STOP. Do dalšího levelu se dostanete stiskem závorky.

**Hammerfist (Activision)**

V High Score napište TAEHC OT TNAW I. Stiskem F7 během hry skočíte o level dále.

**Hawkeye (Thalamus)**

Po resetu napište: Poke 6105,189: SYS 23585

**Hero (Activision)**

Před startem napište Poke 14652,25. Potom zmizí všechny zdi a příšery.

**IO (Firebird)**

Po nahrání resetujte a napište Poke 27001,240: SYS 24576. Nyní je vypnutá kolize spritů.

Po stisku Reset a Poke 25117,189: SYS 2512 máte k dispozici nekonečné množství kosmických lodí.

**Katakis (Rainbow Arts)**

Nejprve Reset. Poke 13999,234: Poke 14000,234: Poke 14001,234: Poke 14103,234: Poke 14104,234

Poke 14105,234: SYS 2208

**Leaderboard (Access)**

Ve výběrovém menu stiskněte klávesu R. Dostanete se do cvičného módu.

**Klax (DoMark)**

Poke 27666,0: nekonečné kredity  
 Poke 6767,X: přesun mezi levely  
 Znovu odstartovat pomocí SYS 2080.

**Leonardo (Starbyte)**

Kódy znějí následovně: SF, MOVERS, ELITE, THRUST, CONAN a STARBYTE.

**Lettrix (Software 2000)**

Stupeň 5 = 4489  
 Stupeň 10 = 2350  
 Stupeň 15 = 6719  
 Stupeň 20 = 9521  
 Stupeň 25 = 2245  
 Stupeň 30 = 1379

**Licence to Kill (DoMark)**

Poke 8979,234: SYS 2698

**Lords of Chaos (Blade Software)**

Pomocí Poke 40540,X může být skupina kouzelníků před nahráním programu stanovena 1-3. Tak nemusíte dokončit právě aktuální scénář.

**Lotus Esprit Turbo Challenge (Gremlin)**

Hráč 1 si dá jméno MONSTER, jeho kumpán se nazve SEVENTEEN. Tato dvojice se už nemusí kvalifikovat do dalších kol.

**Das Magazin (Art Edition)**

Pro továrnu Datex-P potřebujete následující znalosti:

HEIMDAL  
 TSCHAKO  
 ATAKAMA  
 NEMESIS  
 CHANGAI  
 ZWINGER  
 CYCLAME

**Maniac Mansion (Lucasfilm)**

Důležitá telefonní čísla: 1547, 2275, 5234, 3444.  
 CB Funk: 1977, 1138, 9111, 0525, 3412  
 Čísla trezoru: 4186, 3621, 1230, 0120  
 Dveře do laboratoře: 5858, 3301, 7572, 8640



**Matchpoint**

Při podání stiskněte CTRL. Váš protivník nezvládne return.

**Midnight Resistance (Ocean)**

Dříve, než se v obchodě vybavíte zbraněmi, jednoduše vyndejte disketu z drive. Nyní pokračujete se čtyřmi novými životy.

**Miner 2 (Datasoft)**

V 1. levelu vezměte květinovou vázu a stiskněte 1 a F7. Dostanete se do levelu 4.

**Mr. Heli (Firebird)**

Kód do levelu 2: CAAEGHDAAQAHAACCKCW

Kód do levelu 3: DAAGJJIAAQADFGADCDCR

**Mutants (Ocean)**

Poke 29271,255: SYS 5120

**Neatherworld (Hewson)**

Při stisknutém fire stiskněte dvakrát klávesu O (nula). Dostanete se do dalšího levelu.

**Nebulus (Hewson)**

Kdo stiskne najednou klávesy „šipka nahoru“, „„“, „šipka vlevo“ a „J“ a číslo od 1 do 8, teleportuje svého hrdinu do vybraného levelu.

**Nemesis (Konami)**

Poke 5975,234: Poke 5976,234: Poke 5977,234: SYS 5779.

**Oil Imperium (Reline)**

Během vrtání změni kombinace kláves CTRL a RUN/STOP tvrdost podloží.

O hotovost se postarají klávesy CTRL, RUN/STOP a „šipka vlevo“.

**Out Run (U.S. Gold)**

Poke 440496,96 zamezí kolizi spritů.

**Pac Mania (Grandslam)**

Po stisku Reset pomohou následující poke: Poke 22457,0: Poke 22458,234: SYS 2080

**Paranoid (Hewson)**

Poke 8314,123: SYS 4096

**Parallax (Ocean)**

Průchozí kódy: STACK, SALON, JEWEL, PARCH a GLOBE.

**Pipe Mania (Empire)**

Hesla:

Level 4-8: HAHA

Level 9-12: GRIP

Level 13-16: REAP

Level 17-20: SEED

Level 21-24: GROW

Level 25-28: TALL

Level 29-32: JALI

**P-47 Thunderbolt (Firebird)**

Kouzelný kód do High Score zní ZEBEDEE. F1 vám opatří přidavné bomby a F2 vede do další akční scény.

**Rainbow Island (Ocean)**

RUN/STOP a CLR/HOME stiskněte současně, potom několikrát stiskněte F7.

**Rick Dangerous (MicroStyle)**

Dejte si jméno POOKY a za odměnu se ocitnete v naposledy absolvovaném levelu.

**Rick Dangerous II (MicroStyle)**

V High Score napište JE VEUX VIVRE.

**Rock and Roll (Rainbow Arts)**

Jakmile se hra nahraje, napište RAINBOW ARTS, načež se okraj obarví do modra. Abyste mohli začít v požadovaném levelu, musí následující formát při zadávání obsahovat:

Číslo levelu, XX, čtyři čísla (která po sečtení dají číslo levelu), XX, číslo levelu pozpátku.

Do levelu 9 se dostanete následovně: 09XX2223xx90.

**Roller Coaster Rumbler (TyneSoft)**

Kódy: EAT ME, AAAGGG, ALIENS, COFFEE, ZARNIE, FRIGHT a TERRER.

**R-Type (Electric Dreams)**

Poke 12703,36: Poke 12960,36: SYS 8 \*4096

**Savage (Firebird)**

Level 2 = Sabatta

Level 3 = Porsche

**Silkworm (Virgin)**

Po resetu napište: Poke 4527,165: SYS 2080

**Sim City (Infogrames)**

Během hry stiskněte F1 a vaše konto vzroste na 40000 USD.

**Sly Spy (Ocean)**

Jako agent 007 během objednávání Martini zadejte SHAKEN NOT STIRED a budete disponovat nekonečně mnoha kredity.

**Speed Zone**

Poke 7034,173

SYS 4096

**Spherical (Rainbow Arts)**

Hesla pro jednoho hráče:

Level 9: RADAGAST

Level 19: YARMAK

Level 39: STORMBLADE

Level 59: SKYFIRE

Level 75: MIRGAL

Hesla pro dva hráče:

Level 9: GHANIMA

Level 19: GLIEP

Level 39: MOURNBLADE

Level 75: GUMBACHAMAL

**Spindizzy (Electric Dreams)**

Po nahrání napište PAT a Gerald má nekonečné množství času.

**Spitting Image (DoMark)**

Poke 3314,173

Poke 3348,173

SYS 2816

**Summer Camp (Thalamus)**

Pokud jste vytvořili rekord, napište do High Score CALAMITY. Myš Maximus je nyní nesmrtelná.

**Super Cars (Gremlin)**

Kdo se chce dostat do vyšších levelů, napiše místo svého jména heslo:

Level 2: HARVEY

Level 3: ELLA

**Super Pipeline II**

Po nahrání napište Poke 31711,15 a vašemu potrubí nehrozí poškození.

**Time Machine (Vivid Image/Activision)**

V titulním obrázku napište VIVID IMAGE.

**Tetris (Mirrorsoft)**

Poke 49590,76

Poke 49591,49

Poke 49592,234

SYS 49593

**Thunderbirds (GrandSlam)**

Další dobrodruhy oživíte úpomocí následujících hesel:

Level 2 = RECOVERY

Level 3 = ALOYSIUS

Level 4 = ANDERSON

**Total Recall (Ocean)**

Kouzelné slovo do High Score zní LIFE STILL GOES ON. Pokud bude hra přerušena pomocí F1 a vy stisknete „určitou klávesu“, rozběhne se drive a nahraje se další level.

**Turbo Out Run (U.S. Gold)**

Nejprve přerušte hru pomocí RUN/STOP. Stiskněte pravou hranatou závorku - dostanete se do dalšího levelu.

**Ultima V (Origin)**

V ložnici Lorda Britische leží koberec. Když na něj stoupnete pomocí BOARD, zjistíte, že je létající. Tím pro vás nebudou nebezpečné bažiny a pobřežní vody.

**Uridium (Hewson)**

Poke 13206,X: Poke 3029,234: SYS 2304. Za X dosadíte požadovaný level.

**Vendetta (System 3)**

Stiskněte najednou klávesy P, O, L a M. Kód do levelu 1 je: 0111000.

**Venom Strikes Back (Gremlin)**

V titulní obrazovce stiskněte číslo 3. K dispozici máte následující kódy: PETALS OF DOOM a MAYHEM.

**Wizball (Ocean)**

Poke 37052,0: Poke 68303,0: Poke 65356,0: Poke 65395,0: RUN

Když v titulní obrazovce napíšete WIZBOREWIZ, budete mít k dispozici nekonečně mnoho kouzelníků.

**Xevious (U.S. Gold)**

Poke 5605,76: Poke 5606,31: Poke 5607,X: SYS 5000

Za X dosadíte požadované číslo kosmické lodi.

**Zaxxon (U.S. Gold)**

V titulní obrazovce napíšete RED.

## Rubrika 2

Následující výpisy cheatů jsou určené pařanům, kteří vlastní dataset, ale nemají tlačítko Reset. Před nahráním napište:

### Anarchy (Rack-it)

```
100 DATA 32,86,245,169,1,141,29,4,96,206,202,32,76,162,124
101 FOR L=379 TO 393:READ A:POKE L,A:NEXT L:SYS 379
```

### Arkanoid II - Revenge of Doh (Imagine, Ocean)

Tento cheat se postará o nekonečné životy a při stisku Restore skočí do dalšího levelu.

```
1 PRINT CHR$(147)
2 FOR I=2816 TO 2920:READ X:A=A+X:POKE I,X
4 NEXT
5 IF A<>11967 THEN PRINT"ERROR"
6 DATA 162,37,189,17,11,157,128,1,202
7 DATA 16,247,162,255,154,76,128,1
8 DATA 32,86,245,169,144,141,240,3
9 DATA 169,1,141,245,3,76,167,2
10 DATA 169,32,141,84,3,169,162,141
11 DATA 85,3,169,1,141,86,3,76
12 DATA 0,8,169,176,141,115,1,169
13 DATA 1,141,116,1,173,18,208,96
14 DATA 169,173,141,255,9,162,7,189
15 DATA 205,1,157,0,6,202,16,247
16 DATA 162,0,160,61,142,250,255,140
17 DATA 251,255,76,212,6,169,255,141
18 DATA 67,3,76,88,55,76,212,6
```

### Armalyte (Thalamus)

Pomocí následujícího listingu si lze prohlédnout všechny levely včetně závěrečné sekvence:

```
10 POKE 63410,96:PRINT CHR$(147):A=40832
20 FOR X=0 TO 6:READ C:A=A+1:NEXT X
30 PRINT"NEKONECNE MNOZSTVI ZIVOTU HRAC 1?":GOSUB 150
40 IF A$="N" THEN GOTO 60
50 POKE 59891,173
60 PRINT"NEKONECNE MNOZSTVI ZIVOTU HRAC 2?":GOSUB 150
70 IF A$="N" THEN GOTO 90
80 POKE 59991,173
90 PRINT"POCATECNI LEVEL (1-7) NEBO ZAUVERECNA OBRAZOUKA (8)?"
100 GET A:IF A=0 THEN GOTO 140
120 IF A<8 THEN GOTO 140
130 POKE 45058,A:POKE 45060,0:SYS 40832
140 POKE 45059,A-1:POKE 45058,A:SYS 40832
150 GET A$:IF A$="" THEN 150
160 RETURN
170 DATA 169,54,133,1,76,209,179
```

**Battle Island (Novagen)**

Resetovací poke:

Poke \$,Load, potom reset a napsat následující:

Poke 50228,173 (Return) - nekonečné množství životů

Poke 64090,173 (Return) - nekonečné množství bomb

SYS 24064 - restartuje

Pokud nemáte Reset:

Load (Return) (ne pomocí Shift a RUN/STOP)

Když se během nahrávání objeví kurzor, napište SYS 272 (Return) a potom:

```
10 FOR I=272 TO 343:READ A:POKE I,A:NEXT I:NEW
20 DATA 32,129,255,141,4,212,169,35,236,3,169,1,141,237,3,
76,13,8,169,64
30 DATA 141,133,239,169,1,141,126,239,169
40 DATA 19,141,125,239,32,0,224,96,169,77,141,139,10,
169,1,141,140,10,76,0,10
50 DATA 169,173,141,52,196,141,90,250,76,0,94
```

**Black Lamp (Firebird)**

```
1 FOR A=51361 TO 51390:POKE A,B:T1=T1+B:NEXT A
2 READ B:POKE A,B:A=A+1:T2=T2+B:IF B<>96 GOTO 2
3 IF T1<>2958 OR T2<>2450 OR T2<96 THEN PRINT"DATA ERROR":END
4 POKE 544,76:POKE 545,181:POKE 546,200
5 POKE 157,128:SYS 51361
10 DATA 32,86,245,169,96,141,196,2,32,172,2,32,213,255
11 DATA 238,89,9,76,32,8,169,200,141,53,1,76,32,1,160,0
12 DATA 169,165,141,212,19:REM NEKONECNE ZIVOTY
13 DATA 140,75,39,140,211,44:REM ENERGIE
14 DATA 140,204,44:REM ZBRANE
15 DATA 140,32,38:REM SUPER STRELY
16 DATA 140,182,79:REM BOUNCE
17 DATA 96
```

**Citadel (Electric Dreams)**

```
0 CHR$(147)
1 FOR I=528 TO 597:READ A$
2 L=ASC(LEFT$(A$,1)):L=L-55:IF L<5 THEN R=R+7
4 V=(L*16)+R:C=C+V:POKE I,V:NEXT I
5 IF C<>7879 THEN PRINT"DATA ERROR":END
6 PRINT:PRINT"ZADEJTE SYS 258 PRO NAHRANI HRY CITADEL."
7 END
10 DATA 20,2C,F7,A2,00,BD,4F,03,9D,FF
11 DATA 3F,CA,D0,F7,A9,34,8D,F4,03,A9
12 DATA 40,8D,DA,03,A9,00,8D,D9,03,A9
13 DATA 20,6C,F5,4C,51,03,A9,41,8D,B8
14 DATA 01,A9,02,8D,B9,01,4C,A7,02,A9
```

```

15 DATA 00,8D,B3,8D,A9,30,8D,B5,D,A9
16 DATA 32,8D,B6,8D,4C,31,01,54,49,4D

```

### Cosmic Causeway (Gremlin)

```

10 FOR X=336 TO 375
20 READ B:POKE X,B:C=C+B:NEXT X
30 IF C=3671 THEN 50
40 PRINT"DATA ERROR":END
50 PRINT"VLOZTE KAZETU DO DATASETU!"
60 SYS 336
70 DATA 32,44,247,32,108,245,169,99
80 DATA 141,186,2,169,1,141,187,2
90 DATA 76,167,2,169,112,141,28,5
100 DATA 169,1,141,29,5,76,0,4
110 DATA 169,0,141,104,58,76,160,33

```

### Defender of the Crown (Cinemaware)

```

1 FOR A=4096 TO 4203:READ B:T=T+B:POKE A,B:NEXT A
2 READ B:POKE 51788+C,B:S=S+B:C=C+1:IF B<>1 THEN 2
3 IF T=12036 AND S>3133 AND S<3900 THEN SYS 4156
4 PRINT"DATA ERROR"
10 DATA 169,15,141,56,83,76,0,80,33,42,169,16,141,65,194,76,
18,193
20 DATA 32,141,63,194,169,16,141,65,194,76,18,193
30 DATA 133,173,165,175,201,1,208,10,104,104,169,16,72,169,9,
72,208,4
40 DATA 165,173,145,174,200,96,169,8,170,160,0,32,186,255,160,
16,32
50 DATA 189,255,169,0,162,2,200,32,213,255,120,162,255,154,
189,17,157
60 DATA 1,1,189,131,17,157,131,1,202,208,241,169,16,141,134,1,
76,3,2
100 DATA 169,89,141,53,8,169,202,141,54,8,76,46,8,169,80,141,
53,8
110 DATA 169,9,141,54,8,169
120 DATA ?
130 DATA 141,6,2,169
140 DATA ?
150 DATA 141,12,2,169
160 DATA ?
170 DATA 141,18,2,76,80,9,1

```

### Deflektor (Gremlin)

```

100 DATA 32,86,245,169,78,141,204,2,169,1,141,205,2,96
110 DATA 169,165,141,143,54,141,249,54,76,5,8,0,0,0,0
120 FOR L=320 TO 344:READ A:POKE L,A:C=C+A:NEXT L
130 IF C=2776 THEN POKE 157,128:SYS 320

```

**Driller (Incentive)**

```

10 DATA 169,53,141,40,3,169,2
20 DATA 141,41,3,32,86,245,169
30 DATA 64,141,244,3,169,2,141
40 DATA 245,3,96,169,32,141,13,1
50 DATA 169,82,141,14,1,169,2
60 DATA 141,15,1,76,167,2,169
70 DATA 173,141,223,97,141,83
80 DATA 111,141,91,109,141,172
90 DATA 97,141,32,208,96,0
100 FOR L=552 TO 999:READ A
110 POKE L,A:IF A=0 THEN 130
120 NEXT L
130 POKE 53280,2:POKE 53281,2
140 POKE 157,128:SYS 552

```

**Eidolon (Activision)**

```

10 FOR A=320 TO 383:READ B:C=C+B:POKE A,B:NEXT A
20 IF C<>6983 THEN PRINT"ERROR":END
30 PRINT CHR$(147)"ULOZTE HRU DO DATASETU"
40 SYS 320
500 DATA 169,1,170,160,0,32,186,255,169
510 DATA 0,32,189,255,162,1,160,8,32
520 DATA 213,255,169,76,141,242,3,169
530 DATA 102,141,243,3,169,1,141,244,3
540 DATA 76,13,8,169,1,141,29,16,169
550 DATA 115,141,28,16,76,0,16,169,173
560 DATA 141,238,92,169,205,141,78,115
570 DATA 76,0,76

```

**Forgotten Worlds (CapCom)**

```

1 FOR X=53194 TO 52341:C=C+Y:POKE X,Y:NEXT X
2 IF C<>5900 THEN PRINT"DATA ERROR":END
3 PRINT"ULOZTE KAZETU PRO ULOZENI LISTINGU"
4 SYS 53227:SAVE"FW LIST",1,1
5 PRINT"UYPNETE POCITAC,ZNOUU HO ZAPNETE,NAHRAJTE PROGRAM":
SYS 4096
10 DATA 32,104,225,169,247,141,14,2,194,8,76,16,8,32
20 DATA 213,255,169,227,141,142,1,6,169,207,141,143,16
30 DATA 96,169,181,141,174,12,76,0,4,169,207,133
40 DATA 44,133,46,169,201,133,43,1,69,235,133,45,96

```

Když se na obrazovce rozsvítí READY, napište SYS 64738 a pak 1 SYS 53194 a RUN.

**Head over Heals (Ocean)**

```

10 FOR I=53229 TO 53261:READ A:POKE I,A:NEXT I
20 SYS 53229
30 DATA 32,44,247,32,108,245,169,0,141,61,4,169,208,141,62,4,
76,99,3,169
40 DATA 0,141,154,122,141,126,117,238,32,208,76,80,0

```



**I Ball II (Firebird)**

```

1 FOR A=31722 TO 31735:READ B:T1=T1+B:POKE A,B:NEXT A:A=16537
2 READ B:T2=T2+B:POKE A,B:A=A+1:IF B<>99 THEN 2
3 IF T1<>2924 OR T2<4200 OR T2>6945 THEN PRINT"ERROR":END
4 POKE 622,76:POKE 623,181:POKE 624,64
5 SYS 16537
10 DATA 234,234,234,169,49,141,159,2,169,234,141,160,2,96,78,
41,3
11 DATA 32,212,225,152,32,213,255,120,136,140,21,3,169,166,
141,29,3,169,128
12 DATA 141,237,2,108,20,3,72,169,64,141,179,3,104,76,23,3,
169,0,160,169
13 DATA 140,239,151
14 DATA 140,174,180
15 DATA 141,254,153
16 DATA 141,77,134,140,76,134
17 DATA 76,191,3,99

```

Pařani s tlačítkem reset mohou použít následující poke:

Poke 46254,165 nekonečné množství Smart-bomb

Poke 34380,169 vypíná kolizi spritů

Poke 34381,0

**Koronis Rift (Activision)**

```

10 A=320
20 FOR T=0 TO 64:READ Z
30 POKE A+T,Z:S=S+Z:NEXT T
35 IF S<>6483 THEN PRINT"DATA ERROR":END
40 PRINT CHR$(147)
50 PRINT"VLOZTE KAZETU S HROU A STISKNETE KLAVESU"
60 GET A$:IF A$="" THEN 60
70 SYS 320
80 DATA 169,1,170,160,0,32,186,255
90 DATA 169,0,32,189,255,162,1,160,8,32,213,255
100 DATA 169,76,141,242,3,169,102,141,243,3,169,1,141,244,3,
76,13,8
110 DATA 169,1,141,26,23,169,114,141,29,23,76,0,23
120 DATA 169,234,141,62,8,141,63,8,141,64,8,76,32,8

```

**Last Ninja (System 3)**

```

3 POKE 649,0:FOR I=579 TO 640:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I
4 FOR I=31722 TO 31735:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I:IF C=8876
THEN SYS 579
5 PRINT"DATA ERROR"
6 DATA 198,157,78,41,3,169,0,162,1,168,32,186,255,32,189,255,
32,213,255,120,136
7 DATA 140,21,3,169,128,141,237,2,238,119,244,238,120,244,169,
166,141,20,3,108

```

```
8 DATA 20,3,162,121,142,178,3,206,179,3,76,81,3,169,197,141,
135,120,76,191,3,12
9 DATA 0,0,169,49,141,159,2,169,234,141,160,2,96
```

### Livingstone (Alligata)

```
100 DATA 169,21,141,41,3,32,86,245,169,64,141,189,2
101 DATA 169,1,141,190,2,96,234,234,169,173,141
102 DATA 134,69,76,0,64,1,1,1
103 FOR L=3309 TO 3330:READ A:POKE L,A:NEXT L
104 FOR L=320 TO 327:READ A:POKE L,A:NEXT L
105 SYS 3309
```

### Pac Land (Quicksilva)

```
1 FOR A=31725 TO 31730:READ B:POKE A,B:T1=T1+B:NEXT A
2 FOR A=272 TO 289:READ B:POKE A,B:T1=T1+B:NEXT A:A=316
3 READ B:POKE A,B:A=A+1:T2=T2+B:IF B<>3 GOTO 3
4 IF T1<>2159 OR T2<299 OR T2>3636 THEN PRINT"DATA ERROR":END
5 POKE 157,128:SYS 280
10 DATA 169,234,141,160,2,96
11 DATA 169,1,141,80,2,76,16,2,78,41,3,32,86,245,206,80,3,96,
160,0
12 DATA 169,89,141,162,9
13 DATA 169,1,141,80,2,76,16,2,78,41,3,32,86,245,206,80,3,96,
160,0
14 DATA 140,81,21
15 DATA 140,74,237
16 DATA 238,172,11,206,57,138,169,128,141,12,138
17 DATA 76,60,3
```

### Pac Land (Grand Slam)

```
100 DATA 169,207,141,41,3,32,86,245,169,32,141,187,3,169,240
110 DATA 141,188,3,169,2,141,189,3,160,15,185,222,207,153
120 DATA 240,2,136,16,247,96,238,32,208,238,33,208,169,189
130 DATA 141,162,9,252,0,0,96,169,49,141,159,2,169,234,141
140 DATA 160,2,76,237,246
150 FOR L=53179 TO 53241:READ A:POKE L,A:NEXT L:SYS 53179
```

### Pacmania (Grand Slam)

```
2 FOR X=320 TO 357:READ Y:C=C+Y:POKE X,Y:NEXT X
3 IF C=3695 THEN POKE 157,128:SYS 320
4 PRINT"DATA ERROR":END
5 DATA 32,86,245,169,81,141,202,2,169,1,141,203,2
6 DATA 96,72,77,80,169,94,141,134,5,169,1,141,135
7 DATA 5,76,0,4,169,165,141,104,111,76,0,56
```

### Rampage (Activision)

```
20 SYS 65371:PRINT CHR$(5)
30 FOR A=4256 TO 4308:READ B:POKE A,B:NEXT A
40 PRINT"VLOZTE KAZETU S HROU"
50 INPUT"PRO NAHRANI STISKNETE RETURN"
```

```

60 SYS 4285
70 DATA 169,189,141,27,1,169,182,141
80 DATA 29,1,169,155,141,30,1,76
90 DATA 160,197,169,149,141,159,2,169
100 DATA 234,141,160,2,96,169,178,141
110 DATA 40,3,169,16,141,41,3,32
120 DATA 44,247,32,108,245,169,16,141
130 DATA 238,2,76,81,3

```

### Rimrunner (Pallace)

```

1 FOR A=52980 TO 53003:READ B:POKE A,B:T=T+B:NEXT A
2 READ B:PRINT PEEK(A);B:A=A+1:T=T+B:IF B<>2 THEN 2
3 IF T<3125 OR T>8321 THEN PRINT"DATA ERROR":END
4 POKE 157,128:SYS 52980
10 DATA 32,212,225,152,32,213,255,142,123,3,169,207
11 DATA 141,124,3,96,169,207,141,210,4,76,224,3
12 DATA 206,201,181
13 DATA 206,164,181
14 DATA 206,9,135
15 DATA 206,45,135
16 DATA 169,173,141,233,181
17 DATA 169,234,141,157,184
18 DATA 142,132,179
19 DATA 169,141,137,128
20 DATA 76,12,128,2

```

### Sabotage (Zeppelin)

Kódy:

Level 2: 2Skinhed

Level 3: 3Yoppa!!

Level 4: 4Fat!!!!

Level 5: 5Slapa!!

Level 6: 6(Heart keys)!

Výpis Cheatů:

```

110 DATA 32,44,247,32,108,245,169,97,141,208,2,169
120 DATA 1,141,209,2,86,169,110,141,121,160,169,1
130 DATA 122,160,76,0,160,128,141,116,143,141
140 DATA 178,54,76,0,128
150 FOR L=336 TO 386:READ A:POKE L,A:NETX L
160 POKE 157,128:SYS 336

```

### Skate or Die (Electronic Arts)

```

20 FOR N=1 TO 20:FOR T=49152 TO T+20:READ B:POKE T,B:
NEXT T:NEXT N:END
30 DATA 169,147,32,210,255,169,0,141,17,208,141
40 DATA 32,208,141,33,208,76,22,64,96

```

Poté, co se na obrazovce objeví OUT OF DATA ERROR, napište SYS 49152.

**Star Wars (Domark)**

```

2 FOR X=336 TO 395
3 READ B:POKE X,B:C=C+B:NEXT X
4 IF C=6289 THEN 6
5 PRINT"DATA ERROR":END
6 PRINT"VLOZTE KAZETU S HROU"
7 SYS 336
8 DATA 32,44,247,32,108,245,169,99
9 DATA 141,247,2,169,1,141,248,2
10 DATA 76,167,2,32,16,16,32,44
11 DATA 247,32,108,245,169,32,141,216
12 DATA 2,169,126,141,217,2,169,1
13 DATA 141,218,2,76,167,2,141,40
14 DATA 3,169,20,141,129,78,169,0
15 DATA 141,87,96

```

**Storm (Mastertronic)**

```

1 FOR X=53210 TO 53247:READ A:POKE X,A:NEXT X
2 SYS 53210:DATA 32,86,245,169,232,141,178,2
3 DATA 169,207,141,179,2,96,169,245,141,87,140
4 DATA 169,207,141,88,140,76,0,140,169,173,141
5 DATA 226,127,141,234,127,76,172,117,1,2,3,4,5
6 DATA 169,32,189,32,208,157,33,208,208,3,76,226
7 DATA 252,76,167,174,238,32,208,76,3,3,169,4,141
8 DATA 178,2,169,3,141,179,2,167,209,141,180,2,96
9 DATA 238,33,208,72,169,1,104,204,1,2,3,4,5,4,3
10 DATA 173,33,208,141,32,208,173,32,208,141,0,208
11 DATA 2,1,2,20,1,32,18,9,7,14,1,12,12,238,33,208
12 DATA 169,32,238,33,208,76,226,252,96,2,15,2

```

**Sunburst (Rack-it)**

```

1 DATA 32,86,245,169,78,141,41,4,169,1,141,42,4
2 DATA 96,169,91,141,131,8,169,1,141,132,8
3 DATA 76,174,167,160,7,185,113,1,153,189,0,136
4 DATA 16,247,169,189,133,58,169,0,133,59,76,8
5 DATA 0,169,173,141,19,150,76,205,4,1,2,3,4,5
6 DATA 32,18,15,2,5,18,20,32,20,18,15,21,26
7 FOR L=320 TO 376:READ A:POKE L,A:NEXT L
8 POKE 53280,0:POKE 53281,0:SYS 320

```

**Thrust (Firebird)**

```

1 S=256
2 READ A:IF A>=0 THEN POKE S,A:S=S+1:GOTO 2
4 PRINT"STISKNI SPACE PRO NAHRANI HRY"
5 GET A$:IF A$<>CHR$(32) THEN 5
6 POKE 157,128:SYS 256
10 DATA 169,170,168,32,186,255,169,0,32,189,255,32,213,255,
160,2,185,27,1
11 DATA 153,220,2,336,16,247,96,76,33,1,169,80,162,160,2,185,
27,1

```

```

12 DATA 136,16,247,160,2,185,58,1,153,125,194,136,16,247,76,
220,2,76,61,1,165
13 DATA 173,201,194,208,3,108,172,0,160,2,185,67,1,153,125,
194,136,16,247,160
14 DATA 2,185,95,1,153,13,4,136,16,247,76,0,4,76,101,1,160,
32,185,160,2,185
15 DATA 98,1,153,13,4,136,16,247,160,12,185,13,4,153,123,1,
136,16,247,0,0,0
16 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,169,147,133,121,169,1,133,122,76,
26,4,169,0,141
17 DATA 239,63,141,255,63,169,165,141,174,50,169,9,141,196,64,
141,251,64,141
18 DATA 18,52,169,1,141,197,64,64,141,252,64,169,234,141,198,
64,141,253,64,160
19 DATA 13,185,201,1,153,245,101,136,16,247,76,36,108,153,153,
153,32,77,46,106
20 DATA 46,100,97,118,105,101,115,0,-1

```

#### X-15 Alpha Mission (Activision)

```

1 FOR A=50149 TO 50187:READ B:POKE A,B:C=C+B:NEXT A
2 IF C=4947 THEN POKE 157,128:SYS 50149
3 PRINT"DATA ERROR"
4 DATA 169,195,141,41,3,32,86,245,169,219,141,206,1
5 DATA 169,227,141,207,1,96,72,77,80,169,0,141,64
6 DATA 136,141,98,136,141,212,136,141,223,178,76,235,2

```

#### Yogi Bear (Piranha)

```

1 A=272:READ B:POKE A+C,B:C=C+1:T=T+B:IF B<>8 GOTO 1
2 S=A+C:FOR A=S TO S+23:READ B:POKE A,B:T=T+B:NEXT A
3 IF T>411 OR T<2568 THEN PRINT"ERROR":END
4 POKE 157,128:SYS S
10 DATA 206,78,25
11 DATA 169,173,141,89,138
12 DATA 206,182,138
13 DATA 76,16,8,32,212,225,152,32,213
14 DATA 255,32,213,255,32,178,64,32,64
15 DATA 3,169,1,141,83,2,76,0,2

```

#### Zaga Mission (Anirog)

```

120 DATA 238,32,208,238,32,208,169,252
130 DATA 141,111,57,96,32,86,245,169
140 DATA 16,141,105,3,169,0,141,106
150 DATA 3,169,103,141,107,3,96
160 FOR L=52736 TO 52766:READ A
170 POKE L,A:NEXT L:POKE 157,128
180 SYS 52736

```

#### Zenji (Firebird)

```

1 FOR A=4109 TO 4141:READ B:POKE A,B:C=C+B:NEXT A
2 IF C=4061 THEN POKE 157,128:SYS 4109
3 PRINT"DATA ERROR"

```

```
4 DATA 32,104,225,169,32,141,226,3,169,16,141,228,3,32,
123,227
5 DATA 72,77,80,141,32,208,169,169,141,208,137,169,4,141,
209,137,96
```

### Zig Zag (Mirrorsoft)

```
10 FOR X=544 TO 617
20 READ B:POKE X,B:C=C+B:NEXT X
30 IF C=8612 THEN 50
40 PRINT"DATA ERROR":END
50 PRINT"ULOZTE KAZETU S HROU"
60 SYS 544
70 DATA 169,74,141,40,3,169,2,141
80 DATA 41,3,169,128,133,157,169,1
90 DATA 170,168,32,186,255,169,0,32
100 DATA 189,255,32,213,155,169,85,141
110 DATA 233,2,169,2,141,234,2,76
120 DATA 81,3,169,49,141,159,2,169
130 DATA 234,141,160,2,96,169,98,141
140 DATA 206,1,169,2,141,172,51,76
150 DATA 232,2,169,165,141,172,51,76
160 DATA 235,2
```

### Zybex (Zeppelin)

```
100 DATA 32,86,245,169,78
110 DATA 141,200,2,169,1
120 DATA 141,201,2,96,169
130 DATA 91,141,121,4,169
140 DATA 1,141,122,4,76
150 DATA 0,4,169,189,141
160 DATA 106,113,76,0,96
170 FOR L=320 TO 357
180 READ A:POKE L,A:NEXT L
190 POKE 157,128:SYS 320
```

## Rubrika III

Pro použití následujících poke potřebujete cartridge, jako např. Action Replay.  
Pokud není uvedeno jinak, zajistí vám tyto poke nekonečné životy, energii nebo čas.

5th Gear 15171,173 (životy) 7134,173 (rakety)	Bubble Bobble 1240,189	Dark Fusion 2798,165
1943 34864,189	Camel's Adventure 35518,250 17288,165	Death Wish 21086,189 21753,189
Action Biker 59626,189	Captain America 11262,73	Defender 3005,5 3560,9
Afterburner 4969,173 6754,173	Cauldron 2 33012,165	Delta 15834,173
Arkanoid 2633,169 2634,89 2564,189	Cavelon 23789,255	Denaris 13820,173 13924,173
Batty 2828,189	Centipede 33564,181	Dominator 2215,234 2216,234 2542,0 4499,2
Black Lamp 5076,165	China Miner 34623,44 34623,234 34624,234 34625,234	Draconus 9926,173
Blagger 3574,44	Choplifter 8011,173	Dragon's Lair 4069,165
Bomb Jack 5112,0	Combat School 236,224 zastavit čas 236,128 spustit čas	Dragon's Lair 2 4112,165
Bruce Lee 5686,128 5672,128	Congo Bongo 3655,5 39132,49	Eliminator 46873,96
Buck Rogers 8825,36 53264,162 2490,9 3560,9	Crazy Cars 7795,173 60983,165	Falcon 6399,8
Burning Rubber 18432,173	Cyberoid 28870,173	Flak 4799,36

- Forgotten Worlds  
 3273,181 48315,181 52038,181
- Fort Apocalypse  
 36339,153 36334,153  
 36364,234
- Frantic Freddie  
 31887,255 34535,24
- Galaga  
 17389,173 17788,165
- Galaxions  
 7065,230 17288,165
- Game Over  
 15566,165 nekonečné životy  
 5713,165 nekonečná munice
- Garfield  
 25370,173 25389,173
- Gateway to Apsai  
 2264,99
- H.E.R.O.  
 14652,25
- Hunchback  
 5704,50 9521,44 9521,234  
 9522,234 9523,234
- Hunter's Moon  
 8155,165
- Hysteria  
 44527,201
- I Ball 2  
 38895,165
- IO  
 1096,3
- ISS  
 39270,173 40960,165  
 41096,165
- Jack the Nipper 2  
 51114,173
- Jet Set Willy  
 11345,33
- Jumpman Junior  
 9450,44 9450,173
- Jungle Hunt  
 2242,234 2243,234
- Kat Trap  
 21851,165
- Knuckle Busters  
 43960,173 41607,173
- Kokotoni Wilf  
 17163,173
- Laser Strike  
 16475,173
- Last Ninja 2  
 poke pro nekonečné životy v  
 pozdějších levelech:  
 35771,173  
 36879,173  
 37456,173 (Level 1)  
 36690,173 (Level 2)  
 31852,173 (Level 3)  
 35481,173 (Level 4)  
 35771,173 (Level 5)  
 36879,173 (Level 6)  
 34444,173 (Level 7)
- LED Storm  
 7658,165
- Legend of Kage  
 13613,173
- Lode Runner  
 7892,255
- Mad Mix  
 3462,173
- Menace  
 49200,165 49208,165
- Miner 2049er  
 9450,173 2652,165
- Moon Buggy  
 24151,173 30624,173
- Munsters  
 2048,216 2049,120 2050,32  
 15614,169 nekonečně kouzel  
 15593,169 nekonečná energie
- Navy Moves (2. díl)  
 40906,173 40799,173
- Nebulus  
 32979,181
- New Zealand Story  
 3215,173
- Overlander  
 6337,173 (benzín)  
 51489,173 (zbraně)  
 49127,173 (Smart-bomby)  
 12895,173  
 49038,173 (rakety)  
 49014,173 (plamenomet)
- Park Patrol  
 58474,173



- Phobia  
5235,189
- Pitfall  
5393,255
- Poltergeist  
32258,165
- Pro BMX Simulator  
8692,0
- Punchy  
15459,50
- Rastan Saga  
51463,173
- Red Heat  
3108,165 3558,165
- Q-Bert  
4446,173
- Quest for Tires  
7341,99 14864,0
- Renegade  
42187,165 (nekonečné životy)  
38674,165 (nekonečný čas)
- Renegade 3  
50714,173
- Return of the Jedi  
4044,165 5151,165  
6827,165 6847,165
- Road Blasters  
nekonečně mnoho sprítů  
10982,165 15715,181 15903,181
- Road Runner  
43241,165
- Road Wars  
16033,181 16133,181  
43059,0  
43078,X (počet míčů)
- R-Type  
13054,173 nekonečné životy  
13146,173
- Salamander  
Level 1: 23615,165  
Level 2: 19740,165  
Level 3: 23199,165  
Level 4: 21049,165
- Savage  
27814,173 28097,173  
29094,173
- Shamus  
23558,169
- Shockway Rider  
6816,173
- Silkworm  
32203,173
- Slayer  
6924,189
- Son of Blagger  
6626,232
- Spelunker  
10407,44
- Stormlord  
23858,173
- Tapper  
38058,173
- Target Renegade  
36217,173 (nekonečné životy)  
34693,0 (nekonečný čas)
- The Vikings  
32327,173
- Thing bounces back  
2188,165 5783,165
- Thunderblade  
35088,173 (nekonečné životy)  
15293,173 (nekonečný čas)
- Thundercats  
35088,173 (nekonečné životy)  
15293,173 (nekonečný čas)
- Tiger Road  
5749,165 15293,173
- Toy Bizarre  
38268,173
- Twinky goes Hiking  
21783,165
- Typhoon  
4221,173 (nekonečné životy)  
13631,173 (nekonečná munice)
- Warlock's Quest  
47731,173 (nekonečný čas)  
47674,173
- West Bank  
12511,165
- Wheelin Wally  
27427,173 27916,173
- Wonder Boy  
2676,173

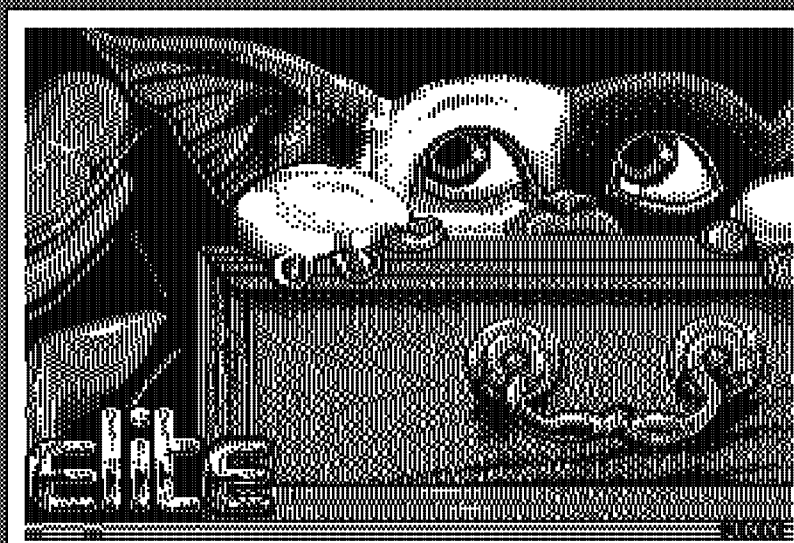
Zaga  
9551,9

Zaga Mission  
12115,169

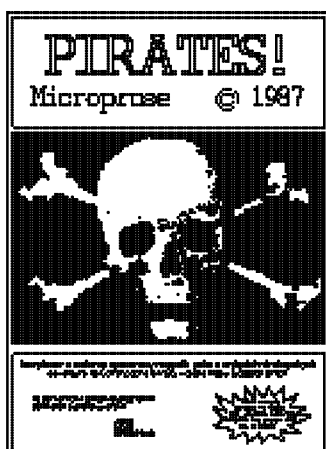
Zamzarra  
12303,173 (životy)  
12322,173  
5847,173 (rakety)  
10641,173 (čas)  
5014,173 (energie)  
9625,173  
6424,189 (zbraně)

Zolyx  
5474,165


Zorro  
5423,127-6431,125



# Máte zájem o špičkově zpracované manuály a návody (mnohdy české verze originální příručky)?



Zpracováno podle: C64 GAME POWER (Carsten Borgmeier)  
firmy Sybex. Přeložila dvojice:

 a  Marcus

(c) 1995

Věříme, že se vám tato publikace, stejně jako předchozí tři  
díly, na které tato publikace volně navazuje, líbila.