

HOBBY PRESS, S.A.

DICCIONARIO DE POKES II - MICROMANÍA - HOBBY PRESS, S.A.



Introducción

Para todos aquellos que no poseáis un aceptable nivel de conocimientos informáticos, o simplemente, que os hayáis incorporado recientemente a este mundo del software de entretenimiento, palabras tales como «poke», «cargador», «listado» o «salvar» —que repetimos con frecuencia a lo largo de este libro—, os sonarán probablemente a oscuros términos técnicos que quedan lejos de las verdaderas pretensiones con las que un buen día adquiristeis vuestro ordenador —llanamente: poner la cinta o el disco y jugar—.

Bien, lo cierto es que el significado de estos términos es en realidad sumamente sencillo y, si se tiene en cuenta el elevado rendimiento que de la comprensión de esta pequeña lista de palabras se puede obtener, creemos que pediros que leáis detenidamente tanto esta breve introducción como las instrucciones genéricas dedicadas a cada sistema: Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX, evitará en gran parte los posibles errores, malentendidos y «desesperaciones» de que suelen ser víctimas todos aquellos que se enfrentan por primera vez al manejo en cierta profundidad de un sistema informático.

Empecemos pues, por intentar explicaros breve y sencillamente qué es y para qué sirve un cargador. Un cargador es un pequeño programa que, una vez introducido y puesto a funcionar antes de cargar un juego en el ordenador, se encarga de realizar dentro de éste una serie de modificaciones tales como la variación del número de vidas o la desaparición casi «por arte de magia» de enemigos y trampas. Estas modificaciones son lo que habitualmente se conocen como «pokes» —no olvidéis esta palabra—, término que en realidad corresponde a un comando del lenguaje Basic cuyo uso y utilidad quedan en principio fuera de los objetivos de este Diccionario de Pokes.

Dicho esto, y no sin antes recomendaros por última vez que sigáis paso a paso las instrucciones de uso de los cargadores, ya sólo nos falta desearos que este libro se convierta pronto en la llave que os permita disfrutar a tope de todos y cada uno de vuestros programas. Ésa fue al menos la intención con que fue elaborado.

Instrucciones de uso

Cargadores de MSX

- Teclar el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios.
- Guardar el cargador en una cinta para posibles futuros usos con la instrucción SAVE "nombre". Es conveniente que el nombre que utilicéis sea fácilmente reconocible como CARRAMBO o THUNDERCAR.
- Ejecutar el cargador con RUN.
- Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que nos sea solicitada.

Cargadores de Amstrad

- Teclar el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios.
- Guardar el cargador en una cinta para posibles futuros usos con la instrucción SAVE "nombre". Es conveniente que el nombre que utilicéis sea fácilmente reconocible como CARRAMBO o THUNDERCAR.
- Ejecutar el cargador con RUN.
- Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que nos sea solicitada.

Cargadores de Commodore

- Teclar el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios.
- Guardar el cargador en una cinta para posibles futuros usos con la instrucción SAVE "nombre". Es conveniente que el nombre que utilicéis sea fácilmente reconocible como CARRAMBO o THUNDERCAR.
- Ejecutar el cargador con RUN.
- Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que nos sea solicitada.

Cargadores de Spectrum

A) Cargadores con sólo un listado

- Teclar el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios.
- Guardar el cargador en una cinta para posibles futuros usos con la instrucción SAVE "nombre" LINE 1. Es conveniente que el nombre que utilicéis sea fácilmente reconocible como CARRAMBO o THUNDERCAR.
- Ejecutar el cargador con RUN.
- Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que nos sea solicitada.

B) Cargadores con dos listados

- En los cargadores con dos listados el primero de ellos, con formato Basic, debe ser teclado y salvado de la misma forma anteriormente indicada.
- A continuación, se debe proceder a teclar el listado 2, compuesto por filas de números, para lo cual deberemos utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que encontraremos incluido en las páginas de este libro.
- El listado dos se debe guardar en cinta inmediatamente después de donde fue salvado el listado uno.
- A continuación, rebobinar la cinta en que han sido salvados los cargadores, teclar LOAD"" y pulsar PLAY en el cassette.
- Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N e introducir la cinta original en el momento en que nos sea solicitada.

Cargador universal de código máquina Spectrum

La mayoría de los cargadores para Spectrum consisten de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclaremos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.
2. Teclaremos el listado 1 (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE 1. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.
3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).
4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LINEA. Teclaremos el número de la línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.
5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.
6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.
7. Cuando hayamos teclado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.
8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.
9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 48.000.
10. Realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos teclado pulsando F (FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).
11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.
12. En pantalla aparecerá «Pulse una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.
13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cargaremos a continuación la cinta original del juego.

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente: Suprimir la instrucción CAT de las líneas 70 15, 7209 y 80 19. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desea almacenar en memoria.

```

2 REM
3 REM CARGADOR +3 MICROSOFT
4 REM
5 CLEAR 65536: LET menu=6000
10 FOR n=65519 TO 65535
12 READ a: POKE n,a: NEXT n
15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
20,265,184,25,235,24,245,54,65,
281
70 LET a=""
100 LET a=a+1: LET b=11: LET c=1
200 LET d=13: LET e=14: LET f=15
200 LET i=1: GO TO 6000
1000 REM "BUCLE PRINCIPAL"
1001 INPUT "LINEA": LINE n: IF
18="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN n
1003 IF ISNUM n OR ISCHR n THEN
1004 NEXT n: LET i=next+VAL n
1005 IF i>65535 THEN POKE 2300
9:PEEK 2300-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
DATOS": LINE ex
1008 IF ex="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 2300: PRINT
87 cx,9:88 AT cx,21:CH$ 130:"L
LINEA":111
1010 IF LEN ex>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1012 FOR n=1 TO 20
1100 LET w=ex(n)
1150 IF w=CHR$ 47 AND w=CHR$ 5
0 OR w=CHR$ 44 AND w=CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1: FLASH 1: O
VER 1:": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET n=n+9
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET h=VAL ex(n)*16+VAL ex(
n+1): LET ch=CHR$ h: NEXT n
1250 LET e=e+8: INPUT "CONTROL":
CL
1260 IF e<=n THEN GO SUB 5000:
GO TO 1000
1300 LET a=a+ex
2000 LET i=i+1: GO TO 1000
5000 BEEP 2,0: OUT 254,2: POKE
2300,PEEK 2300+1: RETURN
6000 REM "MENU PRINCIPAL"
6005 PRINT @: INK 7: PAPER 1:
INPUT LOAD SAVE DUMP TEST
6100 LET i=INKEY$: IF i="" THEN
N GO TO 6100
6200 IF i="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i="O" THEN GO TO 7000
6220 IF i="L" THEN GO TO 7000
6230 IF i="D" THEN GO TO 7000
6250 GO TO 6100
7000 REM "SAVE"
7001 PRINT @: PAPER 3: INK 7:
FUENTE:INPUT OBJETO:RETURN:
7002 PAUSE 0: IF INKEY$="F" AND
INKEY$="O" AND INKEY$="R" THEN
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS: GO
TO 6000
7005 REM "SAVE DATA"
7006 IF a="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7007 RANDOMIZE 11
7010 LET a=CHR$ PEEK 23670+CHR$
PEEK 23671+a
7015 CLS: CAT INPUT "NOMBRE (
Save)": LINE n: IF n="" OR LEN
n<8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n+"FTE" DATA a:11
7030 LET a=a+1: GO TO 7010
7040 GO TO 6000
7200 REM "INPUT CODE"
7205 CLS: INPUT PAPER 3: INK 7:
"DIRECCION":@1: PAPER 3: INK 7:
"BYTES":100
7208 CAT INPUT "NOMBRE (Save)":
LINE n: IF n="" OR LEN n<8 T
HEN GO TO 7200
7270 SAVE n+"OBJ"CODE d1:n0
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM "TEST"
7503 IF a="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS: FOR n=1 TO (LEN a): S
TEP 20
7510 PRINT a$in TO n-1):":CH$
8 130:"LINEA":INT (n/20)+1
7520 NEXT n: GO TO 6000
9000 REM "LOAD"
9010 CLS: CAT INPUT "NOMBRE (
Load)": LINE n
9020 LOAD n+"FTE" DATA a:11
9025 RANDOMIZE USE 65519
9030 LET i=CODE a:11+256*CODE
a:12: LET a=a+1: GO TO 1
9035 CLS: PRINT AT 10,5:"Ultima
LINEA":11-1:AT 11,5:"Comienzo
del bloque"
9040 GO TO 6000
9000 REM "DUMPING"
9003 IF a="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION":d1: CLS
9006 IF d1<PEEK 2305+256*PEEK 2
304 OR d1<LEN a:21+5300 THEN
PRINT FLASH 1 AT 5,6:"ESPACIO D
E TRABAJO":FOR n=1 TO 200: NEXT
n: CLS: GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7: FLASH 1:"VOLC
ADO EN MEMORIA":PRINT AT 7,5:"
DIRECCION INICIAL":100
9008 PRINT AT 11,4: INVERSE 1:"R
ESTAR":AT 11,17:"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a): STEP 2
9015 POKE d1+VAL a(n)*16+VAL a(
n+1): LET d=d+1
9018 PRINT AT 11,12:INT (LEN a/
2)+1:11
9020 NEXT n: CLS: PRINT AT 10,6
: FLASH 1:"VOLCADO COMPLETO":FO
R n=1 TO 100: NEXT n: CLS: GO T
O 6000
9500 REM "SUBROUT. MEMORIA VACIA"
9501 CLS: PRINT @: FLASH 1:"N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE"
9502 PAUSE 300: CLS: RETURN
9900 CLEAR: SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN

```


Diccionario de Pokes

Indice

1942	S				C	
1943	S				C	
Abadía del Crimen, La	S	SD				
Action Biker	S				C	M
Addicta Ball	S				C	M
Aetherburner	S				C	M
Aetheroids	S				C	M
Ale Hop	S				C	M
Alien Syndrome	S				C	M
Amazote	S		A		C	M
Audy Capp	S		A		C	M
Arkanoïd	S		A	AD	C	M
Arkanoïd Revenge of Doh	S		A		C	M
Artura	S		A		C	M
Barbarian (Pygmalion)	S		A		C	M
Basil, the Great Mouse Detective	S		A		C	M
Batman	S		A		C	M
Batman, the Caped Crusader	S		A		C	M
Batty	S		A		C	M
Beyond the Ice Palace	S		A		C	M
Bionic Commando	S		A		C	M
Black Beard	S		A		C	M
Black Lamp	S		A		C	M
Blade Warrior	S		A		C	M
Bomb Jack	S		A		C	M
Bravestarr	S		A		C	M
Camelot Warriors	S		A		C	M
Capitan Sevilla	S		A		C	M
Cobra's Arc	S		A		C	M
Combat School	S		A		C	M
Comando	S		A		C	M
Correcaminos	S		A		C	M
Crazy Cars	S		A		C	M
Crosswain	S		A		C	M
Cyberoid	S		A		C	M
Cyberoid the Revenge	S		A		C	M
Chain Reaction	S		A		C	M
Challenge of the Gobots	S		A		C	M
Daley Thompson's	S		A		C	M
Dark Fusion	S		A		C	M
Dark Side	S		A		C	M
Des Tenebrarum	S		A		C	M
Death Wish-3	S		A		C	M
Defektor	S		A		C	M
Desolator	S		A		C	M
Desperado	S		A		C	M
Dragon Ninja	S		A		C	M
Dragon's Lair II	S		A		C	M
Double Dragon	S		A		C	M
Earthlight	S		A		C	M
Eliminator	S		A		C	M
Empire Strikes Back	S		A		C	M
Fifth Quadrant	S		A		C	M
Firefly	S		A		C	M
Flying Shark	S		A		C	M
Galleron	S		A		C	M
Game Over	S		A		C	M
Garfield	S		A		C	M
Gothik	S		A		C	M
Gryzor	S		A		C	M
Gutz	S		A		C	M
Hard Guy	S		A		C	M
Heffler Attack	S		A		C	M
Hopping Mad	S		A		C	M
Humphrey	S		A		C	M
Humdrum	S		A		C	M
Ikari Warriors	S		A		C	M
Indiana Jones	S		A		C	M
Inside Outing	S		A		C	M
Intensity	S		A		C	M
Jack the Nipper	S		A		C	M
Jack the Nipper II	S		A		C	M
Jail Break	S		A		C	M
Jet Set Willy	S		A		C	M
Karnov	S		A		C	M
Last Ninja II	S		A		C	M

Lazer Tag	S					
Leif Storm	S					
Light Force	S					
Live and Let Die	S		A			
Livingstone, supongo	S		A			
Mad Min Game	S		A			
Magnetron	S		A			
Marasider	S		A			
Mario Bros	S		A			
Mask	S		A			
Match Day II	S		A			
Meganova	S		A			
Mickey Mouse	S		A			
Mortadelo y Filemón	S		A			
Mundo perdido, El	S		A			
Manos, The	S		A			
Navy Moves	S		A			
Netherworld	S		A			
North Star	S		A			
Operation Wolf	S		A			
Ost Run	S		A			
Overlander	S		A			
Pac-Mania	S		A			
Paris-Dakar	S		A			
Phantom Club	S		A			
Pink Panther	S		A			
Platoon	S		A			
Poder oscuro, El	S		A			
Power Pyramids	S		A			
Predator	S		A			
Race Against Time, The	S		A			
Rambo III	S		A			
Rastan	S		A			
Return of the Jedi	S		A			
Rex	S		A			
Road Blasters	S		A			
Roadwar	S		A			
Robocop	S		A			
Rolling Thunder	S		A			
Rygar	S		A			
R-Type	S		A			
Saboteur	S		A			
Saboteur II	S		A			
Sabrina	S		A			
Samurai Warrior	S		A			
Savage	S		A			
Silent Shadow	S	SD	A			
Shane Crazy	S		A			
Slap Fight	S		A			
Soldier of Fortune	S		A			
Spitting Image	S		A			
Star Wars	S		A			
Street Fighter	S		A			
Super G-Man	S		A			
Tank	S		A			
Target Renegade	S		A			
Techno Cop	S		A			
Teladon	S		A			
Terramex	S		A			
Thing! Bounces Back	S		A			
Thunder Blade	S		A			
Tiger Road	S		A			
Total Eclipse	S		A			
Tour de Force	S		A			
Triple Comando	S		A			
Turbo Girl	S		A			
Tuareg	S	SD	A	AD		
Typhoon	S		A			
Venom Strikes Back	S		A			
Vindicator, The	S		A			
Virus	S		A			
Vism	S		A			
Wec Le Mans	S		A			
Wells & Fargo	S		A			
Where Time Stood Still	S		A			
Whooper Chase	S		A			
Xenon	S		A			
Yakba Dabba Deo	S		A			
Yeti	S		A			
Zynaps	S		A			

Diccionario de Pokes

1942

Durante la Segunda Guerra Mundial nuestro caza sobrevuela el espacio marítimo japonés para realizar una incursión en territorio enemigo. El camino está dividido en 32 fases y al final de cada una nos espera un portaaviones donde podremos repostar. El despegue y aterrizaje son automáticos, por lo que la misión del piloto es únicamente esquivar y destruir el mayor número de aviones enemigos. Un estupendo juego para poner a prueba tu habilidad frente a la pantalla.

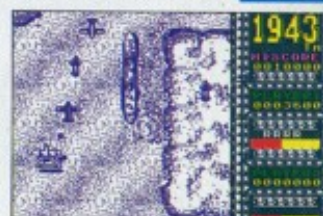
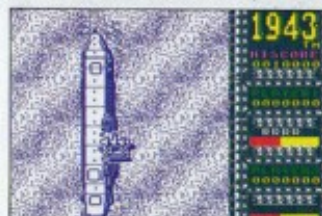


```
10 REM CARGADOR PARA 1942
20 CLEAR 65536: LET T=0
30 FOR N=65488 TO 65428: READ
40 POK N,A: LET T=T+A: NEXT N
50 IF T<3328 THEN PRINT "ERROR
60 EN DATAS: STOP
70 RANDOMIZE USR 65488
80 DATA 221,35,0,04,17,232,109
90 DATA 25,205,96
100 DATA 5,40,241,175,50,54,182
110 DATA 107,13,195,47,204
```

SPECTRUM

```
1 REM 1943
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0T039:READA:POKE544+N,A:S=S+A:NEXT
4 IFS<>3677THENPRINT"ERROR EN DATAS"
5 PRINT"PREPARA EL 1943 Y PULSA UNA TECLA"
6 GETA:IFAS=""THENGOTO6
7 SYS544
20 DATA32.86,245.169,8.141,208.8,169.58,141.209,8.76,16.8
21 DATA169.61,141.65,31.169,2.141,66.31,76.0,31
22 DATA169.189,141.48,136.76,0.128,74.68,83
```

COMMODORE



La Abadía del Crimen

Un ilustre monje franciscano, Guillermo de Occam, acompañado del novicio Adzo, acude a una importante abadía italiana para entrevistarse con el representante del Papa. Poco antes de su

llegada, la paz del convento se ve perturbada por una serie de extraños crímenes. Guillermo, que tiene fama de hombre inteligente y sagaz, es requerido por el abad para resolver el misterio. Como verás, se trata de una versión en videojuego de la célebre novela de Umberto Eco: «El nombre de la rosa».

```
1 PRINT "INTRODUCE DISCO ORIG
INAL Y PULSA TECLA. CUANDO TE SA
LGA EL MENSAJE SIN SENTIDO EN BA
SIC TECLA RUN": PAUSE 0: MERGE
"DISK": REM POR ALBERTO URUENA
PARA MICROMANIA 1988
25 INPUT "NO SE HUEVEN LOS PER
SONAJES (ISEAL PARA UN MAPEADO)":
A$: IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 41832,0: POKE 42074,0
27 INPUT "SOLO SE HUEVEN ADZO
Y GUILLERMO Y AL COGER EL PERGAH
INO MUESTRA SU SECRETO":A$: IF A
$="S" OR A$="s" THEN POKE 32778,
225
```

SPECTRUM DISCO

1943

Estamos ante una magnífica recreación de la batalla de Midway, uno de los acontecimientos más cruentos y decisivos de la Segunda Guerra Mundial. El acorazado Yamato, buque insignia de la armada japonesa se enfrenta al cazabombarderos P-38 de la aviación americana, bajo el mando del capitán McDonald.

```
10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM ** *****
50 REM ***** 1943 *****
60 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
80 CLEAR 24999: POKE 23658,0
90 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA Y
TECLA: PAUSE 0
100 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
110 INPUT "QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N)":A$: IF A$="S" THE
N POKE 48721,201
120 INPUT "QUIERES SHART BOMB
S INFINITAS (S/N)":A$: IF A$="S
" THEN POKE 83114,0
130 INPUT "QUIERES ROLLINGS I
NFINITOS (S/N)":A$: IF A$="S" T
HEN POKE 83158,0
14000 CLS: RANDOMIZE USR 25593
```

SPECTRUM

SPECTRUM

Cabalgando a lomos de una potente moto debemos buscar por toda la ciudad a nuestro amigo Martí para llevarle al aeropuerto y que pueda coger su avión. En nuestro camino se interpondrán numerosos obstáculos que dificultarán nuestra misión.

**COMMODORE**

Es éste uno de esos programas de romper más y más ladrillos, donde entran en juego tu habilidad, tus reflejos y desdéluego la suerte. A través de seis fases muy variadas, con cuatro o cinco niveles, tendremos que conseguir nuestro objetivo: que la pelota no se cuele en los agujeros.

MSX

Estamos ante un arcade clásico, en el más puro estilo matamarcianos, que destaca por su calidad, situándose muy por encima de otros juegos del mismo género. Con 23 niveles distintos, nuestra nave es capaz de moverse en ocho direcciones y mantener

tres velocidades diferentes, mientras dispara misiles o ráfagas de ametralladora. Lo mejor es su vertiginoso movimiento y el scroll de los decorados.

COMMODORE

Diccionario de Pokes

niveles. Te encontrarás infinidad de objetos estratégicamente despedigados por el suelo y

deberás decidir cuáles son peligrosos y cuáles te resultarán útiles. Suerte.

```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=50000 TO 50015:READ A:POKE I,A:NEXT
30 BLOAD"cas":R
40 BLOAD"cast":R
50 DATA 201,201,201,4
60 DATA 109,212,0
70 DATA 92,217,9
80 DATA 95,217,9
90 DATA 98,217,9
```

MSX

Alien Syndrome

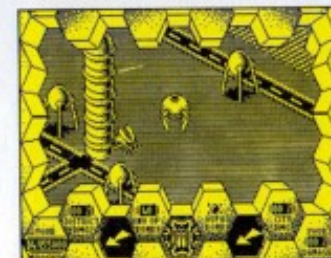
Grandes y deformes monstruos mutantes te rodean amenazadores, criaturas grotescas cuyas formas parecen desafiar a la imaginación más calenturienta. Como si de una absurda pesadilla se tratara, te encuentras luchando por tu vida en un mundo de horrores sin límite donde la muerte acecha en cada rincón.

```
10 REM Cargador Alien syndrome
20 REM Pedro Uske Rodriguez 89
30 PAPER 0:INK 0:BOARD 0:C
40 LEARN 39999:LOAD CODE 40000:P
50 POK 23555:B:CLS:DIM A$111:
60 INPUT "Vidas iniciales":
70 LINE A$:IF A$<"5" THEN POK 40
80 647:0
90 INPUT "Cualquier numero de
10 precisiones":LINE B$:IF B$<"5"
11 THEN POK 40001:0
12 60 PRINT B$:INSTR C$111,B$
13 21001:POKE 23554:0:PAUSE 1
14 000:000:000:000:000:000:000
15 000:000:000:000:000:000:000
16 000:000:000:000:000:000:000
17 000:000:000:000:000:000:000
18 000:000:000:000:000:000:000
19 000:000:000:000:000:000:000
20 000:000:000:000:000:000:000
21 000:000:000:000:000:000:000
22 000:000:000:000:000:000:000
23 000:000:000:000:000:000:000
24 000:000:000:000:000:000:000
25 000:000:000:000:000:000:000
26 000:000:000:000:000:000:000
27 000:000:000:000:000:000:000
28 000:000:000:000:000:000:000
29 000:000:000:000:000:000:000
30 000:000:000:000:000:000:000
31 000:000:000:000:000:000:000
32 000:000:000:000:000:000:000
33 000:000:000:000:000:000:000
34 000:000:000:000:000:000:000
35 000:000:000:000:000:000:000
36 000:000:000:000:000:000:000
37 000:000:000:000:000:000:000
38 000:000:000:000:000:000:000
39 000:000:000:000:000:000:000
40 000:000:000:000:000:000:000
41 000:000:000:000:000:000:000
42 000:000:000:000:000:000:000
43 000:000:000:000:000:000:000
44 000:000:000:000:000:000:000
45 000:000:000:000:000:000:000
46 000:000:000:000:000:000:000
47 000:000:000:000:000:000:000
48 000:000:000:000:000:000:000
49 000:000:000:000:000:000:000
50 000:000:000:000:000:000:000
51 000:000:000:000:000:000:000
52 000:000:000:000:000:000:000
53 000:000:000:000:000:000:000
54 000:000:000:000:000:000:000
55 000:000:000:000:000:000:000
56 000:000:000:000:000:000:000
57 000:000:000:000:000:000:000
58 000:000:000:000:000:000:000
59 000:000:000:000:000:000:000
60 000:000:000:000:000:000:000
61 000:000:000:000:000:000:000
62 000:000:000:000:000:000:000
63 000:000:000:000:000:000:000
64 000:000:000:000:000:000:000
65 000:000:000:000:000:000:000
66 000:000:000:000:000:000:000
67 000:000:000:000:000:000:000
68 000:000:000:000:000:000:000
69 000:000:000:000:000:000:000
70 000:000:000:000:000:000:000
71 000:000:000:000:000:000:000
72 000:000:000:000:000:000:000
73 000:000:000:000:000:000:000
74 000:000:000:000:000:000:000
75 000:000:000:000:000:000:000
76 000:000:000:000:000:000:000
77 000:000:000:000:000:000:000
78 000:000:000:000:000:000:000
79 000:000:000:000:000:000:000
80 000:000:000:000:000:000:000
81 000:000:000:000:000:000:000
82 000:000:000:000:000:000:000
83 000:000:000:000:000:000:000
84 000:000:000:000:000:000:000
85 000:000:000:000:000:000:000
86 000:000:000:000:000:000:000
87 000:000:000:000:000:000:000
88 000:000:000:000:000:000:000
89 000:000:000:000:000:000:000
90 000:000:000:000:000:000:000
91 000:000:000:000:000:000:000
92 000:000:000:000:000:000:000
93 000:000:000:000:000:000:000
94 000:000:000:000:000:000:000
95 000:000:000:000:000:000:000
96 000:000:000:000:000:000:000
97 000:000:000:000:000:000:000
98 000:000:000:000:000:000:000
99 000:000:000:000:000:000:000
100 000:000:000:000:000:000:000
```

```
01 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
02 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
03 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
04 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
05 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
06 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
07 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
08 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
09 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
10 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
11 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
12 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
13 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
14 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
15 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
16 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
17 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
18 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
19 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
20 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
21 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
22 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
23 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
24 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
25 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
26 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
27 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
28 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
29 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
30 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
31 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
32 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
33 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
34 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
35 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
36 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
37 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
38 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
39 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
40 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
41 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
42 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
43 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
44 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
45 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
46 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
47 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
48 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
49 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
50 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
51 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
52 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
53 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
54 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
55 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
56 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
57 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
58 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
59 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
60 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
61 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
62 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
63 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
64 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
65 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
66 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
67 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
68 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
69 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
70 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
71 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
72 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
73 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
74 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
75 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
76 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
77 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
78 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
79 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
80 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
81 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
82 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
83 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
84 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
85 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
86 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
87 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
88 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
89 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
90 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
91 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
92 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
93 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
94 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
95 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
96 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
97 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
98 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
99 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
100 3E7F85C04369CDEF9F4D 1366
```

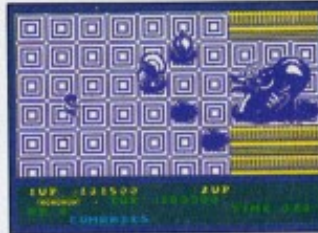
Amaurote

La ciudad ha sido invadida por una asquerosa plaga de insectos. Al frente de la Real Armada debes acabar con ellos en cada uno de los 25 distritos de Amaurote y administrar los 25 millones de dólares de que dispones para llevar a cabo tu misión.



```
10 LOAD "--SCREENS"
20 LOAD "--CODE"
30 POK 42500,0:REM VIDAS INF
40 POK 42500,0:REM INMUNIDAD
50 POK 42500,175:REM INMUNID
60 POK 42500,175:REM INMUNID
70 POK 42500,175:REM INMUNID
80 POK 42500,175:REM INMUNID
90 POK 42500,175:REM INMUNID
100 POK 42500,175:REM INMUNID
110 POK 42500,175:REM INMUNID
120 POK 42500,175:REM INMUNID
130 POK 42500,175:REM INMUNID
140 POK 42500,175:REM INMUNID
150 POK 42500,175:REM INMUNID
160 POK 42500,175:REM INMUNID
170 POK 42500,175:REM INMUNID
180 POK 42500,175:REM INMUNID
190 POK 42500,175:REM INMUNID
200 POK 42500,175:REM INMUNID
210 POK 42500,175:REM INMUNID
220 POK 42500,175:REM INMUNID
230 POK 42500,175:REM INMUNID
240 POK 42500,175:REM INMUNID
250 POK 42500,175:REM INMUNID
260 POK 42500,175:REM INMUNID
270 POK 42500,175:REM INMUNID
280 POK 42500,175:REM INMUNID
290 POK 42500,175:REM INMUNID
300 POK 42500,175:REM INMUNID
310 POK 42500,175:REM INMUNID
320 POK 42500,175:REM INMUNID
330 POK 42500,175:REM INMUNID
340 POK 42500,175:REM INMUNID
350 POK 42500,175:REM INMUNID
360 POK 42500,175:REM INMUNID
370 POK 42500,175:REM INMUNID
380 POK 42500,175:REM INMUNID
390 POK 42500,175:REM INMUNID
400 POK 42500,175:REM INMUNID
410 POK 42500,175:REM INMUNID
420 POK 42500,175:REM INMUNID
430 POK 42500,175:REM INMUNID
440 POK 42500,175:REM INMUNID
450 POK 42500,175:REM INMUNID
460 POK 42500,175:REM INMUNID
470 POK 42500,175:REM INMUNID
480 POK 42500,175:REM INMUNID
490 POK 42500,175:REM INMUNID
500 POK 42500,175:REM INMUNID
510 POK 42500,175:REM INMUNID
520 POK 42500,175:REM INMUNID
530 POK 42500,175:REM INMUNID
540 POK 42500,175:REM INMUNID
550 POK 42500,175:REM INMUNID
560 POK 42500,175:REM INMUNID
570 POK 42500,175:REM INMUNID
580 POK 42500,175:REM INMUNID
590 POK 42500,175:REM INMUNID
600 POK 42500,175:REM INMUNID
610 POK 42500,175:REM INMUNID
620 POK 42500,175:REM INMUNID
630 POK 42500,175:REM INMUNID
640 POK 42500,175:REM INMUNID
650 POK 42500,175:REM INMUNID
660 POK 42500,175:REM INMUNID
670 POK 42500,175:REM INMUNID
680 POK 42500,175:REM INMUNID
690 POK 42500,175:REM INMUNID
700 POK 42500,175:REM INMUNID
710 POK 42500,175:REM INMUNID
720 POK 42500,175:REM INMUNID
730 POK 42500,175:REM INMUNID
740 POK 42500,175:REM INMUNID
750 POK 42500,175:REM INMUNID
760 POK 42500,175:REM INMUNID
770 POK 42500,175:REM INMUNID
780 POK 42500,175:REM INMUNID
790 POK 42500,175:REM INMUNID
800 POK 42500,175:REM INMUNID
810 POK 42500,175:REM INMUNID
820 POK 42500,175:REM INMUNID
830 POK 42500,175:REM INMUNID
840 POK 42500,175:REM INMUNID
850 POK 42500,175:REM INMUNID
860 POK 42500,175:REM INMUNID
870 POK 42500,175:REM INMUNID
880 POK 42500,175:REM INMUNID
890 POK 42500,175:REM INMUNID
900 POK 42500,175:REM INMUNID
910 POK 42500,175:REM INMUNID
920 POK 42500,175:REM INMUNID
930 POK 42500,175:REM INMUNID
940 POK 42500,175:REM INMUNID
950 POK 42500,175:REM INMUNID
960 POK 42500,175:REM INMUNID
970 POK 42500,175:REM INMUNID
980 POK 42500,175:REM INMUNID
990 POK 42500,175:REM INMUNID
1000 POK 42500,175:REM INMUNID
```

SPECTRUM



AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```
10 REM *** CARGADOR AMAUROT
12 REM *** F.V.C.
20 FOR=27270320:READA:POKET,A1S=S+A:NEXT
22 IFS<>5711THENPRINT"DATAS ERRONEOS." :STOP
30 INPUT"DISTRITOS A COMPLETAR (1-25) 25----":N:IF (N<1)OR (N>25) THEN30
34 POKE300,N
40 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)":E:IFE="N"THENPOKE312,44
50 INPUT"DISPARO CONTINUO (S/N)":D:IFD="N"THENPOKE317,44
60 INPUT"DISPAROS ILIMITADOS (S/N)":I:I=I:"N"THENPOKE320,44
80 PRINT"PREPARA LA CASSETTE DE AMAUROT Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,170,2,140,179,2,96,162,43,160,1,142
110 DATA 57,192,140,58,192,76,0,192,32,181,2,32,181,2,169,25,141,57,48
120 DATA 162,0,142,62,63,169,32,141,106,97,142,127,97,76,62,192,70,86,67
```

COMMODORE

Andy Capp

Las cosas se han puesto feas para Andy Capp, el más vago y borrachín de los escoceses. Si quieres ayudarlo a encontrar su subsidio de desempleo, te verás envuelto en una divertida aventura que pondrá a prueba toda tu imaginación y sagacidad investigando pistas y obteniendo información de otros personajes.

```
10 REM Cargador Andy Capp
20 REM Pedro Jose Rodriguez-80
30 MODE 1:RESTORE:REMARK:ASFF:dir=AGC00
FOR a=100 TO 660 STEP 10:READ a:com=a
m=0:FOR b=1 TO 20 STEP 2:byte=VAL("A"+MID
(a,b,1)):FOR c=1 TO 255:byte=byte+d
ir*(c+1):NEXT c:IF a=0 THEN NEXT ELSE
PRINT"Error en la linea":END
40 INPUT"Energia infinita":a:IF UPPER(a)
a="S"THEN POKE 4000,0
50 INPUT"Bezos infinitos":a:IF UPPER(a)
a="S"THEN POKE 4000,0
60 INPUT"Comenzar con 99 libras":a:IF U
PPER(a)="S"THEN POKE 4000,0:POKE 4000
3,427
70 INPUT"Todo gratis":a:IF UPPER(a)="
S"THEN POKE 4000,0:POKE 4000,0:POKE
4000,0:POKE 4000,0
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
FOR a=1 TO 1000:NEXT a:MODE 1:LOAD"1",a
400:CALL AGF09
100 DATA C3C3AC48544C55575F53,1147
110 DATA 445C84474046575C4B,797
120 DATA 3EC932E8B03127AC0677,1117
130 DATA 7E9F9C0E0792316F710,1515
140 DATA 40504001548DF05CD39,1084
150 DATA ACD1D87C816F62E55CD,1586
160 DATA 94ACD011000062CD94AC,1160
170 DATA D0E8060009E82520F401,1103
180 DATA 79924F9F47E809EBCD94,1405
190 DATA ACD07AC83FC83F8A9438,1376
```

```
200 DATA BA9130E77A1F8A67228F,1285
210 DATA ACC07A8CD021B8ACAB0,1640
220 DATA 37C0D518032ABFACCD9A,1271
230 DATA AC5CA3AC300ATC9197CB,1416
240 DATA 121020E7A37D1C900F4,1153
250 DATA ED7E564ED5FC6030F0F,1154
260 DATA B01F4F06F579C0024F36,1047
270 DATA 08ED78AD666020F3AFED,1589
280 DATA 4FCB0D37C9AFED4F3CC9,1303
290 DATA 00000000003B01C00E8C,470
300 DATA F3310000011C04210000,358
310 DATA B8B8E8E8E8E8E8E8E8E8,1566
320 DATA B120F3010C7FED492103,1566
330 DATA ACAFE794823ED493CFE,1442
340 DATA 1120F0120FED493A00,1149
350 DATA 00FEF3CA3A3D100C011,1152
360 DATA 34ADD0D9C5D9CD46AD09,1830
370 DATA C1D9C3E4A0054484520,1294
380 DATA 4D41535445220484143,696
390 DATA 4B4522052054C455320,685
400 DATA 4F2B482E202121210100,378
410 DATA F6E249213FADCD16B001,1242
420 DATA 0000C3E8CA01000000,830
430 DATA 328C3E91CD08B8380101,772
440 DATA 1A1ACD328C217CAD7E23,986
450 DATA FFF2805CD5A8B18F501,1306
460 DATA 3206C5CD19B0D020FAC1,1162
470 DATA 10F621000000FFCD16B0,980
480 DATA 2A2A204341535455454,651
490 DATA 45204C4F4144444444720,643
500 DATA 4552524F522020205452,669
510 DATA 5020414741494E20232A,529
520 DATA 07FF010E8F4ED4901D08,1286
530 DATA ED490E10BD4901927FED,1281
540 DATA 490150F6ED49AFED4732,1251
550 DATA B8ACD2FACD00D02114AD,1441
560 DATA 1E20CD8FAED0D8B00C0,1395
570 DATA D0231D20F33801872835,899
580 DATA D92100C08C8D9D95094,1267
590 DATA 065009CD8FAED0D91213,1287
600 DATA 05D920F5CD8FAED0F10,1499
610 DATA C0D97CC6086730041159,991
620 DATA C019DD0D09CD8FAED0,1426
630 DATA FE10CD92101001100AF,905
640 DATA 0502D9CD60AED0D978FE,1499
650 DATA 02200FC50187FED490E,840
660 DATA 01ED490E48ED49C110E4,1147
```

```
670 DATA 19CD5FAED0F210C0CD8F,1757
680 DATA AED05FCD8FAED057E253,1614
690 DATA FE8F8013213AD0162F7,1128
700 DATA FE490100F6ED49C0CD8F,1416
710 DATA AED0F01373F0CD8FAE,1469
720 DATA D0DD6FCD8FAED0D57CD,1709
730 DATA 0FAED05FCD8FAED057CD,1642
740 DATA 0FAD0D0D7700D231B7A,1286
750 DATA 8320F237C9CD7AACD0D5,1629
760 DATA 5F8D57C603ED47ABD137,1363
770 DATA C9CD8FAED0D9287C8520,1565
780 DATA 34217206D9CD8FAE302E,1038
790 DATA FE10202AD93800872621,879
800 DATA 2100C060601A1377231A,464
810 DATA 1377287CC60867D9CD8F,1179
820 DATA AE300DF012009D910E7,995
830 DATA 217206D9F1C9D1373FC9,1340
840 DATA CD14AC3E8D28D1D3E35,855
850 DATA 32AC3921860322351E3E,676
860 DATA 2232C82F3E223225303E,624
870 DATA 2232C833C39C14F32100,988
880 DATA 9C1100AC010004ED00C3,958
```

AMSTRAD



```
LISTADO 1
10 REM Cargador Andy Capp
20 REM Pedro Jose Rodriguez-80
30 REM Pedro Jose Rodriguez-80
40 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 32767: LORD "CODE 64000: P
OKE 23658,0: CLS
50 INPUT "Energia infinita? ":
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 4000,0
60 INPUT "Bezos infinitos? ":
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 4000,0
70 INPUT "Comenzar con 99 libr
as? ": LINE a$: IF a$(1)<>"S" TH
EN POK E 4000,0
80 INPUT "Todo gratis? ": LINE
a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK E 400
79,0: POK E 4000,0: POK E 4000,0
90 PRINT 80:"Inserta cinta ori
ginal...":POKE 180:INK 0:POK
E 23624,0: CLEAR
100 LOAD "CODE 65088: RANDOMIZ
E USR 64000

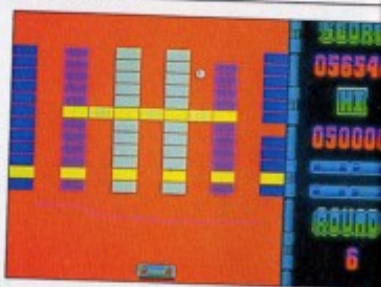
LISTADO 2
LINEA DATOS CONTROL
1 F32153FE010001AFED4F 1234
2 E05FAE772300700120F6 1246
3 2120FA11C05DE05366FF 1305
4 3EC33200FF013100E080 1126
5 C3C3FF2100FE1100FF01 1054
6 409FED08AFD3FE310000 1346
7 3EC932F400AF325C0021 987
8 0627229E0003EC932000 737
9 3E3A321400328400FBC3 010
10 46640000000000000000 170

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 92
```

SPECTRUM

Arkanoïd

La nave nodriza Arkanoid ha sido destruida, pero la nave Vaus, en cuyo interior nos encontramos, ha conseguido escapar al vacío. Nuestro objetivo es hacernos con el control de esta aeronave y destruir los 32 muros que protegen al cambiador de dimensiones, para dar un salto atrás en el espacio y resucitar la Arkanoid. Hay que destacar los estupendos efectos gráficos de este juego.



```

10 * *****
20 **
30 * ** CARGADOR ARYANDIS DISCO **
40 **
50 * ** JOSE MANUEL MUÑOZ 1988 **
60 * **
70 * *****
80 *
90 CLS
100 INPUT "VIDAS INFINITAS S/N?"I$
110 FOR A=8000 TO 8A023
120 READ P1,P2KE A,P
130 NEXT
140 PRINT "PON EL DISCO Y PULSA UNA TECLA"
150 CALL L8B04
160 IF UPPER(I$)="" THEN RUN"ARYANDIS.BIN" ELSE CALL 8A000
170 DATA 8,8,33,28,140,17,0,192,205,119,188,33,64,0,205,131,180,205,122,188,62,0,
180,243,2,205,229,69,65,62,75,65,78,79,73,68

```

AMSTRAD DISCO

[illegible]

COMMODORE

[illegible]

MSX

```

10 REM Gargador cinta ARKADINO by A.C.I.
20 REM
30 MEMORY 83048:LOAD"ARKADINO"
40 MODEM 2
50 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$a
60 IF a$a="S" THEN POKE 0,0
70 INPUT "Pantalla a colorar (1/3) : ",a
80 IF a=1 THEN ELSE POKE 1,1
90 IF a=1 THEN TO ELSE POKE 1,0:GOTO 2
10 CALL AS340A:LOAD"1",A4000:FOR I=A4000
11 TO A4070:READ a$:POKE I,VAL("a"+a$):NEXT
12 CALL A4000
30 DATA P3,21,50,40,11,0,90,1,0,1,HD,80
40 DATA P3,21,58,68,CB,45,A0,21,40,1,UB,1,0
50 DATA P3,21,40,CB,45,A0,21,40,11,0,UB,38,C
60 DATA P3,21,40,UB,11,4P,11,4P,C3,0,UB,ED,1
70 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
80 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
90 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
10 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
11 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
12 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
13 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
14 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
15 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
16 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
17 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
18 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
19 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
20 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
21 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
22 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
23 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
24 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
25 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
26 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
27 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
28 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
29 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
30 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
31 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
32 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
33 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
34 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
35 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
36 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
37 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
38 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
39 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
40 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
41 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
42 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
43 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
44 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
45 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
46 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
47 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
48 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
49 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
50 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
51 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
52 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
53 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
54 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
55 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
56 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
57 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
58 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
59 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
60 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
61 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
62 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
63 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
64 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
65 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
66 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
67 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
68 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
69 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
70 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
71 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
72 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
73 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
74 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
75 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
76 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
77 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
78 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
79 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
80 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
81 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
82 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
83 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
84 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
85 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
86 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
87 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
88 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
89 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
90 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
91 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
92 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
93 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
94 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
95 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
96 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
97 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
98 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
99 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1
100 DATA P3,21,40,UB,21,0P,22,1P,C3,0,UB,ED,1

```

AMSTRAD

Arkanoid Revenge of Doh

Nos encontramos ante un excelente arcade totalmente renovado que representa algo más

que la segunda parte de un conocido programa. Nuevas pantallas, nuevos obstáculos y enemigos, y atractivos decorados para un juego que es, en nuestra opinión, el mejor «machacaladrillos» aparecido en el mercado.

```

10 REM Cargador del Arkanoïd II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR i=0#80 TO &A03:READ a$:P
40 POKE i,a$;i=i+1:NEXT i
50 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a$)
60 "$")=5 THEN POKE &A02B,166 ELSE INPUT"Num
70 ero de vidas":a$:IF LEN(a$)>0 THEN POKE
80 &A02B,a$-1
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
100 ON ERROR GOTO &A104E
110 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 0:MEMORY &A7
120 FFF:LOAD"1",&8003:CALL &A000
130 DATA 21,1F,08,1,31,1,1,3,00,3E,2D,3F
140 ED,4F,ED,5F,AE,AE,AE,AE,77,23,13,67,8,
150 1,20,F2,31,25,48,22,44,88,3C,1F,08,3E,3D
160 32,CC,32,3E,3,32,15,31,C3,09,30
170 'Vidas infinitas.....POKE &32CC,0
180 'Numero de vidas.....POKE &3115,n-1

```

AMSTRAD



VERSIÓN 48K

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM *****
50 REM
60 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
70 CLEAR 25000: POKE 23550,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA T ECLA"
90 LOAD "SCREENS": LOAD "CODE"
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N) ":AS: IF AS="N" THEN GO TO 130
105 POKE 37404,0: POKE 37405,10
110 INPUT "QUIERES PELOTA LENTA (S/N) ":AS: IF AS="N" THEN GO TO 120
115 POKE 37920,0: POKE 37921,0: POKE 37922,0
120 INPUT "QUIERES LA OPCION DE LA LETRA C SIEMPRE (S/N) ":AS: IF AS="N" THEN GO TO 130
125 POKE 37643,0: POKE 37644,0: POKE 37645,0
130 INPUT "QUIERES ROMPER TODOS LOS LADRILLOS AL PRIMER TOQUE (S/N) ":AS: IF AS="S" THEN POKE 38372,24
9000 RANDOMIZE USR 33025
```

```
POKE 37404,0 ..... VIDAS
POKE 37405,105 ..... INFINITAS

POKE 37920,0 ..... PELOTA LENTA
POKE 37921,0 .....
POKE 37922,0 .....

POKE 37643,0 ..... COGER PELOTA
POKE 37644,0 .....
POKE 37645,0 .....

POKE 38372,24 ..... LADRILLOS AL PRIMER TOQUE
```

VERSIÓN 128K

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 128K **
40 REM *****
50 REM
60 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
70 CLEAR 25000: POKE 23550,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA T ECLA"
90 LOAD "SCREENS": POKE 23300,17: OUT 32765,17: LOAD "CODE"
910: POKE 23300,10: OUT 32765,10
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N) ":AS: IF AS="N" THEN GO TO 130
105 POKE 37506,0: POKE 37507,10
110 INPUT "QUIERES PELOTA LENTA (S/N) ":AS: IF AS="N" THEN GO TO 120
115 POKE 38025,0: POKE 38026,0: POKE 38027,0
120 INPUT "QUIERES LA OPCION DE LA LETRA C SIEMPRE (S/N) ":AS: IF AS="N" THEN GO TO 130
125 POKE 37740,0: POKE 37740,0: POKE 37750,0
130 INPUT "QUIERES ROMPER TODOS LOS LADRILLOS AL PRIMER TOQUE (S/N) ":AS: IF AS="S" THEN POKE 38473,24
9000 RANDOMIZE USR 33025
```

```
POKE 37506,0 ..... VIDAS
POKE 37507,105 ..... INFINITAS

POKE 38025,0 ..... PELOTA LENTA
POKE 38026,0 .....
POKE 38027,0 .....

POKE 37740,0 ..... COGER PELOTA
POKE 37740,0 .....
POKE 37750,0 .....

POKE 38473,24 ..... LADRILLOS AL PRIMER TOQUE
```

SPECTRUM

Artura

Ambientado en el castillo medieval de Morgause cuyas salas, comunicadas por puertas y escaleras, ocupan más de 180 pantallas, este juego nos obliga a hacer frente a cientos de enemigos, sin perdernos en su intrincado laberinto de puertas y pasillos. Programa de elevada dificultad.



20/Diccionario de Pokes II

```
10 REM Cargador Artura
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=6200 TO 6235:READ as:P
POKE n,VAL("6"+as):NEXT
40 INPUT "Energia infinita? ":
LINE as: IF as(1)<>"S" THEN POK
E 60040,0
50 INPUT "Los enemigos no disparan? ":
LINE as: IF as(1)<>"S" THEN POK
E 60053,0
60 INPUT "¿Hay 905 inmoviles? ":
LINE as: IF as(1)<>"S" THEN POK
E 60056,0
70 PRINT "Inserta cinta original...": PRUZE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
80 LOAD "CODE 65000: LOAD "5
CRENS: RANDOMIZE USR 60000
90 CLEAR: SAVE "ARTURA.BAS": L
INE 10: SAVE "ARTURA.BIN":CODE 60
000,67: VERIFY "":VERIFY "":CODE
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
10 REM Cargador Artura
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24031: LOAD "CODE 60000: P
ORE 23650,0: CLS
40 INPUT "Energia infinita? ":
LINE as: IF as(1)<>"S" THEN POK
E 60040,0
50 INPUT "Los enemigos no disparan? ":
LINE as: IF as(1)<>"S" THEN POK
E 60053,0
60 INPUT "¿Hay 905 inmoviles? ":
LINE as: IF as(1)<>"S" THEN POK
E 60056,0
70 PRINT "Inserta cinta original...": PRUZE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
80 LOAD "CODE 65000: LOAD "5
CRENS: RANDOMIZE USR 60000
90 CLEAR: SAVE "ARTURA.BAS": L
INE 10: SAVE "ARTURA.BIN":CODE 60
000,67: VERIFY "":VERIFY "":CODE
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	F3216FER11C050014000	996
2	6000C3C00F33100000	1406
3	2100E1111000FCD05D	1110
4	0021000F11000F3EFC	1053
5	F000000000F30507D	1063
6	C032100C325360314F	849
7	00000F31400153E0FD	763
8	F000F1100C30F04C06	1500
9	0000F00F00C0000000	862

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 87

SPECTRUM

Barbarian (Psygnosis)

Hegor es un valiente guerrero en la línea iniciada por Conan, que tiene que vengar la destrucción de su pueblo aniquilando al malvado brujo Necrón.



```
3 POKES3201,1:POKES3200,1:POKES40,0:INTCH00(147)
4 PORN=0:0315:READA:POKES3993,N:A:0:0:A:NEST
5 IFP/3<4049THENPRINT"ERROR EN DATOS":STOP
6 PRINT:INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":AS:IFAS="N"THENPOKES3086,44
7 PRINT:INPUT "LOS PUENTES SE CAEN (S/N) ":AS:IFAS="S"THENPOKES3091,44
8 PRINT:INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ":AS:IFAS="N"THENPOKES3094,44
9 PRINT:INPUT "APARECEN ENEMIGOS (S/N) ":AS:IFAS="S"THENPOKES3099,44:POKES3102,44
10 PRINT:PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
11 GETAS:IFAS="":GOTO11
12 POKES316,10:POKES17,207:POKES2050,0:LOAD
30 DATA64,32,74,79,83,69,32,40,46,83,32,165,244,169,32,141,150
40 DATA169,28,141,151,4,169,207,141,152,4,96,236,32,200,173,28
50 DATA9,201,76,240,1,96,169,66,141,33,9,169,207,141,34,9,169
60 DATA220,141,150,4,169,32,141,151,4,169,208,141,152,4,96,162,0
70 DATA169,92,207,157,0,7,232,224,32,208,245,169,0,141,231,0,169
80 DATA7,141,232,0,32,16,0,169,0,141,6,17,169,96,141,62,47
90 DATA169,173,141,95,16,141,146,16,141,167,16,76,0,16
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes II/21


```

30 REM ** J.E. BARBERO **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
60 REM ***** BARBARIAN *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 24099
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
Y PULSA UNA T
ORIGINAL
ECLA": PRUSE 0
90 LOAD "CODE
100 POKE 39838,232: POKE 39831,
253
110 FOR N=65000 TO 65011
120 READ A: POKE N,A
130 NEXT N
140 DATA 175,50,104,146,106,195
50,195,146,195,182,237
9999 RANDOMIZE USA 39800
SPECTRUM

```

Basil, the Great Mouse Detective

Un juego de intrigas detectivescas que tiene como protagonista a un simpático ratón que vive en el sótano de la mansión de Sherlock Holmes, desde donde intenta emular a su ilustre patrón.

```

10 "Cargador BASIL para MICROMANIA
20 "por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 "
40 FOR I=4398 TO 6499:READ A:POKE I,V
AL("A"+A):NEXT I
50 MODE 1:INPUT "Tiempo infinito (S/N) "
:IF UPPER(A)="S" THEN A=1
60 INPUT "Puntuación infinita (S/N) "
:IF UPPER(A)="S" THEN A=2
70 INPUT "Todas las pistas correctas (S/
N) "
:IF UPPER(A)="S" THEN A=4
80 MODE 8:FOR I=0 TO 15:INK I:NEXT I:POK
E 0,A:CALL 4398
1031 DATA 4,18,21,70,3,11,8,49,CD,77,DC,
21,78,1,CD,60,BC,CD,79,BC,21,90,1,1,20,1,
76,EE,40,77,23,0,78,01,20,F6,F3,00,21,0
,CE,3E,32,CD,15,2,CD,CD,08,F7,00,21,0,9
,3E,33,CD,15,2,CD,00,21,0,88,3E,34,CD,15
,2,CD,00,21,0,88,3E,35,CD,15,2,CD,F3,3A
,8,8,4F,CD
1032 DATA 47,20,6,3E,C9,32,02,91,79,CD,4
F,20,4,3E,C9,32,AC,0E,79,CD,97,38,5,3E,C
3,32,75,88,01,0,1,CD,8F,80,2A,2A,2A,2A,2
0,42,41,53,49,4C,28,2A,2A,2A,2A,2A,21,0,
43,11,0,3,1,0,2,6D,80,C3,0,3

```

AMSTRAD

```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM ***** CARGADOR DE *****
40 REM ***** BASIL SPECTRUM 48K *****
50 REM ***** POR J.J.G.Q. *****
60 REM *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 REM *****
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAD 27888: GO SUB 9000
120 POKE 23658,0
130 LET A$="QUIERES TIEMPO ILIM
ITADO": GO SUB 1000: IF A THEN P
OKE 23395,0
140 LET A$="QUIERES ENERGIA INF
INITA": GO SUB 1000: IF A THEN P
OKE 23313,0
150 INPUT "": PRINT A$: INK 7:
PAPER 2: BRIGHT 3: FLASH 1:
CARGADOR BASIL ORIGINAL
160 LOAD "CODE 55000: DEEP -1,
0: PRINT USA 23296
170 INPUT "": LET A$=A$+"?": P
OKE 23313,INK 7: PAPER 1: BRIGHT
1: RT 1: TAB (32-LEN A$)/2: A$
1810 LET K$=INKEY$: IF K$="7" A
ND K$<"N" THEN GO TO 1010
1920 IF INKEY$="" THEN GO TO 10
20
1000 BEEP .1,10: LET A$=K$+"N": R
ETURN
9000 LET SUM=0
9010 RESTORE 9100: FOR R=23296 T
O 23315: READ A: LET SUM=SUM+A
POKE A,R: NEXT R: READ B: IF SUM
<A THEN INK 7: PRINT "ERROR EN
DATAS": STOP
9020 RETURN
9100 DATA 62,201,50,29,210,205
9110 DATA 0,139,62,201,50,240
9120 DATA 163,69,0,60,60,101
9130 DATA 198,0,120
9140 DATA 2075
9999 SAVE "LD BASIL" LINE 110
SPECTRUM

```

SPECTRUM



Batman

Hay que liberar a Robin, el amigo inseparable de Batman, que ha sido capturado por uno de sus más despiadados rivales. Un juego muy entretenido, realizado en sistema Filmmation con magníficos gráficos tridimensionales.



```

10 " BATMAN (MSX)
20 " por A. Fuente
30 " para MICROMANIA
40 COLOR15,1,1:SCREEN0:KEYOFF:WIDTH380
50 LOCATE12,0:PRINT"MICROMANIA"
60 LOCATE11,1:INPUT"VIDA INFINITA":A$=IF A$="S" OR A$="N" THEN V1=1
70 LOCATE13,1:PRINT"PUER-PODERES INFINITOS"(PC(15)+("SALTO,VUELO Y CARRERA")):INPU
T"INMUNIDAD ABSOLUTA":A$=IF A$="S" OR A$="N" THEN E1=1
80 CLS:LOCATE 10,11:PRINT"ESPERA"
90 BLOAD"CAS:"
100 SCREEN2
110 OPEN"GRP:"A$=1
120 C=2:FOR I=0T099:CIRCLE(128,96),1,C,1.570796,4.712388:C=C+1
130 IF C=16 THEN C=2
140 NEXT
150 CIRCLE(128,96),8
160 LINE (0,64)-(256,128),1,3F
170 DEFUSR=39050
180 A=USR0
190 PSET(192,104):COLOR6:PRINT#1,"a. fuente"
200 BLOAD"CAS:"
210 BLOAD"CAS:"
220 IF V1=1 THEN POKE 58A900,0:POKE 58A900,0
230 IF E1=1 THEN POKE 58C1C5,0:POKE 58C1C6,0
240 DEFUSR=58000:A=USR0

```

Teclar el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar a continuación la cinta original del juego.

MSX

```

10 CLEAR 64000: LOAD "CODE 65
000
20 INPUT "Vidas infinitas? (S) "
30 IF A$="S" THEN POKE 65069,0
40 INPUT "Juego rapido? (S) "
50 IF A$="S" THEN POKE 65069,0
60 INPUT "Avuadas seleccionable
(S) "
70 IF A$="S" THEN POKE
65070,0
80 PRINT AT 11,2:"Pon en march
a el cassette."
90 RANDOMIZE USA 65000
100
110
120
130
140
150
160
170
180
190
200
210
220
230
240
250
260
270
280
290
300
310
320
330
340
350
360
370
380
390
400
410
420
430
440
450
460
470
480
490
500
510
520
530
540
550
560
570
580
590
600
610
620
630
640
650
660
670
680
690
700
710
720
730
740
750
760
770
780
790
800
810
820
830
840
850
860
870
880
890
900
910
920
930
940
950
960
970
980
990
1000
1010
1020
1030
1040
1050
1060
1070
1080
1090
1100
1110
1120
1130
1140
1150
1160
1170
1180
1190
1200
1210
1220
1230
1240
1250
1260
1270
1280
1290
1300
1310
1320
1330
1340
1350
1360
1370
1380
1390
1400
1410
1420
1430
1440
1450
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530
1540
1550
1560
1570
1580
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000
2010
2020
2030
2040
2050
2060
2070
2080
2090
2100
2110
2120
2130
2140
2150
2160
2170
2180
2190
2200
2210
2220
2230
2240
2250
2260
2270
2280
2290
2300
2310
2320
2330
2340
2350
2360
2370
2380
2390
2400
2410
2420
2430
2440
2450
2460
2470
2480
2490
2500
2510
2520
2530
2540
2550
2560
2570
2580
2590
2600
2610
2620
2630
2640
2650
2660
2670
2680
2690
2700
2710
2720
2730
2740
2750
2760
2770
2780
2790
2800
2810
2820
2830
2840
2850
2860
2870
2880
2890
2900
2910
2920
2930
2940
2950
2960
2970
2980
2990
3000
3010
3020
3030
3040
3050
3060
3070
3080
3090
3100
3110
3120
3130
3140
3150
3160
3170
3180
3190
3200
3210
3220
3230
3240
3250
3260
3270
3280
3290
3300
3310
3320
3330
3340
3350
3360
3370
3380
3390
3400
3410
3420
3430
3440
3450
3460
3470
3480
3490
3500
3510
3520
3530
3540
3550
3560
3570
3580
3590
3600
3610
3620
3630
3640
3650
3660
3670
3680
3690
3700
3710
3720
3730
3740
3750
3760
3770
3780
3790
3800
3810
3820
3830
3840
3850
3860
3870
3880
3890
3900
3910
3920
3930
3940
3950
3960
3970
3980
3990
4000
4010
4020
4030
4040
4050
4060
4070
4080
4090
4100
4110
4120
4130
4140
4150
4160
4170
4180
4190
4200
4210
4220
4230
4240
4250
4260
4270
4280
4290
4300
4310
4320
4330
4340
4350
4360
4370
4380
4390
4400
4410
4420
4430
4440
4450
4460
4470
4480
4490
4500
4510
4520
4530
4540
4550
4560
4570
4580
4590
4600
4610
4620
4630
4640
4650
4660
4670
4680
4690
4700
4710
4720
4730
4740
4750
4760
4770
4780
4790
4800
4810
4820
4830
4840
4850
4860
4870
4880
4890
4900
4910
4920
4930
4940
4950
4960
4970
4980
4990
5000
5010
5020
5030
5040
5050
5060
5070
5080
5090
5100
5110
5120
5130
5140
5150
5160
5170
5180
5190
5200
5210
5220
5230
5240
5250
5260
5270
5280
5290
5300
5310
5320
5330
5340
5350
5360
5370
5380
5390
5400
5410
5420
5430
5440
5450
5460
5470
5480
5490
5500
5510
5520
5530
5540
5550
5560
5570
5580
5590
5600
5610
5620
5630
5640
5650
5660
5670
5680
5690
5700
5710
5720
5730
5740
5750
5760
5770
5780
5790
5800
5810
5820
5830
5840
5850
5860
5870
5880
5890
5900
5910
5920
5930
5940
5950
5960
5970
5980
5990
6000
6010
6020
6030
6040
6050
6060
6070
6080
6090
6100
6110
6120
6130
6140
6150
6160
6170
6180
6190
6200
6210
6220
6230
6240
6250
6260
6270
6280
6290
6300
6310
6320
6330
6340
6350
6360
6370
6380
6390
6400
6410
6420
6430
6440
6450
6460
6470
6480
6490
6500
6510
6520
6530
6540
6550
6560
6570
6580
6590
6600
6610
6620
6630
6640
6650
6660
6670
6680
6690
6700
6710
6720
6730
6740
6750
6760
6770
6780
6790
6800
6810
6820
6830
6840
6850
6860
6870
6880
6890
6900
6910
6920
6930
6940
6950
6960
6970
6980
6990
7000
7010
7020
7030
7040
7050
7060
7070
7080
7090
7100
7110
7120
7130
7140
7150
7160
7170
7180
7190
7200
7210
7220
7230
7240
7250
7260
7270
7280
7290
7300
7310
7320
7330
7340
7350
7360
7370
7380
7390
7400
7410
7420
7430
7440
7450
7460
7470
7480
7490
7500
7510
7520
7530
7540
7550
7560
7570
7580
7590
7600
7610
7620
7630
7640
7650
7660
7670
7680
7690
7700
7710
7720
7730
7740
7750
7760
7770
7780
7790
7800
7810
7820
7830
7840
7850
7860
7870
7880
7890
7900
7910
7920
7930
7940
7950
7960
7970
7980
7990
8000
8010
8020
8030
8040
8050
8060
8070
8080
8090
8100
8110
8120
8130
8140
8150
8160
8170
8180
8190
8200
8210
8220
8230
8240
8250
8260
8270
8280
8290
8300
8310
8320
8330
8340
8350
8360
8370
8380
8390
8400
8410
8420
8430
8440
8450
8460
8470
8480
8490
8500
8510
8520
8530
8540
8550
8560
8570
8580
8590
8600
8610
8620
8630
8640
8650
8660
8670
8680
8690
8700
8710
8720
8730
8740
8750
8760
8770
8780
8790
8800
8810
8820
8830
8840
8850
8860
8870
8880
8890
8900
8910
8920
8930
8940
8950
8960
8970
8980
8990
9000
9010
9020
9030
9040
9050
9060
9070
9080
9090
9100
9110
9120
9130
9140
9150
9160
9170
9180
9190
9200
9210
9220
9230
9240
9250
9260
9270
9280
9290
9300
9310
9320
9330
9340
9350
9360
9370
9380
9390
9400
9410
9420
9430
9440
9450
9460
9470
9480
9490
9500
9510
9520
9530
9540
9550
9560
9570
9580
9590
9600
9610
9620
9630
9640
9650
9660
9670
9680
9690
9700
9710
9720
9730
9740
9750
9760
9770
9780
9790
9800
9810
9820
9830
9840
9850
9860
9870
9880
9890
9900
9910
9920
9930
9940
9950
9960
9970
9980
9990

```

```

10 38E8F02144FFFD660006 1258
20 C1CD27FF30C43ECDBB30 1438
30 E12420F10660CD27FF30 1153
40 B5CD27FF30B03030B030 1377
50
60
70
80
90
100
110
120
130
140
150
160
170
180
190
200
210
220
230
240
250
260
270
280
290
300
310
320
330
340
350
360
370
380
390
400
410
420
430
440
450
460
470
480
490
500
510
520
530
540
550
560
570
580
590
600
610
620
630
640
650
660
670
680
690
700
710
720
730
740
750
760
770
780
790
800
810
820
830
840
850
860
870
880
890
900
910
920
930
940
950
960
970
980
990

```

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 352

SPECTRUM

Diccionario de Pokes II/25

Diccionario de Pokes

Beyond the Ice Palace

Más allá del Palacio de Hielo existe una tierra mágica habitada por extrañas criaturas. Estamos ante un arcade de habilidad y nuestra misión es destruir a las fuerzas diabólicas que han invadido las tierras del norte.



```
10 REM Cargador Beyond the ice palace
20 REM Pedro Jose Rodriguez-BB
30 MODE 1:FOR n=&B200 TO &B210:READ a$:P
40 E n,VAL("A"+a$):NEXT
50 INPUT "Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a
6$)="S" THEN POKE &B201,&A7:POKE &B206,&C7
50 INPUT "Espíritus infinitos":a$:IF UPPE
R(a$)="S" THEN POKE &B200,0
40 INPUT "Inmortalidad despues de perder una
vida":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE &B2
10,&C7
70 INPUT "Muros debiles":a$:IF UPPER(a$)
="S" THEN POKE &B215,0
80 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."
90
90 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &7FFF:MO
E 1:LOAD""&B0000:POKE &B074,0:POKE &B07
7,&B2:CALL &B0000
100 DATA 36,30,32,30,0,3E,21,32,34,FF,3E
,30,32,75,E7,3E,3A,32,03,E,3E,C0,32,29,C
F,C3,0,1
```

AMSTRAD

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
50 REM *****
60 REM #BEYOND THE ICE PALACE#
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24031: POKE 23650,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""COD
E
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ":A$: IF A$="N" THEN
50 TO 110
100 POKE 30279,0: POKE 30280,0:
POKE 30281,0
110 INPUT "QUIERES SPIRITS INFI
NITOS (S/N) ":A$: IF A$="N" THEN
50 TO 120
110 POKE 37009,0: POKE 37010,0:
POKE 37011,0
9000 CLS: RANDOMIZE USR 24032
```

SPECTRUM

Bionic Commando

Este programa reúne todos los ingredientes de un arcade de éxito: gráficos agradables, movimiento casi perfecto, adicción a raudales y gran dificultad. Con ellos debes controlar a un valiente soldado de élite en su lucha contra un grupo de alienígenas invasores.

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
50 REM *****
60 REM #BIONIC COMMANDO#
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 20663: POKE 23650,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""COD
E
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ":A$: IF A$="S" THEN
POKE 34274,0
9000 CLS: RANDOMIZE USR 50096
```

SPECTRUM

```
1 REM Cargador Bionic Commando
2 REM Por: David Rodriguez
10 MODE 1:1=140
20 FOR x=&B000 TO &BFA0 STEP 12
30 i:=10:READ L100,C100:chk=0
40 FOR y=1 TO 24 STEP 2
50 by=VAL("&"+MID$(L100,y,2))
60 chk=chk+by
70 POKE x+y/2,by
80 NEXT
90 IF chk<>VAL("&"+chk$) THEN PRINT:ERR
R EN: ":1:END
100 NEXT
110 MODE 1:INPUT "Vidas Infinitas (S/N) ":
a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE 0,0
120 INPUT "Tiempo infinito e inmunidad (S
/N) ":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE 1,0
130 CALL &B037:LOCATE 1,24:PRINT " - 1
nueva cinta BIONIC original - "
140 MEMORY &B777:LOAD"":MODE 1:CALL &B7
00
150 DATA 2100801100A0011B00ED003E,351
160 DATA C9321BAC0000003EC32121BF,525
170 DATA 320080229180C310003A0000,425
180 DATA B720093EC8323A0FAP327A0E,3CA
190 DATA 3A0100B7207AF32A0E32CC,381
200 DATA 0E3ED2329002AF3291023292,41A
210 DATA 02C3930200000000000000,15A
```

AMSTRAD



Black Beard

La venganza del fiero capitán Barbanegra, el pirata más temido del Caribe, al que un amigo ha arrebatado su mapa del tesoro, su navío y su tripulación.

Para conseguir vidas infinitas pulsar simultáneamente en cualquier momento del juego las letras indicadas.

"A" "S" "F" "G"

SPECTRUM

"1" "Q" "A" "Z"

MSX

"Z" "X" "Y" "U"

AMSTRAD

Black Lamp

Esta es la aventura de Jack el Bufón, héroe medieval que tiene que liberar a su pueblo de las fuerzas del mal. El sabe que su recompensa por el éxito será la mano de la princesa, pero el fracaso le supondrá la muerte.



Diccionario de Pokes

```

10 RESTORE
20 MEMORY 9999: MODE 2
30 FOR n=36330 TO 36342: READ a: POKE n,
a:NEXT
40 LOCATE 1,10:PRINT "Infinitas vidas "
50 INPUT a$:i:=53: IF a$="s" THEN i:=255
60 LOCATE 1,10:PRINT "No danger
":INPUT a$:nd:=1:IF a$="s" THEN nd=0
70 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 2,10:
PRINT "Espera un momento"
70 LOGO "warriors
80 POKE 36089,234:POKE 36089,141:POKE
331,i:POKE 36336,nd
90 CALL 36080
100 DATA 42,53,50,98,1,62,1,50,175,17,19
5,74,1

```

AMSTRAD

[illegible]

SPECTRUM

Capitán Sevilla

Capitán Sevilla es un modesto transportista de embutidos que adquiere formidables poderes, entre ellos volar, cuando come morcillas. Este extraño héroe, a medio camino entre Popeye y Superman, debe salvar a la humanidad de los terribles planes del profesor Torrebruno.



```

1 BORDER NOT PI: POKE VAL "23
241",NOT PI: POKE VAL "23683",NO
T PI: CLEAR VAL "24191": LOAD
CODE VAL "16384": PRINT AT NOT P
I,NOT PI: LOAD "CODE
2 READ d,P: IF d THEN POKE d,
P: GO TO 2
3 RANDOMIZE USR P: DATA VAL "
40083",NOT PI,d+SGN PI,P,d+SGN P
I,P,VAL "40203",P,d+SGN PI,P,U
AL "23296"

```

SPECTRUM

```

18 CLEAR Z00,344951:COLOR,1,1:SCREEN:REYOF
20 LOCATE 10,10:PRINT "CAPITAN SEVILLA"
30 DEFUSR=C87272:
40 OLDQ0="cas",8
50 OLDQ0="cas"
60 A=USR(A)
70 OLDQ0="cas"
80 A=ANDQ0:B=348881:GO000 240
90 A=ANDQ0:B=4088:GO000 240
100 A=ANDQ0:B=18304:GO000 240
110 A=USR(A)
120 OLDQ0="cas":
130 A=ANDQ0:B=151804:GO000 240
140 A=ANDQ0:B=8157:GO000 240

```

```

158 A=USRA)
168 D=0*cast*
178 A=00000000000000000000 248
188 A=00000000000000000000 248
198 A=USRA)
208 D=0*cast*
218 POK A=00000000000000000000 248
228 A=00000000000000000000 248
238 POK 00000000000000000000 248
248 A=USRA)END
258 POK A=1,INT(0/256)POKE A,0-256(APEEK(A)+1)RETURN

```

MSX

Cobra's Arc

Nos encontramos en un mundo épico de caballeros y princesas, dragones y hechiceras. Wandel, Señor de la Lluvia, nos sugiere que hay que eliminar al poderoso príncipe Cobra para acabar con los monstruos que encarnan las fuerzas del mal.

```

10 FOR N=25000 TO 25050
20 READ A : POKE 16,NEXT N
30 PRINT "COLOCA LA CINTA PARA
CARBON Y PULSA UNA TECLA"
40 PRASE @ RANDOMIZE USR 2500
@
45 STOP
50 DATA 221.33,162.97,17.37,0.,
62.89,95.205
60 DATA 194.4,203.243,175.212
55 DATA 104.4,104.4,104.4
65 DATA 1142.92,92.34,95.99,1
0.103,192.243
80 DATA 51.254,254.254,254.254
40 DATA 126.285,124.10,209.204
117.1,24.248

```

SPECTRUM

Combat School

Nos encontramos en un campo de entrenamiento militar donde debemos superar siete pruebas, en un tiempo establecido, para conseguir la graduación. El programa destaca por la originalidad de estas pruebas, en las que debemos combinar a partes iguales, habilidad, fuerza y velocidad.



```

10 REM***** COURT SCHOOL *****
20 REM***** POR JAVIER SANCHEZ F. ****
30 POK55280,0 POK53281,0 PRINTCHR(147);CHR(5)
40 REM A JPR=1 THEN 50
50 POK49152+JPR,50 JPR=1 GOTD 40
60 JPR=7734 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
70 POK53280,14 POK53281,6 PRINT: " AHORA CARGA EL PROGRAMA NOROCCIDENTE"
80 POK5316,0 POK5317,192
90 DATA 32,165,244,169,32,141,94,3,169,19,141,85,3,169
100 DATA 192,141,169,3,96,169,33,141,06,0,169,132,141,87
110 DATA 9,239,32,288,96,162,0,189,59,192,157,244,3,232
120 DATA 19,235,44,169,244,141,169,3,169,19,141,255,10
130 DATA 76,35,11,169,1,141,101,8,76,216,5,0

```

COMMODORE


```

10 *****
20 *** POKES COMBAT SCHOOL POR PABLO ARI
24 * *****
30 *****
40 MEMORY &AFFF
50 D=47688L+130:RESTORE
60 READ A=L+10:IF A=0 THEN 120
70 CHECK=FOR X=1 TO LEN(A$)/2:IF A$(X)=A$(X+1) THEN 120
80 B=L+LEN(A$):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
90 D=D+1:NEXT
100 READ SUM:IF SUM<CHECK THEN PRINT "
  * ERROR EN LINEA" : GOTO 100
110 GOTO 40
120 MODE 1:BORDER 0:INK 0:INK 1,24:INK
  2,24:INK 3,6:LOCATE 10,3:PRINT "PON LA
  CINTA ORIGINAL"
130 LOAD "A8000:CLS:CALL 47000
140 DATA "F32177791188A4818562E080D021
  58A6118881CDEA52180C022E0A62136791188C8
  914788E0821", 3959
150 DATA "88C8228C7C385AA211FC8114183
  918C808D82128C0117284811C8E8882189F22
  F8F3C378EC", 3452
160 DATA "3AF8A5E680C8F9FC528F215F84
  3AF8A52F444237718FC3A5E2F8E838883A5F83
  F401324A89A", 3885
170 DATA "FAFED79C03A8888D02010F8D188
  FE818673E18ED793E5AED79D0E1D90818DF3028
  F0A724C88AF5", 5257
180 DATA "ED78A9E68828F5847F3E18ED7979
  2F4F077CCE48F6F628D917ED79737C3D28F0A7
  24C88AF5ED78", 5252
190 DATA "A9E68828F5847F3E18ED79792F4F
  1F3E2A1730ED79737C3D28F0A724C88AF5ED78
  211A4E58AF5", 4552
200 DATA "ED78E6884FC021A438F821158418
  FE267C8528F938ACD21A438E626C43E1CCD21A4
  38E13E8BC38", 4731
210 DATA "F226C43E1CCD21A438D33E8BC38
  E4F02157A4F06E8826C43E1CCD21A438E63ED78C
  38D0C28EF26", 4932
220 DATA "793E1CCD21A438AD3E1CCD21A438
  A67FCED388EFC38CFFD23FD7F5E828C818C5
  3E882882E80", 4649
230 DATA "3E8818E23E8CDD47A4D888883E8E
  C047A4D83E8CDD47A4D8882F5A43E18D0C288A4
  88AF825C42E", 4158
240 DATA "01FD2188AC3E8718173E17A0C677
  007788D231826C42E812E813E8418823E8C47
  A4D88883E8E", 2991
250 DATA "CD47A4D83E898C81526C40237A5
  88D87A832C8C88D43E17A0C677507788D023
  18E223E8C42E", 4451
260 DATA "B3C0D6A508F07E8487285A690188
  7F88888F04E88F0481C02188888894D3E812E
  E22883C0D6A5", 4828
270 DATA "D82E7F8D2883225A6A2E23E8826
  B3C0D6A508F07E8487285A69018888F04D7882
  26C42E813E84", 3847
280 DATA "C239A51180A4E05357A5113CA055
  ED587A6C348A43E84888818863E8CDD47A43E18
  CD47A4D83E8D", 4462
290 DATA "8C8152683D28A5C9C048A42188
  88A4FFC51E88481A7F86F5ED78E488A72881C79
  2FE4884F5C2", 4994
300 DATA "8A57323C118E22188881328886
  32C5A86884F8913C118F652188881C0888432
  C5A86884F89", 3858
310 DATA "13C118FAC17C872813A7ED428132
  8A7ED4288881C0FFA7ED428C3256A6C98888
  C387A8881E2A", 4283
320 DATA "28228881FF1F8822A58188888A5
  838888821FF8F88888888888888888888888888
  882158A1188", 2241
330 DATA "81C8E8A8", 485, "*"

```

AMSTRAD

```

LISTADO 1
20 PAPER 0:INK 0: BORDO 0: C
  LERO 29999: LOAD "CODE 84785,20
  1: POKE 23558,0
  30 LET A$="": PASAR SIEMPRE:
  GO SUB 1000: IF A THEN POKE 648
  55,0 POKE 64855,0
  40 LET A$="P": PASAR SIEMPRE:
  GO SUB 1000: IF A THEN POKE 648
  61,0 POKE 64861,0
  50 INPUT P$: LONGITUD PUEBRA
  10: IF A: IF A10 OR A12 THEN
  GO TO 80
  60 POKE 64866,0
  70 INPUT P$: NUMERO DE BLANCO
  5: IF A: IF A1 OR A29 THEN
  GO TO 90
  80 LET A1=INT (R/10): LET A=A-
  A1*10: POKE 64931,A1*10+A
  90 LET A$="P": LUCHA EL ORDENA
  DOR: GO SUB 1000: IF A THEN POKE
  64938,0
  100 LET A$="P": PASAR SIEMPRE:
  GO SUB 1000: IF A THEN POKE 649
  4,0 POKE 6494,0
  110 LET A$="P": PASAR SIEMPRE:
  GO SUB 1000: IF A THEN POKE 649
  5,0 POKE 6495,0
  120 POKE 33824,0: INPUT "
  130 INPUT LET A$=A$+"?": P
  RINT 81: INK 7: PAPER 1:AT 1,0:T
  PB (32-LEN A$)/2,A$
  140 LET A$=INKEY$: IF A$<"5" A
  ND A$>"N" THEN GO TO 1010
  150 IF INKEY$<">" THEN GO TO 10
  160 BEEP 1,20: LET A$="N": R
  ETURN
  9999 LOAD "LD COMBAT" LINE 20

```

```

LISTADO 2
Linea Datos Control
1 31FEFFDD2108F811E994 1214
2 31FEFF7CD588530F10021 1211
3 80401100103EFP37C056 721
4 802100F110050011404 410
5 ED882143FD1114F80187 1187
6 88ED88D021145F11EC98 1187
7 C4A8FC38F41811F63108 1197
8 3D0DD2145F11EC98C001 1041
9 F8D888F8F3228831337 1377
10 A33588832788E3E8352 854
11 F8873E18327384218885 1029
12 36C32336142336F82114 748
13 F8115388810788888883 1285
14 788CFF32282CDD218888 1246
15 115857C881F8D2888FDD 1452
16 1488A110888C88F00 1098
17 88FF3E1832882A3F3285 1131
18 A932884E32964EC38888 1438
19 D021388F11C888C81F8 1220
20 D888FF3E01329E79C388 1108
21 79888888888888888888 121

```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 201

SPECTRUM

Commando

Un sólo hombre enfrentado a todo un ejército. Nidos de ametralladoras, bazokas, granadas, prisioneros. Acción trepidante y diversión asegurada, si los nervios no te fallan.

```

10 REM CARRODOR PARA COMMANDO
20 CLEAR 4096
30 LOAD "CODE
40 POKE 65359,103: POKE 65379,
  60: POKE 65389,101: POKE 65382,10
  40 FOR N=65482 TO 65497: READ
  A: POKE N,A: NEXT N
50 RANDOMIZE USA 65263
60 DATA 175,50,125,184,50
  110 DATA 4,188,53,5,188
  120 DATA 50,6,188,185,50
  130 DATA 100

```

SPECTRUM



AMSTRAD

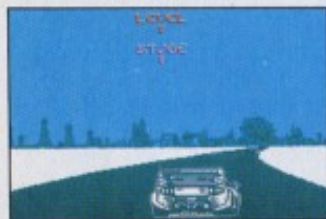
Correcaminos

Nos encontramos en un polvoriento desierto que Correcaminos debe atravesar sin que su eterno enemigo Willy, el coyote, le alcance. Para conseguirlo debe superar un gran número de obstáculos varios: minas, camiones, rocas, acantilados... Un estupendo arcade de habilidad y rapidez.

Vidas infinitas:
10 FOR A=53216 TO
53255: READ B: POKE A,B:
NEXT
20 SYS 53216
30 DATA 32,44,247,32,108,
245,169,243
40 DATA 141,134,9,169,
207,141,135,9
50 DATA 76,16,8,169,0,
141,63,16
60 DATA 169,208,141,64,
16,76,0,16
70 DATA 169,165,141,233,
168,76,0,128
COMMODORE

Crazy Cars

Una nueva versión de los viejos programas de automovilismo. Partiendo de un planteamiento clásico sus autores han conseguido el más rápido, real y adictivo de los programas de este tipo. Un juego relajante y divertido.



```

1 REM Cargador CRAZY CARS
2 REM por: David Rodriguez
3 REM
4 REM
5 MODE 1:CALL &BD37:ON ERROR GOTO 60
10 INPUT"Tiempo infinito (S/N):".s
20 INPUT"Stage (0-8)".s
40 INPUT"Level (0-8)".l
50 POKE &BDE8,559-MODE:O FOR r=0 TO 15:
NK r.O:NEXT BORDER 0
60 LOAD"1: 60000
70 MEMORY 41FF
80 FOR r=0 TO 15:INK r.PEEK (65550+r):NEXT
90 LOAD"1:
100 IF UPPEX(s)=-8 THEN POKE 651A5,0
120 POKE 641F2,0:POKE 641F3,0:POKE 641F4,0
120 POKE 6529A,2
130 POKE 641F5,0:POKE 641F6,0:POKE 641F7,0
140 POKE 65299,1
150 CALL 4A000

```

Crosswise

La segunda parte de Sidewize nos brinda de nuevo la oportunidad de dedicarnos durante un buen rato al sugestivo deporte de aniquilar asesinos y pesados alienígenas.

```

10 REM *****
20 REM **                                     **
30 REM *   AMADOR MERCHAN                 *
40 REM *   RIBERA--08/09/88              *
50 REM *   <<<<<<<>>>>>>                *
60 REM *   CRAZY CARS                     *
70 REM **                                     **
80 REM *****
90 FOR I=65400 TO 65466
100 READ A$: POKE I,A: NEXT I
110 DATA 33,0,64,17,64,1,255,
26,54,0,237,176,221,33,0,64,17,0
27,62,0,55,285,86,5,221,33,0,96
17,0,155,62,0,55,285,86,5
120 DATA 62,102,58,128,97
130 DATA 62,183,58,236,114
140 DATA 62,200,58,237,114
150 DATA 62,61,50,230,114
160 DATA 62,39,50,239,114,195,0
96
170 INPUT "INF. VIDAS? (S/N) ",
A$
180 IF A$="S" OR A$="s" THEN POKE
I 65445,0: POKE 65450,0: POKE 6
5455,0
190 INPUT "TIEMPO INICIAL (EL P
ROGRAMA LO TRADUCE A FORMATO HEX
BCD - MAX = 99 ) ".A
200 POKE 65440,A
210 INPUT "TIEMPO HEXADEDECIMAL?
(S/N) ".A$
220 IF A$="S" OR A$="s" THEN POKE
I 65460,0
230 LET A=USR 65400

```

SPECTRUM

LISTADO 2

```

1 3100003E0C081160021 595
2 00C9F111101C0C4F00021 114
3 00C9F1600C0C0C0FCC007 154
4 F00100241520F3003100 126
5 00C0D0FCC00C0FCC1000 162
6 1100C91000034F052120 727
7 1C00F61100C02100C14 790
8 0077221100F93F0FC00 117
9 F421000F110040010010 593
10 F0001100051010010C00 957
11 00210071100011000C01 923

```

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 455

SPECTRUM

Cybernoid

Un trepidante arcade de acción sin límites. Nuestro objetivo es recorrer los tres niveles de la base espacial para eliminar a los piratas, que se han apoderado de las mercancías que transportaba, y recuperar los objetos de valor. Un excelente programa que sorprende por la calidad de sus gráficos.

```

10 REM *** CARGADOR CYBERNOID
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 PORT=2820312:READA:POKET.A:S=S+A:NE
XT
22 IF S<>3233 THEN PRINT"ERROR EN LOS D
ATOS DEL DATA":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$
="N"THEN POKE 294,44
40 INPUT"IMUNE A TODO (S/N)":I$:IFI$="
N"THEN POKE 299,44
50 INPUT"ARMAMENTO ILIMITADO (S/N)":I$
:IF$="N"THEN POKE 304,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE CYBERNOID
Y PULSA SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,26:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32.165,244.169,1.141,207.2,96.
234,169.36,141.198,112.169,44.141
110 DATA 83.45,169.0,141.60,91.76,36.8,
70.86,67

```

COMMODORE

LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM
30 REM = CARGADOR CROSSWIZE
40 REM
50 REM = PRIMA SPECTRUM 40K
60 REM
70 REM = POR J.J.B.Q.
80 REM
90 REM *****
100 REM
110 REM @: INK @: BORDER @: C
120 REM LOAD = CODE 64512:45
130 REM *****
140 REM
150 REM *****
160 REM
170 REM *****
180 REM
190 REM *****
200 REM
210 REM *****
220 REM
230 REM *****
240 REM
250 REM *****
260 REM
270 REM *****
280 REM
290 REM *****
300 REM
310 REM *****
320 REM
330 REM *****
340 REM
350 REM *****
360 REM
370 REM *****
380 REM
390 REM *****
400 REM
410 REM *****
420 REM
430 REM *****
440 REM
450 REM *****
460 REM
470 REM *****
480 REM
490 REM *****
500 REM
510 REM *****
520 REM
530 REM *****
540 REM
550 REM *****
560 REM
570 REM *****
580 REM
590 REM *****
600 REM
610 REM *****
620 REM
630 REM *****
640 REM
650 REM *****
660 REM
670 REM *****
680 REM
690 REM *****
700 REM
710 REM *****
720 REM
730 REM *****
740 REM
750 REM *****
760 REM
770 REM *****
780 REM
790 REM *****
800 REM
810 REM *****
820 REM
830 REM *****
840 REM
850 REM *****
860 REM
870 REM *****
880 REM
890 REM *****
900 REM
910 REM *****
920 REM
930 REM *****
940 REM
950 REM *****
960 REM
970 REM *****
980 REM
990 REM *****

```


Diccionario de Pokes

```

30 REM * AHADRO *
40 REM * MARCHON *
50 REM * 01/0000 *
60 REM * 30/04/1988 *
70 REM * CYBERNOID *
80 REM *
110 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
120 URL " "
25799 "OR f=URL "25800" TO URL "2
5800
130 BEND 3 POKE 160,221,33,33,252,
140 INPUT 82,9,221,33,33,252,
17 17,18,202,06
18 17,18,202,06
19 17,18,202,06
20 17,18,202,06
21 17,18,202,06
22 17,18,202,06
23 17,18,202,06
24 17,18,202,06
25 17,18,202,06
26 17,18,202,06
27 17,18,202,06
28 17,18,202,06
29 17,18,202,06
30 17,18,202,06
31 17,18,202,06
32 17,18,202,06
33 17,18,202,06
34 17,18,202,06
35 17,18,202,06
36 17,18,202,06
37 17,18,202,06
38 17,18,202,06
39 17,18,202,06
40 17,18,202,06
41 17,18,202,06
42 17,18,202,06
43 17,18,202,06
44 17,18,202,06
45 17,18,202,06
46 17,18,202,06
47 17,18,202,06
48 17,18,202,06
49 17,18,202,06
50 17,18,202,06
51 17,18,202,06
52 17,18,202,06
53 17,18,202,06
54 17,18,202,06
55 17,18,202,06
56 17,18,202,06
57 17,18,202,06
58 17,18,202,06
59 17,18,202,06
60 17,18,202,06
61 17,18,202,06
62 17,18,202,06
63 17,18,202,06
64 17,18,202,06
65 17,18,202,06
66 17,18,202,06
67 17,18,202,06
68 17,18,202,06
69 17,18,202,06
70 17,18,202,06
71 17,18,202,06
72 17,18,202,06
73 17,18,202,06
74 17,18,202,06
75 17,18,202,06
76 17,18,202,06
77 17,18,202,06
78 17,18,202,06
79 17,18,202,06
80 17,18,202,06
81 17,18,202,06
82 17,18,202,06
83 17,18,202,06
84 17,18,202,06
85 17,18,202,06
86 17,18,202,06
87 17,18,202,06
88 17,18,202,06
89 17,18,202,06
90 17,18,202,06
91 17,18,202,06
92 17,18,202,06
93 17,18,202,06
94 17,18,202,06
95 17,18,202,06
96 17,18,202,06
97 17,18,202,06
98 17,18,202,06
99 17,18,202,06
100 17,18,202,06
101 17,18,202,06
102 17,18,202,06
103 17,18,202,06
104 17,18,202,06
105 17,18,202,06
106 17,18,202,06
107 17,18,202,06
108 17,18,202,06
109 17,18,202,06
110 17,18,202,06
111 17,18,202,06
112 17,18,202,06
113 17,18,202,06
114 17,18,202,06
115 17,18,202,06
116 17,18,202,06
117 17,18,202,06
118 17,18,202,06
119 17,18,202,06
120 17,18,202,06
121 17,18,202,06
122 17,18,202,06
123 17,18,202,06
124 17,18,202,06
125 17,18,202,06
126 17,18,202,06
127 17,18,202,06
128 17,18,202,06
129 17,18,202,06
130 17,18,202,06
131 17,18,202,06
132 17,18,202,06
133 17,18,202,06
134 17,18,202,06
135 17,18,202,06
136 17,18,202,06
137 17,18,202,06
138 17,18,202,06
139 17,18,202,06
140 17,18,202,06
141 17,18,202,06
142 17,18,202,06
143 17,18,202,06
144 17,18,202,06
145 17,18,202,06
146 17,18,202,06
147 17,18,202,06
148 17,18,202,06
149 17,18,202,06
150 17,18,202,06
151 17,18,202,06
152 17,18,202,06
153 17,18,202,06
154 17,18,202,06
155 17,18,202,06
156 17,18,202,06
157 17,18,202,06
158 17,18,202,06
159 17,18,202,06
160 17,18,202,06
161 17,18,202,06
162 17,18,202,06
163 17,18,202,06
164 17,18,202,06
165 17,18,202,06
166 17,18,202,06
167 17,18,202,06
168 17,18,202,06
169 17,18,202,06
170 17,18,202,06
171 17,18,202,06
172 17,18,202,06
173 17,18,202,06
174 17,18,202,06
175 17,18,202,06
176 17,18,202,06
177 17,18,202,06
178 17,18,202,06
179 17,18,202,06
180 17,18,202,06
181 17,18,202,06
182 17,18,202,06
183 17,18,202,06
184 17,18,202,06
185 17,18,202,06
186 17,18,202,06
187 17,18,202,06
188 17,18,202,06
189 17,18,202,06
190 17,18,202,06
191 17,18,202,06
192 17,18,202,06
193 17,18,202,06
194 17,18,202,06
195 17,18,202,06
196 17,18,202,06
197 17,18,202,06
198 17,18,202,06
199 17,18,202,06
200 17,18,202,06
201 17,18,202,06
202 17,18,202,06
203 17,18,202,06
204 17,18,202,06
205 17,18,202,06
206 17,18,202,06
207 17,18,202,06
208 17,18,202,06
209 17,18,202,06
210 17,18,202,06
211 17,18,202,06
212 17,18,202,06
213 17,18,202,06
214 17,18,202,06
215 17,18,202,06
216 17,18,202,06
217 17,18,202,06
218 17,18,202,06
219 17,18,202,06
220 17,18,202,06
221 17,18,202,06
222 17,18,202,06
223 17,18,202,06
224 17,18,202,06
225 17,18,202,06
226 17,18,202,06
227 17,18,202,06
228 17,18,202,06
229 17,18,202,06
230 17,18,202,06
231 17,18,202,06
232 17,18,202,06
233 17,18,202,06
234 17,18,202,06
235 17,18,202,06
236 17,18,202,06
237 17,18,202,06
238 17,18,202,06
239 17,18,202,06
240 17,18,202,06
241 17,18,202,06
242 17,18,202,06
243 17,18,202,06
244 17,18,202,06
245 17,18,202,06
246 17,18,202,06
247 17,18,202,06
248 17,18,202,06
249 17,18,202,06
250 17,18,202,06
251 17,18,202,06
252 17,18,202,06

```

Teclar el listado, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original

SPECTRUM

```

10 REM Cargador del Cerebro
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 HDE=1:FOR N=480 TO 487:READ A:IF
   D=0,VAL(A):GOTO NEXT
40 INPUT "¿dónde estás?":IF UPERN=
   0:GOTO 50:IF EL=0:INPUT "M
   o de idas":IF LEN(A)<8 THEN POKE
   A,BFE,VAL(A)
50 INPUT "Super-estacion":IF UPERN=
   0:GOTO 60:POKE A,BFE,A
60 INPUT "Los objetos fijos no disparan":
   IF UPERN=0:GOTO 70:POKE BFE,1,ACF
70 INPUT "¿dónde los bichos que se mueven
   están?":IF UPERN=0:GOTO 80:POKE
   A,BFE,VAL(A)
80 INPUT "¿Hay los inmoviles?":IF UPERN=
   0:GOTO 90:POKE A,BFE,ACF
90 INPUT "¿Hay los que se mueven?":IF UPERN=0:
   GOTO 100:POKE A,BFE,ACF
100 INPUT "¿Tienen enemigos voladores?":
   IF UPERN=0:GOTO 110:POKE A,BFE,ACF
110 INPUT "¿Hay los bichos?":IF UPERN=
   0:GOTO 120:POKE A,BFE,ACF
120 INPUT "¿Tienen P.O. 22?":ACF

```

[illegible]

AMSTRAD

Cybernoid the Revenge

Nos encontramos ante la segunda parte de un programa que parecía difícil de superar. El juego sigue siendo de gran calidad e introduce algunas mejoras, aunque la historia y su desarrollo son

practicamente iguales a Cybernoid.



40 / Diccionario de Pokes II

```

LISTADO 1
10 REM Cargador Cybernoid II
20 REM Spectrurus 128K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER BIN : INK 7: BORDER 8
50 L=LEN " "
T U=50N PT: LOAD "CODE 25000": P
OKE 25000,C:CLS
50 INPUT "¿das infinitas?"
L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN POKE
25035,C: INPUT "Numero de vidas
7" L LINE a$: IF LEN a$ THEN POKE
E 25037,U:CLS
60 INPUT "Inmunidad total?"
L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN POKE
25040,C
70 INPUT "Armasiento infinito?"
L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN P
OKE 25043,C
80 INPUT "Tiempo infinito?"
L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN POKE
25046,C
90 INPUT "Los objetos fijos no
disparan?" L LINE a$: IF a$UI()
<"5" THEN POKE 25057,C
100 INPUT "Miles inmoviles?"
L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN PO
KE 25060,C
110 INPUT "Quitar gusanos?" : L
INE a$: IF a$UI()<"5" THEN POKE
25063,C
120 INPUT "Quitar enemigos vola
dores?" L LINE a$: IF a$UI()<"5"
THEN POKE 25066,C
130 INPUT "Quitar buscadores?"
L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN PO
KE 25069,C
140 INPUT "Quitar los bichos de
los pasadi-2037" L LINE a$: IF
a$UI()<"5" THEN POKE 25072,C
150 INPUT "Quitar gusanos vola
dores?" L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN POKE
25075,C
160 PRINT #2:"Inserta cinta ori
ginal..." PRASE 100: INK C: POK
E 25074,C: CLEAR
170 LOAD "CODE 40000: RANDOMIZ
E 100 25000
180 REM Cargador Cybernoid II
20 REM Spectrurus 128K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER BIN : INK 7: BORDER 8
50 L=LEN " "
T U=50N PT: LOAD "CODE 25000": P
OKE 25000,C:CLS
50 INPUT "¿das infinitas?"
L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN POKE
25035,C: INPUT "Numero de vidas
7" L LINE a$: IF LEN a$ THEN POKE
E 25037,U:CLS
60 INPUT "Inmunidad total?"
L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN POKE
25040,C
70 INPUT "Armasiento infinito?"
L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN P
OKE 25043,C
80 INPUT "Tiempo infinito?"
L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN POKE
25046,C
90 INPUT "Los objetos fijos no
disparan?" L LINE a$: IF a$UI()
<"5" THEN POKE 25057,C
100 INPUT "Miles inmoviles?"
L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN PO
KE 25060,C
110 INPUT "Quitar gusanos?" : L
INE a$: IF a$UI()<"5" THEN POKE
25063,C
120 INPUT "Quitar enemigos vola
dores?" L LINE a$: IF a$UI()<"5"
THEN POKE 25066,C
130 INPUT "Quitar buscadores?"
L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN PO
KE 25069,C
140 INPUT "Quitar los bichos de
los pasadi-2037" L LINE a$: IF
a$UI()<"5" THEN POKE 25072,C
150 INPUT "Quitar gusanos vola
dores?" L LINE a$: IF a$UI()<"5" THEN POKE
25075,C
160 PRINT #2:"Inserta cinta ori
ginal..." PRASE 100: INK C: POK
E 25074,C: CLEAR
170 LOAD "CODE 40000: RANDOMIZ
E 100 25000

```

LISTADO 2

[illegible]

DUMP: 40.0000
N° BYTES: 94

```

LISTADO 2
1 F3D0210000110010CDF9 1123
2 612100001100040010010 367
3 E00000201000311FF9CDD 1399
4 F961AF320C8C3E4A3234 1099
5 633CE932478CAF335477 1051
6 C9325BA743248BA3299 960
7 32525B8F320F9H325800 935
8 3200433E3032426C300 890
9 633EFP371400153E0FD3 800
10 FEC32058000000000000 552

```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 64

SPECTRUM

```

30 REM Carador Cybernoid II
40 REM Pedro Jose Rodriguez-88
50 MODE 1:FOR =&F00 TO &F3F:READ &B:
60 &C=VAL("&B"):NEXT
70 INPUT:Vida=infinito:&:IF UPPER(&
80 =&S) THEN POKE &F02,0 ELSE INPUT:Name=
90 &:Vida=&:&:IF &G THEN POKE &F07,0
100 INPUT:Vida=&:IF &G THEN POKE &F07,0
110 &S="THEN POKE &F0C,&C9
120 INPUT:Armento=infinito:&:IF UPPER
130(&S)="THEN POKE &F10,0
140 INPUT:Tiempo=infinito:&:IF UPPER(&
150=&S) THEN POKE &F16,&C9
160 INPUT:Vida=&:IF &G THEN POKE &F1C,0
170 IF UPPER(&S)="-" THEN POKE &F1D,0
180 IF UPPER(&S)="-" THEN POKE &F1D,&C9
190 INPUT:Wiesle=imoviel:&:IF UPPER
200(&S)="-" THEN POKE &F20,&C9
210 INPUT:Gulter=gusaco:&:IF UPPER(&
220=&S) THEN POKE &F25,&C9
230 INPUT:Gulter=&:IF &G THEN POKE &F25,&C9
240 IF UPPER(&S)="-" THEN POKE &F2A,&C9

```

[illegible]

AMSTRAD


```

0 REM CYBERNOID II
1 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
2 FORN=OTOS2:READA:POKE272+N,A:S=S+A:NE
XT
3 IFS<>5685THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
4 POKES3281,1:POKES3280,1 (S/N):AS:IFA
5 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:
S="N"THENPOKE306,44
6 INPUT"ARMAMENTO INFINITO (S/N)":AS:
IFAS="N"THENPOKE311,44
7 INPUT"INMUNIDAD (S/N)":AS:IFAS="N"TH
ENPOKE316,44
8 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
9 GETAS:IFAS="N"THEN9
10 POKES16,16:POKES17,1:POKE2050,0:LOAD
30 DATA32.165,244.169,30.141,187.4,169.
1,141,188.4,96.169,76.141
40 DATA24.2,169.48,141.25,2.169,1.141.2
6,2.76,0.2,169.165
50 DATA141.237,78.169,0.141,231.50,169.
96,141.195,78.108,252.255,74.68,83
96,141.195,78.108,252.255,74.68,83

```

COMMODORE

Chain Reaction

El argumento nos traslada al interior de una central nuclear donde un grupo de activistas del Partido Antinuclear ha llevado a cabo un siniestro sabotaje. Afortunadamente, contamos contigo para arreglarlo todo y poner a cada uno en su lugar.



```

10 REM ***** CHAIN REACTION *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH *
30 REM * POKE 34276,36 =>TIEMPO INF. *
40 REM * POKE 50842,173 =>RAD. INF. *
50 REM * POKE 50927,173 =>VUELO INF. *
60 REM *****COMENZAR-SYS 32768*****
70 POKE 53280,0:POKES3281,0:PRINT CHR$(
147):CHR$(158)
80 READ A:IFA--1THEN 100
90 POKES320+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 80
100 IF S<>7174 THEN PRINT"ERROR EN DATA
S":END
110 INPUT"RAD. INF. (S/N)":AS
120 INPUT"VUELO INF. (S/N)":BS
130 INPUT"TIEMPO INF. (S/N)":CS
140 IFAS="N"THEN POKE 360,44
150 IFBS="N"THEN POKE 363,44
160 IFCS="N"THEN POKE 368,44
170 PRINT:PRINT:PRINT"INTRODUCE LA CINT
A ORIGINAL Y PULSA SPC"
180 WAIT 197,60:POKE 816,64:POKE 817,1
LOAD
190 DATA 32.165,244.169,32.141,187.3,16
9,83,141.188,3.169
200 DATA 1.141,189.3,96.160,32.140,55.2
54,160,102,140,56
210 DATA 254.160,1.140,57,254,172,106,0
,96,160,173,140,154
220 DATA 198,140,239,198,160,36,140,228
,133,238,32,208,96,-1

```

COMMODORE

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
50 REM *****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23658,0
80 PRINT"INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA":PAUSE 0
90 LOAD""SCREENS:LOAD""COD
E: PAPER 0: INK 0: CLS: LOAD""
CODE
100 INPUT"QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N)":AS:IF AS="N"THE
N GO TO 110
105 POKE 43646,0:POKE 42499,0:
POKE 40642,0
110 INPUT"QUIERES JET INFINIT
O (S/N)":AS:IF AS="N"THEN GO
TO 120
115 POKE 42822,167:POKE 42117,
0
120 INPUT"QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N)":AS:IF AS="S"THEN P
OKE 43339,0
130 INPUT"CUANTOS CONTENEDORES
PARA ACARBAR (1-18)":N
135 POKE 33683,0:POKE 49668,N
9000 RANDOMIZE USR 32768

```

SPECTRUM 48K

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 128K **
40 REM **
50 REM *****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23658,0
80 PRINT"INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA":PAUSE 0
90 LOAD""SCREENS:LOAD""COD
E: PAPER 0: INK 0: CLS: LOAD""
CODE
100 INPUT"QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N)":AS:IF AS="N"THE
N GO TO 110
105 POKE 40777,0:POKE 42631,0:
POKE 43776,0
110 INPUT"QUIERES JET INFINIT
O (S/N)":AS:IF AS="N"THEN GO
TO 120
115 POKE 42154,167:POKE 42249,
0
120 INPUT"QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N)":AS:IF AS="S"THEN P
OKE 43471,0
130 INPUT"CUANTOS CONTENEDORES
PARA ACARBAR (1-18)":N
135 POKE 33640,0:POKE 49665,N
9000 RANDOMIZE USR 32768

```

SPECTRUM 128K

Challenge of the Gobots

El diablo Gog y el Dr. Braxís han decidido eliminar a los Gobots. Para evitarlo, debes trasladarte al planeta Moebius y destruir todas las bases en forma de cúpula que encuentres en su superficie. Algunas de ellas te depararán sorpresas no siempre desagradables.

```

10 REM CARGADOR GOBOTS
20 REM POR ALBERTO SUÑRE
30 REM 22-4-1988
40 FOR I=40192 TO 40448:POKE
I,0:NEXT
50 FOR A=40599 TO 40653
60 READ B:POKE A,B:NEXT B
70 PRINT AT 4,5:FLASH 1:"PULS
A PLAY"
80 RANDOMIZE USR 40599
90 LOAD
100 DATA 60,157,237,71,237,94,2
01,229,213,197,245
110 DATA 170,58,10,91,50,171,91
,254,195,32,10,33
120 DATA 197,258,17,171,91,1.10
,0,237,176,65,53
130 DATA 237,71,237,86,243,241,
103,209,225,255,281
140 DATA 33,0,50,34,129,200,195
,209,102

```

SPECTRUM

Daley Thompson's

Este juego te brinda la posibilidad de enfrentarte a uno de los mejores atletas de todos los tiempos: Daley Thompson, campeón en dos olimpiadas

* consecutivas, de la disciplina atlética más completa: el decathlon.



Diccionario de Pokes

```

10 REM J.A. LEON TORIBIO
20 REM SPECTRUM 48K
30 REM OLYMPIC CHALLENGE
40 REM
50 REM
60 REM
70 REM
80 REM
90 REM
100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 REM
230 REM
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM
1000 REM

```

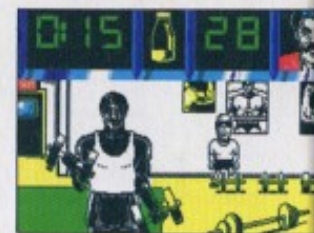
Listado 2

```

1 210E50116E6C011600ED 633
2 200C300003A31FFF0108 1205
3 FE023E7200432BE78C9 1002
4 329777C9000000000000 521

```

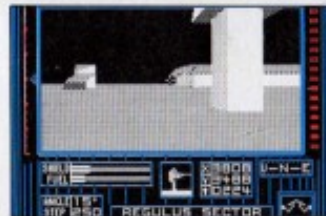
DUMP: 40.000
Nº BYTES: 40



SPECTRUM

Dark Side

Si la primera parte de este programa, Driller, fue uno de los mejores juegos creados en tres dimensiones, esta segunda representa la culminación de la revolucionaria técnica empleada en ambos: el freescape. Los Ketars atacan de nuevo y han instalado sobre la superficie de Tricuspíd una terrible arma: el Zephyr One.



```

10 REM J.E. BARBERO
20 REM SPECTRUM 48K
30 REM
40 REM
50 REM
60 REM
70 REM
80 REM
90 REM
100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 REM
230 REM
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM
1000 REM

```

SPECTRUM

Dark Fusion

La historia se centra en la prueba que debe superar un aprendiz del Cuerpo de Guerreros Especiales, en la que se enfrentará a agresivos alienígenas y todo tipo de bichos que intentarán eliminarle.

```

10 REM Cargador Dark Fusion
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=69200 TO 6920C:READ a:P
40 INPUT "Vidas infinitas?":a:IF UPPER(a)
50 THEN POK 69201,0
60 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."
70 MODE 0:MEMORY 6271B:CALL 6BD37:LOAD "1"
80 CALL 62710
90 DATA 3E,1,32,CB,7,3E,96,32,40,19,C3,8
100 DATA

```

AMSTRAD

```

10 REM Cargador Dark Fusion
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=69200 TO 6920C:READ a:P
40 INPUT "Vidas infinitas?":a:IF UPPER(a)
50 THEN POK 69201,0
60 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."
70 MODE 0:MEMORY 6271B:CALL 6BD37:LOAD "1"
80 CALL 62710
90 DATA 3E,1,32,CB,7,3E,96,32,40,19,C3,8
100 DATA

```

SPECTRUM



Dea Tenebrarum

Cuenta la leyenda que la diosa de las Tinieblas, prometida de Lucifer, se cansó de que éste no fijara la fecha de la boda y le abandonó para unirse a las fuerzas del Bien. Hoy, noche de brujas, Satán ha decidido vengarse.

```

10 REM DEA TENEBRARUM
20 CLEAR VAL "23999": LOAD VAL
30 SCREENS: LOAD "CODE": POK VAL
40 L "47899"
50 NOT P1: RANDOMIZE USR VA

```

SPECTRUM

Death Wish-3

Basado en la película del mismo título, este programa nos situa en las calles de Nueva York donde, armados hasta los dientes, debemos acabar con las pandillas



Diccionario de Pokes

de navajeros y demás bandas de gamberros que tienen atomizada a la población. Un divertido programa a la altura de los grandes títulos de software.

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

```
10 REM Cargador Death wish 3
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A04C:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$
(a$)<>"S"THEN POKE &A027,50
50 INPUT"Munición infinita? ",a$:IF UPPE
R$(a$)<>"S"THEN POKE &A02C,53:INPUT"Muni
ción máxima? ",a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN
POKE &A031,127:POKE &A036,127:POKE &A03B
,127:POKE &A040,127
60 INPUT"Quieres super-puntuación? ",a$:
IF UPPER$(a$)<>"S"THEN POKE &A045,3:POKE
&A046,32
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
:FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR G
OTO 80:TAPE
80 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &A000
90 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,00,21
,25,A0,11,0,3,1,28,0,ED,00,3E,C3,32,0E,1
,21,0,3,22,0F,1,C3,0,1,F3,3E,C9,32,19,26
,3E,AF,32,0E,21,3E,1E,32,A9,43,3E,A,32,A
2,43,3E,14,32,A3,43,3E,A,32,A0,43,21,0,0
,22,06,27,C3,84,3
```

AMSTRAD

```
10 REM *** CARGADOR DEATH WISH 3
12 REM *** F.V.C.
20 FOR=272D315:READA:POKEA,A:IS=0:A=1:NEXT
22 IF<>4721:THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS."":STOP
30 INPUT"MUÑICION INFINITA (S/N)":IF=1:IF=1:POKE302,44
40 INPUT"RESISTENTE A GOLPES (S/N)":IF=1:IF=1:POKE307,44
50 INPUT"CHALECO IMPENETRABLE (S/N)":IF=1:IF=1:POKE312,44
60 PRINT"PREPARA DEATH WISH 3 Y PULSA SHIFT+WAIT653,1)
70 POKE16,16:POKE17,1:LOAD
80 DATA 32,165,244,162,36,160,1,142,148,4,142,167,5,140,149,4,140,160,5
100 DATA 96,169,169,141,94,82,141,249,84,169,165,141,56,87,169,84,141,40,87
110 DATA 76,0,64,70,86,67
120 DATA 76,0,64,70,86,67
```

COMMODORE

LISTADO 1

```
3 REM J. ENILIO BARBERO
10 CLEAR 25500: BORDER 0: PAPE
R 0: INK 7: CLS: POKE 23550,0
15 LOAD :CODE 32765
30 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N)":a$: IF a$="N" THEN PO
KE 32005,0
40 INPUT "QUIERES ARMAMENTO IN
FINITO (S/N)":a$: IF a$="S" THEN
GO TO 90
35 POKE 32070,0: POKE 32074,0
40 INPUT "QUIERES CAMBIAR EL N
UMERO DE MUNICIONES CON QUE EMP
EZO (S/N)":a$: IF a$="N" THEN G
O TO 90
50 INPUT "ESCOPELA (0-127)":n:
POKE 32002,n
60 INPUT "PISTOLA (0-127)":n:
POKE 32007,n
70 INPUT "METRALLETA (0-127)":
n: POKE 32002,n
80 INPUT "BAZOOKA (0-127)":n:
POKE 32007,n
90 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N)":a$: IF a$="N" THEN
POKE 32005,0
100 INPUT "QUIERES SUPER-SCORE
(S/N)":a$: IF a$="S" THEN GO TO
110
105 POKE 32077,0: POKE 32000,0
110 PRINT "PON LA CINTA OR
IGINAL Y PULSA UNA T
ECLA"
120 PAUSE 0
125 LOAD :CODE 60000
130 RANDOMIZE USA 32765
```

LISTADO 2

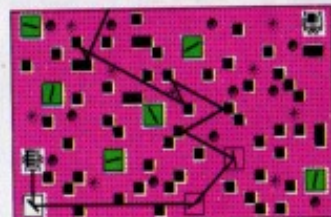
Línea	Datos	Control
3	3198800D210040110010	691
4	3E7F37CD5E050D210000	1013
5	1100263E7F37CD5E050D	943
6	21000411007C3E7F37CD	883
7	560021000411015001FF	574
8	023600E0000D21004011	504
9	00043E7F37CD5E050514F	704
10	0010044016430E000C3	522
11	004421004031FF5F1100	501
12	00010004C0000C0000	1017
13	003E7C3D1790AF321597	1034
14	32F19032F2903E1E3250	1107
15	003E003250003E143250	777
16	003E003250003E143250	1045
17	74C3400C000000000000	483

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 145

SPECTRUM

Deflektor

Por una vez no tenemos que enfrentarnos a sanguinarios enemigos. Deflektor es sólo un divertido pasatiempo para desarrollar nuestra habilidad mental, al tiempo que trasladamos un rayo láser desde su generador hasta el convertidor de energía.



```
0 REM *****D*E*F*L*E*K*T*O*R*****
1 REM JOSE DOS SANTOS Y PONY
2 REM JOSE DOS SANTOS Y PONY
3 REM JOSE DOS SANTOS Y PONY
4 REM *****D*E*F*L*E*K*T*O*R*****
10 FOR N=0 TO 21
20 :READ A
30 :POKE 80+256*N,A
40 :S=S+A
50 NEXT N
60 POKE3200,0:POKE3201,0:POKE546,7
70 PRINTCHR$(147)"PREPARA DEFLEKTOR Y P
ULSA UNA TECLA"
80 GETA:IF A$=""THEN GOTO 80
90 POKE16,80:POKE17,1:LOAD"
95 POKE31,13:POKE198,1:NEW
100 DATA32,165,244,169,94,141,204
110 DATA2,169,1,141,205,2,96
120 DATA169,250,141,127,46,76,5,0
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

malvados, pero nadie puede amedrentar a un tipo tan duro como tú. Muy buenos gráficos y scroll ascendente.

```
10 INPUT "FASE POR LA QUE DESE  
AS EMPEZAR : ",n: IF n<1 OR n>5 T  
HEN GO TO 10  
20 FOR i=65400 TO 65412: READ  
a: POKE i,a: NEXT i  
30 PRINT "INSERTA LA CINTA  
ORIGINAL"  
40 LOAD ""  
100 DATA 4,113,214,n,124,214,n,  
30,199,n,58,210,167
```

SPECTRUM

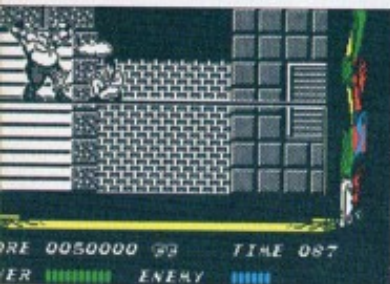


```
10 REM CARGADOR "DESPERADO" (AMSTRAD CIN  
TA)  
20 INPUT "NUMERO DE FASE (1/5): ",n  
30 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 20  
40 FOR i=40000 TO 40005  
50 READ a: POKE i,a  
60 NEXT: POKE 40006,n: RUN: ""  
70 DATA &02,&D0,&07,&C9,&D1,&07
```

AMSTRAD

Dragon Ninja

«Golpea sin piedad a todo el que se interponga en tu camino, porque él hará lo mismo contigo.» Con este lema siempre presente podrás aventurarte a través de los ocho niveles del juego.



```
1 REM*****  
2 REM*  
3 REM* DRAGONNINJA *  
4 REM* JOSE DOS SANTOS TORRIJOS 1989 *  
5 REM*  
6 REM*****  
7 :  
8 POKES3201,0:POKES3200,0:PRINTCHR$(147  
9 :  
10 FORM=365T0405:READA:POKE n,A:G=S+A:NEX  
T  
11 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS  
="N" THEN POKE386,44  
12 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)":AS:IFAS  
="N" THEN POKE391,44  
13 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)":AS:IFA  
S="N" THEN POKE396,44  
14 PRINT:PRINT "PREPARA LA CINTA Y PULSA  
UNA TECLA"  
15 :  
16 POKES3200,PEEK(162):GETAS:IFAS="THE  
NIN  
17 POKES16,109:POKE817,1:POKE2050,0:LOA  
D  
18 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,  
128,141,187,3,169,1,141,186  
19 DATA3,96,169,173,141,122,120,169,0,1  
41,76,130,169,255,141,200,155  
20 DATA238,32,206,96,74,68,83
```

COMMODORE

```
10 REM Cargador Dragon Ninja  
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89  
30 MODE 1:su=0:FOR n=8F00 TO 8DF38:REA  
D a:byte=VAL("&"+a):POKE n,byte:su=su  
+byte:NEXT:IF su=5044 THEN PRINT"Erro  
r en los datos...":END  
40 INPUT "Vidas infinitas":a:IF UPPEr(a  
$)="S" THEN POKE 8BF25,0  
50 INPUT "Inmortalidad":a:IF UPPEr(a$)="S"  
THEN POKE 8BF2A,0  
60 INPUT "Continuar siempre al morir":a:  
IF UPPEr(a$)="S" THEN POKE 8BF32,0  
70 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."  
"FOR n=1 TO 1000:NEXT  
80 CALL AND37:MEMORY 67FFF:MODE 1:LOAD:"  
"80000:CALL 8BF00  
90 DATA F3,21,18,80,11,0,80,1,42,1,70,ED  
4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,8,78,B1,2  
0,F2,21,24,5F,22,51,80,C3,18,80,3E,30,32  
54,1D,3E,30,32,16,1F,32,51,22,3E,30,32,  
7,15,C3,0,80
```

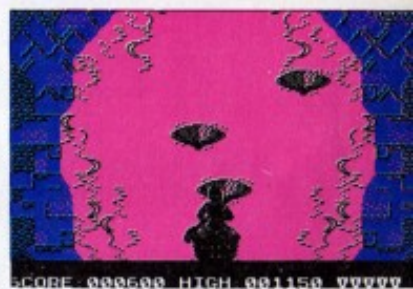
AMSTRAD

Dragon's Lair II

Si logras superar las ocho pruebas que te propone este juego, puedes considerarte el caballero más valiente y audaz de tu aldea.

```
10 REM CARGADOR PARA DRAGON'S  
LAIR II  
20 CLEAR 32767  
30 LOAD ""  
40 LOAD "80000:CALL 8BF00  
50 POKE 38786,167  
60 RANDOMIZE USR 33025
```

SPECTRUM



```
10 REM *** CARGADOR  
12 REM *** ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE  
20 REM *** FOR F.V.C  
30 FORI=8T06Y:READA:POKE272+I,A:G=S+A:NEXT  
35 IFS(<>7245) THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA :!":STOP  
40 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":V:IFV="S" THEN POKE382,165:GOTO 60  
50 INPUT "VIDA EXTRA AL TERMINAR CADA ETAPA (S/N)":E:IFE="S" THEN POKE323,0  
60 INPUT "ETAPA INICIAL (1 A 8) : " :I:IFE="1":IF(I>0)OR(I<1) THEN 60  
62 POKE333,(I-1)  
70 PRINT "COLOCA LA CINTA DEL SINJE'S CASTLE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1  
80 POKEB16,161:POKEB17,1:LOAD  
90 REM * VIDAS INFINITAS:POKE $1010,SAS  
92 REM * VIDA EXTRA:POKE 80C0D,802  
100 DATA 32,165,244,238,47,9,78,215,0,206,217,0,96,78,86,67,169,45,141,242  
110 DATA 69,169,1,141,243,69,76,1,68,169,198,141,16,16,169,74,141,194,12,141  
120 DATA 204,12,169,1,141,195,12,141,205,12,169,4,141,221,12,76,8,12,165,38  
130 DATA 201,0,176,3,198,37,96,76,4,33
```

READY.

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Double Dragon

Johnny es un estupendo karateka que tiene que enfrentarse a una pandilla de mafiosos que han secuestrado a su novia. Un adictivo programa que logrará mantenernos enganchados al joystick hasta el final.



```
101 CLEAR 57675
110 LOAD ""CODE
120 POKE 60120,0: POKE 60121,25
0: POKE 61495,201
130 FOR F=64000 TO 64012: READ
A: POKE F,A: NEXT F
140 DATA 33,107,147,54,0
150 DATA 33,40,105,54,0
170 DATA 195,86,144
180 INPUT "INF. CREDITOS?",A$
190 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64000 TO 64004: POKE F,0: NE
XT F
220 INPUT "INF. TIEMPO?",A$
230 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64005 TO 64009: POKE F,0: NE
XT F
240 LET A=USR 60000
```

SPECTRUM

Earthlight

Los piratas espaciales han decidido saquear tu nave, pero como es lógico, no vas a cruzarte de brazos y permitir que lo hagan. Un juego que tiene mucho de arcade y algo de estrategia. Aderezado con unos excelentes movimientos y un scroll increíblemente suave, es también un programa de indiscutible originalidad. Si añadimos a todo esto, un buen nivel de adicción, tenemos como resultado un juego sencillamente sensacional.



LISTADO 1

```
40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS: LOAD ""CODE 52000: POKE 236
50: CLS
60 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE A$: IF A$(1)<"5" THEN POKE
52001,0: POKE 52004,0
60 INPUT "Misiões infinitas? ";
LINE A$: IF A$(1)<"5" THEN PO
KE 52007,0
70 INPUT "Fuel infinito? "; LI
NE A$: IF A$(1)<"5" THEN POKE 5
2000,0: POKE 52006,0: POKE 52106
,0
80 INPUT "Escudo infinito? ";
LINE A$: IF A$(1)<"5" THEN POKE
52003,0: POKE 52101,0
90 PRINT 80: "Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100
100 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
PRINT AT 1.10: PAPER 1: INK 7:
EARTH LIGHT: LOAD ""CODE 52400
0: POKE 52564,195: POKE 52565,3
2: POKE 52566,203: RANDOMIZE USR
52111
```

LISTADO 2

1	3215FF14D5E5235E2356	1030
2	211BCD7E052E101CA10	1414
3	C03F353254C02115FF22	999
4	56CD3EC332325D214ECB	1054
5	223380C3000503E213532	661
6	50210000233802167CB	643
7	11A95D012000ED00C332	941
8	50C06205D2725DF3AF32	1206
9	6000320003202C932FC	981
10	C33223C43EC93295C532	1105
11	56C53E3A3240C6F8C300	1176
12	6031B45FC300C0000000	820

DUMP: 40.000 N° BYTES: 117

LISTADO 1

```
30 REM Carcero Earthlight
30 REM Pedro Jose Rodriguez-80
40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LOAD ""CODE 52000: POKE 236
50: CLS
60 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE A$: IF A$(1)<"5" THEN POKE
52001,0: POKE 52004,0
60 INPUT "Misiões infinitas? ";
LINE A$: IF A$(1)<"5" THEN PO
KE 52007,0
70 INPUT "Fuel infinito? "; LI
NE A$: IF A$(1)<"5" THEN POKE 5
2000,0: POKE 52006,0: POKE 52106
,0
80 INPUT "Escudo infinito? ";
LINE A$: IF A$(1)<"5" THEN POKE
52003,0: POKE 52101,0
90 PRINT 80: "Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100
100 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
PRINT AT 1.7: PAPER 1: INK 7:
EARTH LIGHT: LOAD ""CODE
52400: POKE 52564,195: POKE 52
565,32: POKE 52566,203: RANDOIZ
E USR 52111
```

LISTADO 2

1	3215FF14D5E5235E2356	1030
2	211BCD7E052E101CA10	1414
3	C03F353254C02115FF22	999
4	56CD3EC332325D214ECB	1054
5	223380C3000503E213532	661
6	50210000233802167CB	643
7	11A95D012000ED00C332	979
8	50C06205D2725DF3AF32	1344
9	C70032C00032FEC93250	1093
10	C4327FC43EC932F1C532	1370
11	84C53E3A3240C6F8C300	1300
12	6031B45FC300C0000000	820

DUMP: 40.000 N° BYTES: 117

SPECTRUM 48K

SPECTRUM 128K

Eliminator

Un clásico «matamarcianos» de gran poder adictivo que te enganchará rápidamente, aunque es posible que también te desespere de tanto apretar el botón del joystick.

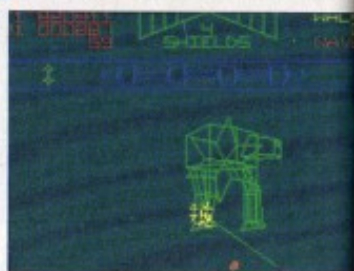


```
80 CLEAR 24575
90 LOAD ""CODE
100 LOAD ""CODE
110 POKE 35962,0
120 RANDOMIZE USR 30017
```

SPECTRUM

Empire Strikes Back

Tras la derrota sufrida por las fuerzas del Imperio, Luke, Leia y Han vuelven a ser acosados por los malévolos planes de Darth Vader. El juego se desarrolla en cuatro fases distintas, en cada una de las cuales deberemos enfrentarnos con adversarios diferentes.



Fifth Quadrant

Una extraña raza de criaturas mutantes ha invadido una pacífica nave de reconocimiento, convirtiéndola en una horrible pesadilla lo que prometía ser un viaje rutinario.

[illegible]

AMSTRAD

```

10 REM ***** THE FIFTH QUADRANT *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH *
30 POKE 32208,0:POKE32201,0:PRINTCHR$(147);CHR$(159)
40 FOR I=0 TO 162 READ S=S+A:POKE49+I,A:NEXT
50 PRINT#9 TO 24 READ R=S+A:POKE320+I,A:NEXT
60 IF SC32208 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!"END
70 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";R$
80 INPUT"DISPARO INFINITO (S/N)";B$
90 INPUT"AUTO-FIRE (S/N)";C$
100 R=A+44:IF R$="N"THEN POKE 322,A:POKE 325,A:POKE 329,A
110 IF B$="N"THEN POKE 331,A:POKE334,A
120 IF C$="N"THEN POKE 339,A
130 PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
140 WAIT 1.49.49:SYS849
150 DATA 128,169,252,141,40,3,169,2,141,41,3,173,17,208
160 DATA 41,239,141,17,208,169,0,133,198,133,157,169,128,141
170 DATA 4,221,169,1,141,5,221,169,25,141,14,221,165,1
180 DATA 31,131,133,1,168,0,32,188,3,32,211,3,133,193
190 DATA 32,211,3,133,194,32,211,3,133,195,32,211,3,133
200 DATA 196,32,211,3,145,193,238,193,208,2,238,194,165,193
210 DATA 197,195,165,194,229,196,144,235,206,187,3,208,207,169
220 DATA 8,72,169,18,72,76,64,1,4,32,227,3,182,189
230 DATA 165,189,201,227,208,245,32,211,3,201,227,240,249,201
240 DATA 237,208,239,96,162,8,32,227,3,182,189,238,32,208
250 DATA 202,208,245,165,189,96,169,16,44,13,220,240,251,173
260 DATA 13,221,74,169,25,141,14,221,96
270 DATA 169,173,141,54,21,141,36,56,141,184,56,141,188,132
280 DATA 141,17,133,169,169,141,161,132,76,28,8

```

COMMODORE

```

1 REM CARGADOR DE POKES PARA
"THE FIFTH QUADRANT"
*****
@JOSE LUIS ARRANZ
*****
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEARN 25400: PRINT AT 10,5: FLASH
1: INK 0: "THE FIFTH QUADRANT"
2: @10: "IS LOADING:" AT 0,0:
/LOAD: CODE 0: MINIMIZE 0: 7-
02: PRINT AT 0,0: LOAD: CODE:
PRINT AT 0,0: LOAD: CODE
30 CODE 25500: INPUT: "GUIRE
5 TIEMPO INFINITO (S/N):" LINE
1: IF 1$="5" THEN POKE 40511,20
30 INPUT "GUIRES VIDA INFINIT
A (S/N):" LINE 3$: IF 3$="5" TH
EN POKE 50137,20: POKE 45924,0:
POKE 45925,0
40 INPUT "GUIRES (A-0) INFINI
TO (S/N):" LINE 4$: IF 4$="5" T
HEN POKE 46430,0: POKE 46431,0
50 INPUT "GUIRES BOMBAS INFIN
ITAS (S/N):" LINE 5$: IF 5$="5
THEN FOR 406711 TO 40713: POKE
4:0: NEXT 4
60 INPUT "GUIRES JUGAR SIN EN
FRENTE 2 TIEMPOS (S/N):" LINE
5$: IF 5$ THEN POKE 46564,20:1
70 INPUT "GUIRES TELETRANSPOR
TE (S/N):" LINE 6$: IF 6$="5"
5$: THEN FOR A=46039 TO 4604
3: POKE A:0: NEXT 3
80 INPUT "GUIRES JUGAR SIN EF
ECTOS DE SONIDO? (S/N):" LIN
E 8$: IF 8$="5" THEN POKE 52526,
20
90 RANDOMIZE USR 53760

```

SPECTRUM

Firefly

Es éste un revolucionario y original programa arcade en el que la tradicional carrera persiguiendo marcianos se ha sustituido por una imprevisible incógnita: ¿dónde

se detendrá el cursor? El rápido movimiento de todos los elementos en pantalla y unos cuidados gráficos, dan como resultado un programa sensacional, que te mantendrá durante horas pegado a la pantalla.

Diccionario de Pokes

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM *****
50 REM *****
60 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 25558,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
E
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) "AS: IF AS="S" THEN
POKE 45453,167
110 INPUT "QUIERES FUEL Y DAMA
GE INFINITOS (S/N) "AS: IF AS="
S" THEN POKE 42554,0
120 INPUT "CUANTOS PUNTOS DE EN
ERGIA A DESTRUIR (1-4) "N: POKE
37132,N
130 INPUT "QUIERES COMPLETAR N
FUEL AL MORIR (S/N) "AS: IF AS="
N" THEN GO TO 140
135 POKE 45320,0: POKE 45324,0
9000 RANDOMIZE USA 60160
    
```

SPECTRUM



Flying Shark

Eres un arriesgado piloto que, desobedeciendo la orden de retirada del alto mando, se enfrenta en solitario al ejército japonés. Un estupendo juego cuyo movimiento y scroll están muy bien conseguidos. Su elevada dificultad, consigue un alto índice de adicción.

```

1 REM CARGADOR FLYING SHARK
2 REM BY:
3 REM D.R.S.
4 REM
5 REM
10 CALL 48037:REM FLYING SHARK
V.1/88
20 SYMBOL AFTER 237:SYMBOL 239,158,215,2
13,245,181,183,158,0:SYMBOL 240,138,138,
178,178,178,258,02,0:SYMBOL 241,284,238,
168,172,288,174,174,0:SYMBOL 242,74,178,
178,142,178,178,74,0:SYMBOL 243,74,174,1
78,178,234,178,178,0
30 SYMBOL 244,70,174,134,74,40,174,78,0:
SYMBOL 245,0,1,0,0,0,0,0:SYMBOL 246,22
0,234,74,74,74,74,0:SYMBOL 247,194,23
4,178,178,174,234,282,0:SYMBOL 248,128,0
4,64,128,128,0,128,0:SYMBOL 249,148,141,
224,192,224,148,148,0
40 SYMBOL 250,60,178,178,168,178,178,48,
0:SYMBOL 251,288,232,168,288,168,238,288
0:SYMBOL 252,128,64,0,192,64,128,0:0
SYMBOL 253,144,181,181,189,173,173,164,0:1
SYMBOL 254,76,174,178,178,234,174,172,0:1
SYMBOL 255,132,138,138,138,138,234,228,0
50 SYMBOL 256,14,14,4,4,4,4,4,0:SYMBOL 2
37,64,148,148,148,148,148,64,0
60 MEMORY 420FF:MODE 1:BORDER 0
70 LOCATE 14,2:PAPER 3:PEN 2:PRINT* FLYI
NG SHARK *
80 WINDOW1,15,27,18,18:WINDOW2,15,27,1
3,13
90 PRINT:DOUB 148
100 INPUT"Vidas infinitas (S/N) "AS:IF
UPPER(AS)="N" THEN POKE 45F88,487:POKE
48F89,48F
110 INPUT"Bombas infinitas (S/N) "AS:IF
UPPER(AS)="N" THEN POKE 48F93,492:POKE
48F94,48F
120 LOAD "SHARKI":POKE 48F34,4C9:POKE 4D
F37,0:POKE 48F38,48F
130 CALL 48C88
140 FOR X=48F88 TO 48FA2 STEP 12
150 READ LINE,CHK:CHK=0
160 FOR Y=1 TO 24 STEP 2
170 BY=VAL("4"+MID$(LINE,Y,2))
180 CHK=CHK*BY
190 POKE X+Y/2,by
200 NEXT
210 IF CHK*(VAL("4"+CHK)) THEN PRINT"ERR
OR"END
220 NEXT:RETURN
230 DATA F5FE3F2887F18787C3293F,4A2
240 DATA E53EC321363F368723368723,33C
250 DATA 368721288F32783E22713EE1,307
260 DATA F1C3363F3246A114E5213A81,497
270 DATA 36C323344523348F21783E36,384
280 DATA 322334422334A1E1E1E52140,580
290 DATA 8136C323368823368F213A81,327
300 DATA 363A23363723368DE1C39A81,3F5
310 DATA CD8848E521308B36C3233678,422
320 DATA 23368FE12681CD8488C37281,5A8
330 DATA F5FE452887F18787C3293F,291
340 DATA 23A28F21782B368823368823,291
350 DATA 368821A53F36882336882336,223
360 DATA 082A28F18D888888888888,27E
    
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```

10 REM Cargador Flying Shark
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 30880: LOAD "CODE 65400: P
OKE 23558,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? "L
INE AS: IF AS(1)IS"5" THEN POKE
65511,0: INPUT "Numero de vidas
? "N: POKE 65513,N
50 INPUT "Bombas infinitas? "L
INE AS: IF AS(1)IS"5" THEN POK
E 65522,0: POKE 65525,0
60 INPUT "Fase inicial? "LIN
E AS: IF LEN AS THEN POKE 65527,
URL AS
70 PRINT BRND: Inserta cinta o
riginal...: PAUSE 100
80 INK 0: CLEAR: PRINT AT 1,9
I: PAPER 1: INK 7: FLYING SHARK
I: LOAD CODE 52400: POKE 52564
,195: POKE 52565,120: POKE 52566
,255: RANDOMIZE USA 52480
90 CLEAR: SAVE "SHARKhas" LIN
E 10: SAVE "SHARKhas" CODE 65400,
134: VERIFY "SHARKhas" CODE
    
```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	3215FF3405E5235E235E	1038
2	211BC0A7E052E1D1CA10	1414
3	0D3E320254CD2115FF22	999
4	85C03E33325E5106FF	1192
5	23358C308583E21323D	657
6	5B21800822335E3E332	687
7	518518FF725E2E6C33E	1103
8	5B3E2132E158E100FF2E	682
9	525E21D8FF118158912E	953
10	08E0AC35158E1FF911	1334
11	FFFF01008E2E0883E0C32	1343
12	8E041E933280D2AF67E7	1276
13	368E0C288E3E0883CA	897
14	05C3A9E0888888888888	621

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 134

SPECTRUM




```

10 REM ***** FLYING SHARK *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANZESCH *
30 POKE 53280,6:POKE53281,1:PRINTCHR$(147);CHR$(144)
40 READ A:IF A=-1 THEN 60
50 POKE53292+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 40
60 IF S<22568 THEN PRINT"ERROR EN DATAS1":END
70 IF PEEK(53178)>C139 THEN PRINT"TE HAS TRAGADO ALGUN NUMERO":END
71 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":A$
72 INPUT "BOMBAS INFINITAS (S/N)":B$
73 INPUT "SUPER BOMBAS (S/N)":C$
74 IF A$="N" THEN POKE 53147,44:POKE 53150,44
75 IF B$="N" THEN POKE 53153,44
76 IF C$="N" THEN POKE 53156,44
77 PRINTCHR$(147);CHR$(150):PRINT" YA PUEDES CARGAR NORMALMENTE EL JUEGO"
78 POKE 53280,1:POKE53281,0
79 POKE 816,0:POKE817,207
80 DATA 32,165,244,169,14,141,211,2,169,207,141,212,2,96
90 DATA 169,76,141,127,192,159,32,141,128,192,169,207,141,129
100 DATA 192,76,172,207,199,2,240,3,76,45,192,162,0,109
110 DATA 179,207,149,115,232,224,8,208,246,120,169,47,133,0
120 DATA 169,127,141,13,220,169,236,141,22,3,169,196,141,23
130 DATA 3,169,196,141,24,3,169,234,141,25,3,177,117,0
140 DATA 169,230,169,81,168,130,169,132,123,72,152,41,63,168
150 DATA 104,81,115,164,123,145,117,208,208,229,230,110,165,110
160 DATA 197,120,208,221,162,0,109,0,72,157,0,197,109,0
170 DATA 73,157,0,199,232,208,241,169,181,162,0,168,160,32
180 DATA 0,197,169,49,141,20,3,169,234,141,21,3,90,169
190 DATA 173,141,254,21,141,1,22,141,22,44,169,96,141,132
200 DATA 25,76,0,139,169,45,133,2,76,0,192,0,2,0
210 DATA 31,0,74,0,139,-1

```

COMMODORE

Galletron

El planeta Galletron está siendo atacado por las fuerzas de choque del Wormanger. Como ya habrás imaginado, tienes que hacerles frente tú solito, con la ayuda, eso sí, de una sofisticada nave equipada con el más moderno armamento.

```

10 POKE 23693,0:POKE 23624,0
20 CLEAR 28671:LOAD "CODE 55640"
30 POKE 55601,201:RANDOMIZE U
40 RANDOMIZE USA 55601

```

SPECTRUM

Game Over

La malvada Gremlia ha sometido a cinco confederaciones de planetas situados más allá de la galaxia Alfa Centauri, pero el megaterminator Arkos se une a las fuerzas de choque del Frente de Liberación Estelar para acabar con los enemigos de la libertad. Programa de movimiento rápido y gráficos de gran calidad.

```

10 REM CARGADOR PARA GAME OVER
20 CLEAR 55535:LOAD "CODE 55535"
30 POKE 55537,201:USR 25000
40 RANDOMIZE USA 31620
50 REM PONER AQUÍ LOS POKES
60 RANDOMIZE

```

SPECTRUM

```

10 REM ** CARGADOR "GAME OVER" **
20 REM ***** POR J.S.F. *****
30 REM ** CLAVE FASE2: "ZAPPA" **
40 PRINTCHR$(147);CHR$(159):POKE53280,0:POKE53281,0
50 FORT=0T0125:READA:S=S+A:POKE272+T,A:NEXT
60 IF S<13941 THEN PRINT "ERROR EN DATAS1":END
70 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":A$
80 IF A$="N" THEN POKE 319,173
90 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)":B$
100 IF B$="N" THEN POKE 324,173:POKE 327,173
110 INPUT "ARMA INFINITA (S/N)":C$
120 IF C$="N" THEN POKE 332,173
130 INPUT "MOVIMIENTO HOMBRE MAS VELOZ (S/N)":D$
140 IF D$="N" THEN POKE337,173:POKE342,173:GOTO160
150 INPUT "VELOCIDAD (1=NORMAL/10=RAPIDO)":VE
160 IF VE<1 OR VE>10 THEN 150
170 POKE379,VE
180 PRINT"***** COLOCA LA CINTA Y PULSA ESPACIO"
190 WAIT197,60
200 SYS272:LOAD
210 DATA 162,27,168,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2
220 DATA 240,240,169,48,141,159,2,169,1,141,160,2,162,237
230 DATA 168,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141,176,3
240 DATA 76,199,2,169,169,141,206,68,169,234,141,140,59,141
250 DATA 141,59,169,169,141,81,22,169,116,141,111,10,169,1
260 DATA 141,112,10,32,74,3,72,165,173,201,3,208,12,165
270 DATA 172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74
280 DATA 83,70,238,141,1,173,141,1,201,2,240,6,32,3
290 DATA 24,76,116,1,169,0,141,141,1,32,246,23,96,0

```

COMMODORE

```

10 REM MUDARON GAME OVER
15 BOMBAS 0:IMK 0,0:RUDE 2
20 INPUT "D: MEMORY 1000: CLOUTOUT"
30 LOCATE 6,10:PRINT"1-GAME 1":LOCATE 6,14:PRINT"2-GAME 11"
35 IF INKEY(64)=0 THEN LOAD"GO1":GOTO5
40 IF INKEY(65)=0 THEN LOAD"GO2":GOTO5
45 GOTO 35
50 MORN 2:LOCATE 1,10:PRINT"Granadas":1
INPUT AS:IF AS="a" THEN POKE 2133,0
55 LOCATE 1,10:PRINT"Naegria":1
INPUT AS:IF AS="a" THEN POKE 9070,0:POKE 9092,0
60 LOCATE 1,10:PRINT"Vidas":1
PUT AS:IF AS="a" THEN POKE 9099,0
65 RETURN
70 MORN 2:LOCATE 1,10:PRINT"MEGA-LASER":1
INPUT AS:IF AS="a" THEN POKE 2133,0
71 LOCATE 1,10:PRINT"NO MIRAS":1
PUT AS:IF AS="a" THEN POKE 3166,25
72 LOCATE 1,10:PRINT"VIDAS":1
PUT AS:IF AS="a" THEN POKE 8507,0
73 LOCATE 1,10:PRINT"ENERGIA":1
INPUT AS:IF AS="a" THEN POKE 8682,0
75 RETURN

```

AMSTRAD



Garfield

Arlene, la inseparable novia de Gardfiel, ha sido secuestrada y encerrada en el depósito municipal. Para liberarla tendremos que echar mano de toda nuestra habilidad e inteligencia, en una aventura donde la sagacidad será decisiva.

[illegible]

AMSTRAD

```

10 REM *** CARGADOR GARFIELD
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 PORT=52992T053064:READA:POKET.A:S=S+
A:NEXT
22 IFS<7498THENPRINT"ERRASTE EN LOS DA
TAS..."
30 INPUT"¿Necesidad de comer (S/N)";
CS:IFCS="N"THENPOKE$3050,44
40 INPUT"¿Necesidad de dormir (S/N)";
DS:IFDS="N"THENPOKE$3053,44
50 INPUT"NADIE MANDA A PASEO A GARFIELD
(S/N)";PS:IFPS="N"THENPOKE$3056,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE GRAFIELD Y
DALE A SHIFT":WAIT653,1
90 POKE$16,0:POKE$17,207:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,84,160,150,142,
182,3,140,179,3,96,160,44,185,28,207
110 DATA 153,167,2,136,16,247,76,167,2,
162,180,160,2,142,30,9,140,31,9
120 DATA 76,224,149,162,193,160,2,142,1
39,8,140,140,8,76,40,8,169,44,162
130 DATA 16,141,26,99,141,45,99,142,6,1
50,76,0,95,70,86,67

```

COMMODORE

60 / Diccionario de Pokes II

LISTADO 1

```

LISTING OF THE GARFIELD
10 REM CARDS OF THE GARFIELD
20 REM REMEMBER THE LINK CODE 64800
LEADER 62900 23500 5
LS 100000 NO tener habre? THEN POKE
LINE 20 IF 23500 THEN POKE
62970 INPUT "NO tener sueno?" L
62970 IF 23500 THEN POKE
62980 INPUT "No tener atques de
habre? POKE 62000" INPUT "Parcial
POKE 62100" LINE 30 POKE 65
La link if URL 30 URL 30 ratio
62110 COMPARIZ CON THEN P
62120 LINE 30 POKE 62100 nta or
POKE 62100 60 Inserta POKE 23624
62130 PAUSE 73 CLEARIZE URL
62140 POKE 62100 TO 73 CLEARIZE URL
62150 NEXT N RANDOMIZE URL L
210 CLEAR "SAUE GARF PAR" L
210 SAUE "BIN" VERIFY CODE
210 VERIFY

```

LISTADO 2

[illegible]

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 1.110

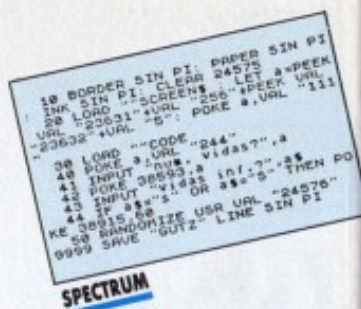
SPECTRUM

Diccionario de Pokes II/61

Diccionario de Pokes

Gutz

Te encuentras en las entrañas de un extraño monstruo estelar que te ha devorado. Tienes que recorrer los oscuros compartimentos de su aparato digestivo para acceder a sus órganos vitales y destruirlos. Antes de morir esta horrible bestia abrirá la boca y tú podrás alcanzar el espacio exterior.



```
10 REM *** CARGADOR GUTZ
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 PORT=3440417:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IF SK>8553 THEN PRINT"ERROR EN LOS D
ATOS DEL DATA":STOP
30 INPUT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)":ES:I
FES="N"THENPOKE 373,44
40 INPUT"CONSULTA ILIMITADA DE MAPA (S/
N)":MS:IFMS="N"THENPOKE 383,44
50 INPUT"ATRAVESAR PAREDES (S/N)":PS:IF
PS<>"N"THEN80
55 POKE388,44:POKE393,44:POKE398,44:POK
E403,44:POKE408,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE GUTZ Y PUL
SA SHIFT":WAIT653.1
90 POKEB16,88:POKEB17,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,32,162,108,160,
1,141,125,3,142,126,3,140,127,3
110 DATA 96,234,173,30,11,201,14,208,40
,169,165,141,22,189,169,44,173,212
120 DATA 19,169,0,141,156,255,169,32,14
,1,96,37,169,225,141,97,37,169,39
130 DATA 141,98,37,169,165,141,99,37,16
9,228,141,100,37,173,13,220,96,70,86,67
9,228,141,100,37,173,13,220,96,70,86,67
```

COMMODORE

Hard Guy

El objetivo es guiar a Butch a través de veinte pantallas llenas de peligros. El diabólico Dr. Tie Fu ha capturado a un grupo de veteranos de guerra a los que hay que liberar de su cautiverio.

```
Hard Guy:
10 LOAD "" CODE 16384
20 For I=23315 to 23321
30 READ a:POKE I,a:NEXT I
40 DATA 175,50,64,138
50 RANDOMIZE USR 23296
```

SPECTRUM

Hellfire Attack

Si todavía dudáis de vuestra maestría en lo que al control de cualquier arma bélica se refiere, podeis seguir entrenandoos con este programa que pone a vuestra disposición el helicóptero Super-Cobra, uno de los aparatos más sofisticados de todos los tiempos.

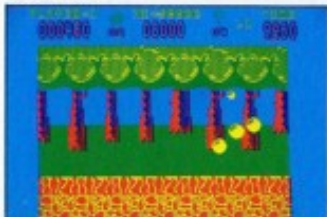


```
1 REM HELLFIRE ATTACK
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE5380,1:POKE53281,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
4 FORN=27270319:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
5 IFN<>4625THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS
="N"THENPOKE311,44
7 INPUT"INMUNIDAD (S/N)":AS:IFAS="N"TH
ENPOKE306,44
8 INPUT"MISILES INFINITOS (S/N)":AS:IF
AS="N"THENPOKE301,44
9 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA":POKE198,0
10 IFPEEK(198)=0THEN10
11 POKEB16,16:POKEB17,1:POKE2050,0:LOA
D
30 DATA32,165,244,169,30,141,150,3,169
,1,141,151,3,96,169,43,141
40 DATA131,72,169,1,141,132,72,76,48,7
,1,69,0,141,176,34,169,96
50 DATA141,11,48,169,173,141,35,49,76,
5,6,74,68,83
```

COMMODORE

Hopping Mad

Si crees que ya nada podrá sorprenderte en lo que a videojuegos se refiere, espera a cargar este programa y prepárate a controlar cuatro alocadas bolas que recorren tanto la superficie de la Luna, como el fondo del mar. Te esperan muchas horas de diversión con uno de los juegos más adictivos que puedas encontrar.



```
10 REM Cargador Hopping Mad
20 REM Pedro Jose Rodriguez RB
30 MODE 1:FOR N=8192 TO 8192:READ A:PI
OKE N,VAL("A")+A:NEXT
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IF
AS="S"THEN POKE 8192,8192 ELSE INPUT"Num
ero de vidas":AS:IF LEN(AS)<0 THEN POKE
8192,VAL(AS)+40
50 INPUT"INMUNIDAD (S/N)":AS:IF UPPE
R(AS)="S"THEN POKE 8193,8193 ELSE INPUT"
Numero de vidas":AS:IF LEN(AS)<0 THEN POKE
8193,VAL(AS)+40
60 INPUT"PARTIDA CONTINUA (S/N)":AS:IF
UPPER(AS)="S"THEN POKE 8194,8194 ELSE INPUT
"Numero de vidas":AS:IF LEN(AS)<0 THEN POKE
8194,VAL(AS)+40
70 INPUT"PARTIDA CONTINUA (S/N)":AS:IF
UPPER(AS)="S"THEN POKE 8195,8195 ELSE INPUT
"Numero de vidas":AS:IF LEN(AS)<0 THEN POKE
8195,VAL(AS)+40
80 INPUT"Nivel (Inicial (con partida cont
inua):POKE 8196,8196 ELSE INPUT"Numero de
vidas":AS:IF LEN(AS)<0 THEN POKE 8196,VAL
(AS)+40
90 INPUT"Superpuntuacion (S/N)":AS:IF
UPPER(AS)="S"THEN POKE 8197,8197 ELSE INPUT
"Numero de vidas":AS:IF LEN(AS)<0 THEN POKE
8197,VAL(AS)+40
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
"
110 FOR N=1 TO 1000:NEXT N
120 DATA 32,165,244,169,30,141,150,3,169
,1,141,151,3,96,169,43,141
130 DATA 96,234,173,30,11,201,14,208,40
,169,165,141,22,189,169,44,173,212
140 DATA 19,169,0,141,156,255,169,32,14
,1,96,37,169,225,141,97,37,169,39
150 DATA 141,98,37,169,165,141,99,37,16
9,228,141,100,37,173,13,220,96,70,86,67
160 DATA 9,228,141,100,37,173,13,220,96
,70,86,67
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

LISTADO 1

```
10 CLEAR 40000: LOAD ""CODE 65
293,242
20 CL: PRINT "INSERTA LA CINTA ORIGINAL, PULSA PLAY Y LUEGO PULSA UNA TECLA"
30 IF INKEY="" THEN GO TO 30
40 PRINT USA 65293
```

LISTADO 2

N.º Línea Datos Control

```
1 F331FFFEDD2100251100 1109
2 C03A000037210DFFEC3 1030
3 23FF140015F33E0F03FE 1124
4 DBFE1FE630F6004F0FC0 1476
5 CDE70530FA21150410FE 1067
6 2B7C8520F9CDE30530F4 1350
7 059CCDE30530E43EC600 1319
8 30E02420F106C9CDE705 1229
9 300570FE0430F4CDE705 1500
10 D079EE034F2500000010 033
11 10052005DD7500100AC0 044
12 11A0C0791F4F131002DD 079
13 231000000A2E01CD06FF 067
14 D03EE580CB150000020C 1479
15 FF7CAD677A032001AFD3 1503
16 FE1032CD0A0FF0000000 1166
17 3A307057C204FF3E0A3D 1100
18 20FDA704C03E7F00FE1F 1349
19 A9E62020F4792F4FE007 1190
20 F00003FE37C900000000 975
21 000000000000000031FF 304
22 7F1100FF2100E40101A4 026
```

DUMP: 50.000
N.º Bytes: 242

SPECTRUM



10 REM Jack the Nipper

20 REM

30 REM por A.C.L.

40 REM

50 LOAD "NIPPER":POKE &A50,0:POKE &A59

,A5

60 FOR I=&A500 TO &A5A:READ A:POKE I,A:

NEXT

70 CALL &A000

80 DATA &3E,0,&32,&FF,&37,&32,&00,&3A,&C

3,&01,&10

JACK THE NIPPER

VIDAS INFINITAS

POKE &39FF,0

POKE &3A00,0

AMSTRAD



MSX

Jack the Nipper II

Cuando el avión que lo conduce a Australia sobrevuela la jungla africana, Jack salta utilizando como paracaídas su pijama.

Mucho nos tememos que la selva no volverá a ser lo que era. El objetivo del juego es realizar el mayor número posible de gamberradas y conseguir que el marcador de travesuras alcance su valor máximo.

```
10 REM *** CARGADOR JACK THE NIPPER II
12 REM *** F.V.C.
20 FOR T=27210323:READ A:POKE T,A:GOTO NEXT
22 IF S<>5065 THEN PRINT "ERROR EN DATAS..." : GOTO 1
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";V:IF V="N" THEN POKE 301,44
40 INPUT "IMPUNE A BICHOS (S/N)";B:IF B="N" THEN POKE 304,44
50 INPUT "IMPUNE A GULPES (S/N)";G:IF G="N" THEN POKE 307,44
60 INPUT "IMPUNE AL CAIDAS (S/N)";C:IF C="N" THEN POKE 312,44
70 INPUT "IMPUNE AL AGUA (S/N)";A:IF A="N" THEN POKE 315,44
80 PRINT "PREPÁRA LA CINTA DE JACK THE NIPPER II Y PULSA SHIFT+WAIT65,1
90 POKE 16,16:POKE 17,1:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,134,9,140,135,9,162,43,160,1,142
110 DATA 114,6,140,115,6,70,0,6,169,44,141,170,199,141,20,150,141,16,150
120 DATA 162,96,142,40,151,141,13,130,76,16,120,70,06,67
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Karnov

Para salvar a la humanidad, ¡cómo no!, nuestro héroe, un pacífico artista de circo, decide emprender la ardua tarea de rescatar el

legendario tesoro de Babilonia, oculto en un siniestro e inaccesible territorio.

LISTADO 1

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
50 REM *****
60 REM ***** KARNOV *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 REM *****
110 REM *****
120 REM *****
130 REM *****
140 REM *****
150 REM *****
160 REM *****
170 REM *****
180 REM *****
190 REM *****
200 REM *****
210 REM *****
220 REM *****
230 REM *****
240 REM *****
250 REM *****
260 REM *****
270 REM *****
280 REM *****
290 REM *****
300 REM *****
310 REM *****
320 REM *****
330 REM *****
340 REM *****
350 REM *****
360 REM *****
370 REM *****
380 REM *****
390 REM *****
400 REM *****
410 REM *****
420 REM *****
430 REM *****
440 REM *****
450 REM *****
460 REM *****
470 REM *****
480 REM *****
490 REM *****
500 REM *****
510 REM *****
520 REM *****
530 REM *****
540 REM *****
550 REM *****
560 REM *****
570 REM *****
580 REM *****
590 REM *****
600 REM *****
610 REM *****
620 REM *****
630 REM *****
640 REM *****
650 REM *****
660 REM *****
670 REM *****
680 REM *****
690 REM *****
700 REM *****
710 REM *****
720 REM *****
730 REM *****
740 REM *****
750 REM *****
760 REM *****
770 REM *****
780 REM *****
790 REM *****
800 REM *****
810 REM *****
820 REM *****
830 REM *****
840 REM *****
850 REM *****
860 REM *****
870 REM *****
880 REM *****
890 REM *****
900 REM *****
910 REM *****
920 REM *****
930 REM *****
940 REM *****
950 REM *****
960 REM *****
970 REM *****
980 REM *****
990 REM *****
1000 REM *****
```

LISTADO 2

```
10 REM *****
20 REM *****
30 REM *****
40 REM *****
50 REM *****
60 REM *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 REM *****
110 REM *****
120 REM *****
130 REM *****
140 REM *****
150 REM *****
160 REM *****
170 REM *****
180 REM *****
190 REM *****
200 REM *****
210 REM *****
220 REM *****
230 REM *****
240 REM *****
250 REM *****
260 REM *****
270 REM *****
280 REM *****
290 REM *****
300 REM *****
310 REM *****
320 REM *****
330 REM *****
340 REM *****
350 REM *****
360 REM *****
370 REM *****
380 REM *****
390 REM *****
400 REM *****
410 REM *****
420 REM *****
430 REM *****
440 REM *****
450 REM *****
460 REM *****
470 REM *****
480 REM *****
490 REM *****
500 REM *****
510 REM *****
520 REM *****
530 REM *****
540 REM *****
550 REM *****
560 REM *****
570 REM *****
580 REM *****
590 REM *****
600 REM *****
610 REM *****
620 REM *****
630 REM *****
640 REM *****
650 REM *****
660 REM *****
670 REM *****
680 REM *****
690 REM *****
700 REM *****
710 REM *****
720 REM *****
730 REM *****
740 REM *****
750 REM *****
760 REM *****
770 REM *****
780 REM *****
790 REM *****
800 REM *****
810 REM *****
820 REM *****
830 REM *****
840 REM *****
850 REM *****
860 REM *****
870 REM *****
880 REM *****
890 REM *****
900 REM *****
910 REM *****
920 REM *****
930 REM *****
940 REM *****
950 REM *****
960 REM *****
970 REM *****
980 REM *****
990 REM *****
1000 REM *****
```

SPECTRUM



COMMODORE

```
1 REM KARNOV
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=07090:READA:POKE32991+N.A:S=S+A:
NEXT:POKE3281,1:POKE3280,1
4 IFK>10955THENPRINT"ERRO EN DATAS":S
TOP
5 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":AS:IFA
$="N"THENPOKE33061,44
6 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ":AS:IFAS
="N"THENPOKE33064,44
7 INPUT "PASAR DE NIVEL AL MORIR (S/N) ":
AS
8 IFAS="N"THENPOKE33069,44:POKE33072,44
9 PRINT "PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA":AS=""
10 GETAS:IFAS=""THENGOTO10
11 POKE808,223:POKE809,128:POKE2050,0:L
ORD
30 DATA162,241,160,128,169,224,142,233,
2,140,234,2,141,202,2,76,237
35 DATA246,169,32,141,28,1,169,16,141,2
9,1,169,129,141,30,1,162
40 DATA0,189,35,129,157,0,7,232,224,32,
208,245,76,13,129,169,32
45 DATA141,28,204,169,0,141,29,204,169,
7,141,30,204,141,32,208,96
50 DATA169,36,141,223,128,141,44,140,16
9,234,141,184,128,141,185,128,141
55 DATA32,208,96,74,68,83
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 309

Last Ninja II

Bajo este título encontrarás un sorprendente megajuego dividido en seis partes. Además de un nivel gráfico insuperable y de una increíble animación de personajes, el argumento de este programa posee la rara habilidad de envolver al jugador, convirtiéndolo en protagonista de una verdadera película.

```
10 REM Cargador The last ninja 2
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
...:lin=80:dir=6A000:GOSUB 60:lin=290:d1
r=6BP00:GOSUB 60
40 CLS:PRINT"inserta cinta original...":
FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL 6BD37
50 MODE 1:MEMORY 637C0:LOAD"1":637C1:CAL
L 6387C:LOAD"1":64000:CALL 6BP00
60 READ AS:IF AS=""THEN RETURN
70 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("&"MID$(AS,n,2)):POKE dir,byte:
dir=dir+1:sum=sum+byte:NEXT:IF sum=con T
HEN lin=lin+10:GOTO 60 ELSE PRINT"Error
en la linea":lin=END
80 DATA F32100400103033E88ED,785
90 DATA 4FED5FAE7700230878B1,1047
100 DATA 20F5E05FC619212E4001,976
110 DATA D502ED4FED5FAE770023,1191
120 DATA 0B70B120F52100401100,699
130 DATA B9010303E2B03E403236,835
140 DATA B93EC33254B9214B0522,908
150 DATA 55B9C32E99DD21D98B11,1371
160 DATA C300CD678B2100002274,873
170 DATA BC216405229ABCC3038C,1088
180 DATA 216D0522A600C34000AF,781
190 DATA 329C33EC3329CAB217F,1060
200 DATA 05229DABC340063E10CD,915
210 DATA 37ACCD058CD6F5C5D5E5,1717
220 DATA 21B0053A00408E280523,606
230 DATA 232318F5AF235E235612,782
240 DATA 3EC3329CAB217F05229D,990
250 DATA ABE1DC1C1F911873A03,1501
260 DATA AD30220B3DC5EA383AE3,1115
270 DATA 300000000000000000,61
280 DATA *
290 DATA F32100A011000501BF00,650
300 DATA EDB0C300050000000000,613
310 DATA *
```

AMSTRAD

```
10 REM The last ninja 2
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 8:INK 8:ORDER 8:C
LEA 24999:LOAD"CODE 25000":C
L5
40 PRINT "Inserta cinta ori
ginal...":PULSE 180:POKE 20624
,0:CLS
50 RANDOMIZE USR 25000
LISTADO 2
0001000311298003EFFF37 1846
00000000000000000000 1850
00000000000000000000 1854
00000000000000000000 1858
00000000000000000000 1862
00000000000000000000 1866
00000000000000000000 1870
00000000000000000000 1874
00000000000000000000 1878
00000000000000000000 1882
00000000000000000000 1886
00000000000000000000 1890
00000000000000000000 1894
00000000000000000000 1898
00000000000000000000 1902
00000000000000000000 1906
00000000000000000000 1910
00000000000000000000 1914
00000000000000000000 1918
00000000000000000000 1922
00000000000000000000 1926
00000000000000000000 1930
00000000000000000000 1934
00000000000000000000 1938
00000000000000000000 1942
00000000000000000000 1946
00000000000000000000 1950
00000000000000000000 1954
00000000000000000000 1958
00000000000000000000 1962
00000000000000000000 1966
00000000000000000000 1970
00000000000000000000 1974
00000000000000000000 1978
00000000000000000000 1982
00000000000000000000 1986
00000000000000000000 1990
00000000000000000000 1994
00000000000000000000 1998
00000000000000000000 2002
00000000000000000000 2006
00000000000000000000 2010
00000000000000000000 2014
00000000000000000000 2018
00000000000000000000 2022
00000000000000000000 2026
00000000000000000000 2030
00000000000000000000 2034
00000000000000000000 2038
00000000000000000000 2042
00000000000000000000 2046
00000000000000000000 2050
00000000000000000000 2054
00000000000000000000 2058
00000000000000000000 2062
00000000000000000000 2066
00000000000000000000 2070
00000000000000000000 2074
00000000000000000000 2078
00000000000000000000 2082
00000000000000000000 2086
00000000000000000000 2090
00000000000000000000 2094
00000000000000000000 2098
00000000000000000000 2102
00000000000000000000 2106
00000000000000000000 2110
00000000000000000000 2114
00000000000000000000 2118
00000000000000000000 2122
00000000000000000000 2126
00000000000000000000 2130
00000000000000000000 2134
00000000000000000000 2138
00000000000000000000 2142
00000000000000000000 2146
00000000000000000000 2150
00000000000000000000 2154
00000000000000000000 2158
00000000000000000000 2162
00000000000000000000 2166
00000000000000000000 2170
00000000000000000000 2174
00000000000000000000 2178
00000000000000000000 2182
00000000000000000000 2186
00000000000000000000 2190
00000000000000000000 2194
00000000000000000000 2198
00000000000000000000 2202
00000000000000000000 2206
00000000000000000000 2210
00000000000000000000 2214
00000000000000000000 2218
00000000000000000000 2222
00000000000000000000 2226
00000000000000000000 2230
00000000000000000000 2234
00000000000000000000 2238
00000000000000000000 2242
00000000000000000000 2246
00000000000000000000 2250
00000000000000000000 2254
00000000000000000000 2258
00000000000000000000 2262
00000000000000000000 2266
00000000000000000000 2270
00000000000000000000 2274
00000000000000000000 2278
00000000000000000000 2282
00000000000000000000 2286
00000000000000000000 2290
00000000000000000000 2294
00000000000000000000 2298
00000000000000000000 2302
00000000000000000000 2306
00000000000000000000 2310
00000000000000000000 2314
00000000000000000000 2318
00000000000000000000 2322
00000000000000000000 2326
00000000000000000000 2330
00000000000000000000 2334
00000000000000000000 2338
00000000000000000000 2342
00000000000000000000 2346
00000000000000000000 2350
00000000000000000000 2354
00000000000000000000 2358
00000000000000000000 2362
00000000000000000000 2366
00000000000000000000 2370
00000000000000000000 2374
00000000000000000000 2378
00000000000000000000 2382
00000000000000000000 2386
00000000000000000000 2390
00000000000000000000 2394
00000000000000000000 2398
00000000000000000000 2402
00000000000000000000 2406
00000000000000000000 2410
00000000000000000000 2414
00000000000000000000 2418
00000000000000000000 2422
00000000000000000000 2426
00000000000000000000 2430
00000000000000000000 2434
00000000000000000000 2438
00000000000000000000 2442
00000000000000000000 2446
00000000000000000000 2450
00000000000000000000 2454
00000000000000000000 2458
00000000000000000000 2462
00000000000000000000 2466
00000000000000000000 2470
00000000000000000000 2474
00000000000000000000 2478
00000000000000000000 2482
00000000000000000000 2486
00000000000000000000 2490
00000000000000000000 2494
00000000000000000000 2498
00000000000000000000 2502
00000000000000000000 2506
00000000000000000000 2510
00000000000000000000 2514
00000000000000000000 2518
00000000000000000000 2522
00000000000000000000 2526
00000000000000000000 2530
00000000000000000000 2534
00000000000000000000 2538
00000000000000000000 2542
00000000000000000000 2546
00000000000000000000 2550
00000000000000000000 2554
00000000000000000000 2558
00000000000000000000 2562
00000000000000000000 2566
00000000000000000000 2570
00000000000000000000 2574
00000000000000000000 2578
00000000000000000000 2582
00000000000000000000 2586
00000000000000000000 2590
00000000000000000000 2594
00000000000000000000 2598
00000000000000000000 2602
00000000000000000000 2606
00000000000000000000 2610
00000000000000000000 2614
00000000000000000000 2618
00000000000000000000 2622
00000000000000000000 2626
00000000000000000000 2630
00000000000000000000 2634
00000000000000000000 2638
00000000000000000000 2642
00000000000000000000 2646
00000000000000000000 2650
00000000000000000000 2654
00000000000000000000 2658
00000000000000000000 2662
00000000000000000000 2666
00000000000000000000 2670
00000000000000000000 2674
00000000000000000000 2678
00000000000000000000 2682
00000000000000000000 2686
00000000000000000000 2690
00000000000000000000 2694
00000000000000000000 2698
00000000000000000000 2702
00000000000000000000 2706
00000000000000000000 2710
00000000000000000000 2714
00000000000000000000 2718
00000000000000000000 2722
00000000000000000000 2726
00000000000000000000 2730
00000000000000000000 2734
00000000000000000000 2738
00000000000000000000 2742
00000000000000000000 2746
00000000000000000000 2750
00000000000000000000 2754
00000000000000000000 2758
00000000000000000000 2762
00000000000000000000 2766
00000000000000000000 2770
00000000000000000000 2774
00000000000000000000 2778
00000000000000000000 2782
00000000000000000000 2786
00000000000000000000 2790
00000000000000000000 2794
00000000000000000000 2798
00000000000000000000 2802
00000000000000000000 2806
00000000000000000000 2810
00000000000000000000 2814
00000000000000000000 2818
00000000000000000000 2822
00000000000000000000 2826
00000000000000000000 2830
00000000000000000000 2834
00000000000000000000 2838
00000000000000000000 2842
00000000000000000000 2846
00000000000000000000 2850
00000000000000000000 2854
00000000000000000000 2858
00000000000000000000 2862
00000000000000000000 2866
00000000000000000000 2870
00000000000000000000 2874
00000000000000000000 2878
00000000000000000000 2882
00000000000000000000 2886
00000000000000000000 2890
00000000000000000000 2894
00000000000000000000 2898
00000000000000000000 2902
00000000000000000000 2906
00000000000000000000 2910
00000000000000000000 2914
00000000000000000000 2918
00000000000000000000 2922
00000000000000000000 2926
00000000000000000000 2930
00000000000000000000 2934
00000000000000000000 2938
00000000000000000000 2942
00000000000000000000 2946
00000000000000000000 2950
00000000000000000000 2954
00000000000000000000 2958
00000000000000000000 2962
00000000000000000000 2966
00000000000000000000 2970
00000000000000000000 2974
00000000000000000000 2978
00000000000000000000 2982
00000000000000000000 2986
00000000000000000000 2990
00000000000000000000 2994
00000000000000000000 2998
00000000000000000000 3002
00000000000000000000 3006
00000000000000000000 3010
00000000000000000000 3014
00000000000000000000 3018
00000000000000000000 3022
00000000000000000000 3026
00000000000000000000 3030
00000000000000000000 3034
00000000000000000000 3038
00000000000000000000 3042
00000000000000000000 3046
00000000000000000000 3050
00000000000000000000 3054
00000000000000000000 3058
00000000000000000000 3062
00000000000000000000 3066
00000000000000000000 3070
00000000000000000000 3074
00000000000000000000 3078
00000000000000000000 3082
00000000000000000000 3086
00000000000000000000 3090
00000000000000000000 3094
00000000000000000000 3098
00000000000000000000 3102
00000000000000000000 3106
00000000000000000000 3110
00000000000000000000 3114
00000000000000000000 3118
00000000000000000000 3122
00000000000000000000 3126
00000000000000000000 3130
00000000000000000000 3134
00000000000000000000 3138
00000000000000000000 3142
00000000000000000000 3146
00000000000000000000 3150
00000000000000000000 3154
00000000000000000000 3158
00000000000000000000 3162
00000000000000000000 3166
00000000000000000000 3170
00000000000000000000 3174
00000000000000000000 3178
00000000000000000000 31
```


Diccionario de Pokes

Lazer Tag

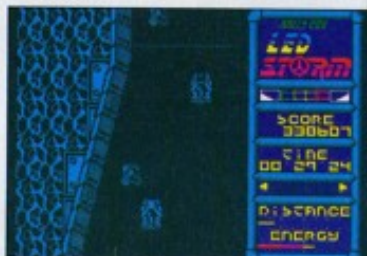
En la academia de entrenamiento Lazer Tag, los cadetess practican un emocionante juego que consiste en intentar completar un intrincado recorrido mientras los demás tratan de alcanzarle con sus disparos.

```
1 REM Lazer tag
2 REM
3 REM Juan Carlos Rodriguez
4 REM
5 REM
6 REM
7 REM
8 REM
9 CLEAR 25535 POKE 23658,0
10 LOAD "SCREENS" POKE 23739,1
11 LOAD "CODE"
12 INPUT "VIDAS 1-5" AS V
13 IF V=1 OR V=2 THEN POKE 43142,195
14 IF V=3 THEN POKE 43142,196
15 IF V=4 THEN POKE 43142,197
16 IF V=5 THEN POKE 43142,198
17 POKE 42317,0
18 RANDOMIZE USA 42244
```

SPECTRUM

Led Storm

Bienvenido a esta mortal y original carrera, que tiene lugar en alguna época futura, y en la que tendrás oportunidad de demostrar nuevamente tu madera de campeón. Como es costumbre, deberás esquivar cantidad de obstáculos y peligros, mientras el combustible de tu coche se consume irremediabilmente.



```
8 PRINTCHR$(147):FORN=272TO311:READA:PO
KEN,A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>4179THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
11 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$="THE
N11
12 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
13 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169,
57,141,209,8,76,16,8,169
14 DATA45,141,57,196,169,1,141,58,196,7
6,16,196,169,165,141,234,29
15 DATA76,0,4,74,68,83
```

COMMODORE

```
1 REM ***** LED STORM *****
2 REM ***** SPECTRUM 48K *****
3 MERGE "": RUN 10
35 POKE 37327,0: REM NO MORIR
AL AGOTARSE LA ENERGIA
```

SPECTRUM

Light Force

El consejo de GEM reacciona rápidamente ante la amenaza de una ofensiva extraterrestre y ordena que todas sus fuerzas espaciales entren en acción. Tú eres el temido Light Force y deberás destruir la mayor parte de las naves e instalaciones enemigas.



```
5 REM CARGADOR LIGHTFORCE
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0
11 FILL 25535: LOAD "CODE": LOAD "C"
12 CODE POKE 40673,9: RANDOMIZE
13 USA 10434
```

SPECTRUM

```
10 REM ***** CARGADOR LIGHT FORCE *****
20 REM *****
30 REM *****
40 MODE 1:LOCATE 7,10:PRINT "INSERTE LA
CINTA ORIGINAL DE:"LOCATE 15,12:PRINT "
LIGHT FORCE"
50 MEMORY 83FFF:LOAD"LIGHTFORCE",84000
60 POKE 84063,8CD:POKE 84065,5
70 FOR N=8500 TO 8522:READ A:POKE N,A:NE
XT N
80 CLS
90 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IF U
PPERS(AS)<"S" THEN INPUT "NUMERO DE VID
AS (1-255)":V:POKE 8501,V
100 INPUT "ATRAVERAR ENEMIGOS (S/N)":ES:
IF UPPERS(ES)<"S" THEN POKE 8508,818
120 IF UPPERS(AS)<"S" THEN POKE 8506,0
130 CALL 8515
140 DATA 62,5,50,13,118,62,53,50,218,121
,62,48,50,192,121,62,190,50,126,122,201,
33,0,64,17,220,5,1,0,32,237,176,195,220,
5
150 SPEED WRITE 0:SAVE"CARGADOR LIGHT"
```

AMSTRAD



Live and Let Die

James Bond, el más carroza de los agentes secretos, se enfrenta al Dr. Kananga, un poderoso narcotraficante, en una de sus espectaculares aventuras. Su objetivo es localizar y destruir las factorías donde se manipula la droga.

Diccionario de Pokes II/81

Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador Vive y deja morir
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF11:READ a$:P
OKE n,VAL("&"a$):NEXT
40 INPUT"Fuel infinito":a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF01,0
50 INPUT"Misiles infinitos":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF06,&C9
60 INPUT"Terminar siempre con exito":a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF0B,&18
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL &BD37
80 MODE 1:MEMORY &A40F:LOAD"!",&A410:POK
E &A457,0:POKE &A458,&BF:CALL &A410
200 DATA 3E,19,32,3,74,3E,21,32,86,74,3E
,28,32,F1,6B,C3,FD,5

```

AMSTRAD

```

1 REM LIVE AND LET DIE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,177
,252,145,252,200,208,249,230,253
,252,145,252,200,208,249,230,253
5 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,23
,141,226,255,169,246,141,227,255
10 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,3
,186,253,169,0,32,189,255
15 DATA169,0,32,213,255,169,32,141,222,
3,169,107,141,223,3,169,1,141,224,3
20 DATA76,0,4,169,238,141,160,20,169,76
,141,211,247,169,200,141,212,247
21 DATA169,247,141,213,247
22 DATA238,32,208,96
29 POKES3281,1:POKES3280,1
30 FORN=288TO386:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
31 INPUT"NUNCA MUJERES (S/N)":A$:IF A$="N
"THENPOKE365,44
32 INPUT"INMUNIDAD (S/N)":G$:IF G$="S"TH
ENGOTO35
33 PRINT"NO APARECEN OBSTACULOS":INPUT"
Y FUEL INFINITO (S/N)":F$:
34 IF F$="S"THENPOKE374,68:POKE379,248
35 IF G$="N"AND F$="N"THENPOKE370,44:POKE
375,44:POKE380,44
40 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
50 GETA$:IF A$="S"THEN50
60 SYS288

```

COMMODORE



```

1 REM *-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*
2 REM *
3 REM * J.R.LEON TORIBIO
4 REM * SPECTRUM 48K
5 REM *
6 REM * LIVE AND LET DIE
7 REM *
8 REM *-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*
10 CLEAR 24999: PAPER 0: BORDE
R 0: INK 0: CLS
15 LET a=0: LET b=0
20 INPUT "FUEL INFINITO": INK
7:A$: IF A$="S" OR A$="s" THEN L
ET a=106
30 INPUT "MISILES INFINITOS":
INK 7:A$: IF A$="S" OR A$="s" TH
EN LET b=171
35 PRINT AT 13,5: INK 7:"INTRO
DUCE CINTA ORIGINAL
P
ULSA UNA TECLA": PAUSE 0: LOAD "
CODE
40 FOR n=32879 TO 32890: READ
c: POKE n,c: NEXT n
50 DATA 62,201,50,125,a,175,50
,124,b,195,0,130
60 RANDOMIZE USR 32768

```

SPECTRUM

Livingstone, supongo

Una original aventura llena de obstáculos y vicisitudes, en la que, representando el papel de Henry

Morton Stanley, debemos viajar al corazón de la peligrosa selva africana para dar con el paradero del famoso Dr. Livingstone, al que se supone extraviado en algún recóndito paraje. No le resultará fácil salir ileso de esta prueba.

```

1 REM LIVINGSTONE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO20:READA:POKE272+N,A:S=S+A:NE
XT
4 IFS<>2038THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
6 GETA$:IF A$="S"THENGOTO6
7 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
15 DATA32,165,244,169,44,141,96,9,169,1
34,141,98,9,169,69,141,99,9,76,16,8

```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```
10 SCREEN 1:CLS:PRINT "OPERA":
BLOAD "CAS":R
```

MSX

```
10 POKE &60,ASC("O")
20 POKE &61,ASC("P")
30 POKE &62,ASC("E")
40 POKE &63,ASC("R")
50 POKE &64,ASC("A")
```

AMSTRAD



Magnetron

Este juego es algo más que la segunda parte de Quazatron. Es un fascinante reto a tu imaginación, una odisea espacial y cibernética en la que desempeñas el papel de KLP2, un droide de combate y mantenimiento diseñado para una peligrosa misión: desactivar los reactores nucleares de los ocho niveles de los que consta la estación orbital de Magnetron.



LISTADO 1

```
10 REM Cargador del Magnetron
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEARN 55399: LOAD "CODE 55400: P
OKE 55399: CLS
40 INPUT "Power infinito?": L
INC 55: IF 55(1)="" THEN POKE
55475: POKE 55481,0
50 INPUT "Tiempo infinito en c
omdate": Grapple?": LINE 55:
IF 55(1)="" THEN POKE 55485,0
60 INPUT "Vencer siempre en co
mbate": Grapple?": LINE 55:
IF 55(1)="" THEN POKE 55491,0
: POKE 55495,0: POKE 55500,0
70 PRINT 88: Inserta cinta ori
ginal...: PAUSE 100: INK 0: CLS
80 PRINT AT 1,10: PAPER 1: INK
7: MAGNETRON: LOAD "CODE 52
400: POKE 52564,195: POKE 52565,
120: POKE 52566,255: RANDOMIZE U
SR 52488
90 CLEAR: SAVE "MAGNET.BAS": L
INE 18: SAVE "MAGNET.BIN": CODE 55
400,184: VERIFY "": VERIFY "COD
E"
```

LISTADO 2

```
1 3215FF1405E5235E235E 1038
2 2118CDA7ED82E101CA18 1414
3 C03E323254C02115FF22 0000
4 88C03E32323254C02115FF 1192
5 223355C388553E213232 657
6 5821888823355218FF77 770
7 181588151888F8C33 881
8 583E2132C8521363F29 781
9 D258F324BC821C8C82 1358
10 C8C83E8132F1C88F3F8 1432
11 C8C8888887C42427C44 1885
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 104

SPECTRUM

Mad Mix Game

Cocovillage era una tranquila ciudad habitada por los seres más simpáticos y trágicos del mundo, los comecocos, hasta que un día sus más acérrimos enemigos, los pelmazoides, decidieron organizarse y atacar. Un juego divertidísimo que se desarrolla en quince niveles.

```
10 REM *****
20 REM * Creador: Merchan P. *
30 REM * 31/05/2000 *
40 REM * MAD MIX GAME *
50 REM * *****
60 BORDER PT-PT: PAPER PT-PT:
INK PT-PT: CLEAR UVR: 24575
70 LOAD "MADMIX.CM": CODE 24576
100 INPUT "Infinitas vidas?": A
110 IF A="" THEN POKE 55,0: THEN PO
KE 40153,0
120 INPUT "Ruta: Vidas": A
130 POKE 39875,A
140 INPUT "Tasa inicial": A
150 POKE 39880,A
160 INPUT "Puntos de salida": A
170 IF A="" THEN POKE 39883,100: POKE 39884,100
180 PRINT UVR 24576
```



```
10 REM *** CARGADOR MAGNETRON
12 REM *** POR FRANCISCO VERDU
20 FORT=0:TO110:READA:POKE49152+T,A:3-S+
A:NEXT
22 IF S<>12364 THEN PRINT "ERRASTE EN LOS D
ATAS...":STOP
30 INPUT "TIEMPO DE GRAPPLE ILIMITADO (S
/N)":G$
32 IF G$="N" THEN POKE49221,44:POKE49226,4
4
40 INPUT "REPLICAS ILIMITADAS (S/N)":R$:
IF R$="N" THEN POKE49231,44
50 INPUT "ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)":E
: IF E$="N" THEN POKE49234,44:POKE49239,44
60 INPUT "INMUNE A ENCONTRONAZOS (S/N)":
S
62 IF S$="N" THEN POKE49244,44:POKE49249,4
4:POKE49254,44
60 PRINT "PREPARA LA CINTA DE MAGNETRON
Y PULSA SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOA
D
100 DATA 32,165,244,162,14,160,192,142,
240,3,140,245,3,96,162,27,160,192
110 DATA 142,142,151,140,143,151,76,0,1
51,160,69,185,41,192,153,167,2,136
120 DATA 16,247,76,167,2,162,180,160,2,
142,143,8,140,144,8,76,16,8
130 DATA 162,193,160,2,142,59,9,140,60,
9,76,16,8,169,173,141,247,50
140 DATA 169,208,141,250,50,169,44,141,
65,37,141,166,20,169,36,141,169,20
150 DATA 169,76,141,244,20,169,2,141,24
5,20,169,23,141,246,20,76,0,10,70,86,67
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Marauder

Las famosas joyas de Ozymandius han sido localizadas en el interior de una fortaleza automatizada. A bordo de Marauder, tu habitual vehículo de combate, debes conseguir recuperarlas. Un estupendo arcade de acción.



```
30 REM *****AMADOR*****
40 REM # HERCHAN #
50 REM # RIBERA #
80 REM #MARAUDER 09/07/88#
110 CLEAR 24767: INK 7: BORDER
0: PAPER 0: FOR f=55000 TO 55032
: READ a: POKE f,a: NEXT f: FOR
f=23400 TO 23418: READ a: POKE f
,a: NEXT f
120 DATA 33,0,252,17,96,236,1,2
0,0,237,176,62,201,50,115,236,20
5,96,236,62,104,50,165,254,62,91
50,166,254,205,19,252,201
130 DATA 62,0,50,61,102,62,0,50
183,133,62,245,50,66,102,195,0,
128,201
140 INPUT "num. fase?",a
150 LET a=a-2: POKE 23401,a
160 LOAD ""CODE 64512: RANDOMIZ
E USR 55000: RANDOMIZE USR 64531
```

SPECTRUM

```
10 REM ** CARGADOR MARAUDER (COMMODORE)
12 REM ** POR F.V.C.
20 FORT=272TO304:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<>4522THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$
="N"THENPOKE293,44
40 INPUT"BOMBAS ILIMITADAS (S/N)":B$:IF
B$="N"THENPOKE296,44
60 PRINT "PREPARA LA CINTA DE MARAUDER
Y PULSA LA TECLA SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,248,162,151,160
,181,141,202,4,142,203,4,140,204,4
110 DATA 96,169,173,141,106,36,141,248,
18,108,252,255,70,86,67
```

COMMODORE

Mario Bros

Un divertidísimo juego en el que tendrás que hacer acopio de habilidad, rapidez y reflejos para ayudar a los simpáticos hermanos Mario a realizar sus múltiples chapuzas.



```
10 FOR I=53229 TO 53256:
READ A: POKE I,A: C=C+A:
NEXT
20 IF C=3204 THEN
SYS 53229
30 PRINT "ERROR": END
40 DATA 198,157,169,0
,162,1,168,32,186,255,32,
189,255,32,213,255,169,
208,141
50 DATA 146,4,96,14,0,
42,76,3,1
```

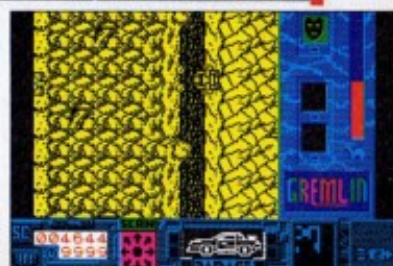
COMMODORE

```
10 REM CARGADOR MARIO BROS
20 REM POR ALBERTO URU/A
30 POKE 23658,8: POKE 23693,7:
CLEAR 25087: POKE 23739,111: LO
AD ""SCREEN$: LOAD ""CODE
40 INPUT "INHUNE ":A$: IF A$="
S" THEN POKE 52553,0
50 INPUT "SUPER FACIL (SORPRES
ITA)":A$: IF A$="S" THEN POKE 5
4000,0
60 RANDOMIZE USR 50188
```

SPECTRUM

Mask

A Matt Trakker se le ha encomendado una misión suicida. Debe infiltrarse en las cuatro zonas del tiempo invadidas por los Venoms, y tras rescatar a siete agentes que han sido hechos prisioneros, ha de llegar hasta la base de Venom y destruirla. El juego consta de cuatro niveles: Boulder Hill, Prehistoria, Lejano futuro y Base Venom.




```

10 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF74:READ a$:a
=VAL("&"+a$):POKE n,a:NEXT
20 INPUT"Vidas & Tiempo suficiente (S/N)
1",a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE &BF5C,
&C3:POKE &BF5E,&92:POKE &BF5F,&82
30 INPUT"Bombas infinitas (S/N)":a$:IF UPPE
UPPER(a$)="S" THEN POKE &BF67,0
40 INPUT"Invulnerable (S/N)":a$:IF UPPE
R(a$)="S" THEN POKE &BF6C,201
50 MODE 1:LOCATE 4,24:PRINT"Inserta cint
a - MASK - original":CALL &BF00
60 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,00,11,00,00,C
D,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,07,01,11
,23,BF,01,11,00,ED,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
0,00,21,A8,01,01,0F,00,11,41,BF,ED,00,00
,6B,00
70 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
,00,00,00,21,59,0F,22,FA,01,C3,07,01,F5,
,00,00,00,21,5B,00,32,04,02,22,05,02,3E,3
E5,3E,2A,21,5B,00,32,04,02,22,05,02,3E,3
D,32,A3,91,3E,FD,32,42,0B,E1,F1,C3,7D,04

```

AMSTRAD

LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM **
40 REM **
50 REM *****
60 BORDER 0 PAPER 0 INK 7 C
L5
90 POKE 23650,0
90 LOAD ""CODE 50000
100 INPUT"QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N)":a$:IF a$="N" THEN
POKE 23650,0
110 INPUT"QUIERES BOMBAS INFI
NITAS (S/N)":a$:IF a$="N" THEN
POKE 23650,0
120 INPUT"CON CUANTAS BOMBAS Q
UIERES EMPE-ZAR (0-255)":a$:POK
E 23650,a$
130 INPUT"QUIERES TIEMPO INF
INITO (S/N)":a$:IF a$="S" THEN
GO TO 150
140 POKE 23657,0:POKE 23658,0
150 INPUT"QUIERES JUEGO SIN EN
ERIGOS (S/N)":a$:IF a$="N" THEN
N=POKE 23675,0
160 INPUT"QUIERES ANULAR RAYO
DEL TERCER NIVEL (S/N)":a$:IF
a$="N" THEN POKE 23681,0
170 PRINT"INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA"PAUSE 0
180 RANDOMIZE USR 50000

```

LISTADO 2

```

DD2188A911A000E3FF37 1127
CE568530F13F21328C00 915
3E30320C003F00510E00 825
217CC311300050154000 930
80C3F2A03EC2300000N 1305
7F3200000F32C0043078 1006
8332000043E3E3250043E 802
80325C043EC32C000032 970
11A03EC000E701000000 994

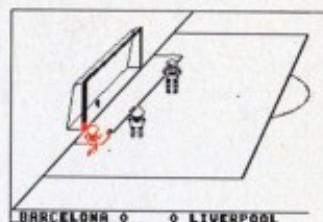
```

DUMP: 50.000
N.º DE BYTES: 90

SPECTRUM

Match Day II

Como segunda parte del estupendo juego del mismo título, este nuevo programa vuelve a introducirnos en un disputado partido de fútbol, lleno de movimiento y emoción.



```

10 REM CARGADOR MATCHDAY II
20 REM POR JOHN H. HARRISON
30 REM BARCELONA LOAD ""SCREENS
30 CLEAR 50000
40 LOAD ""CODE
40 POKE 41500,0 REM COLOCAR
ADUI HAS POKES
50 RANDOMIZE USR 41052

```

SPECTRUM

Meganova

Estamos con Sunset un megapiloto interestelar que ha robado el increíble Sprocket-System y quiere llevarse al planeta Terra-1. Pero las fuerzas imperiales no van a consentirlo y movilizan a toda su flota que se encargará de perseguirle en Meganova, en el espacio exterior y también en Terra-1.



```

10 REM cargador MEGANOVA
20 REM por TEDDY
30 REM ALCOBENDAS 31/7/88
40 MEMORY 40000:MODE 0:PRINT "PULSA PLAY
"
50 FOR N=41500 TO 41507:READ A:POKE N,A:
NEXT N
60 LOAD "I:C":POKE 41109,28:POKE 41110,16
2:CALL 41000
70 DATA 62,0,50,200,103,195,125,78

```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

1 'POKES MEGANOVA
2 'MARCOS J.B
3 SCREEN 0:COLOR15,1,1:KEYOFF: CLEAR 100,34900:POKE$HFCAB.1
4 LOCATE 0,23:INPUT VIDAS INFINITAS (S/N):AS:IF AS="S" THEN V1=1:ELSE V1=0
5 LOCATE 0,23:INPUT NUMERO DE VIDAS (1-255):NV:IF NV<1 OR NV>255 THEN GOTO 5
6 LOCATE 0,23:INPUT INMUNE A DISPAROS ENEMIGOS (S/N):AS:IF AS="S" THEN IE=1:ELS
E IE=0
7 LOCATE 0,23:INPUT CONTINUAR CON LAS MUNICIONES AL PER- DER UNA VIDA (S/N):AS
:IF AS="S" THEN CM=1:ELSE CM=0
8 CLS:LOCATE 5,10:PRINT LOS CODIGOS DE ACCESO SON:LOCATE 10,12:PRINT 2 CARGA:
26719:LOCATE 10,14:PRINT 3 CARGA: 16640:LOCATE 9,16:PRINT PULSA UNA TECLA:AS
-INPUTS(1)
9 BLOAD"CAS":R:BLOAD"CAS:"
10 POKE$H8886,0:POKE$H8733,NV:IF V1 THEN POKE 6H89E9,0
11 IF IE THEN POKE$H584,201
12 IF CM THEN M=6H9D85:GOSUB 14:M=6H9F22:GOSUB 14
13 DEFUSR=40000:A=USR(A)
14 FOR R=M TO M+2:POKE R,0:NEXT R:RETURN
    
```

MSX

```

10 REM cargador MEGANOVA
20 REM por TEDDY
30 REM ALCOBENDAS 31/7/88
40 CLEAR 65000: INK 7: PAPER 0
: BORDER 0: CLS
60 PRINT "PON EN MARCHA LA CIN
TA": INK 0
70 LOAD ""CODE: POKE 65520,24
5: POKE 65521,255
75 FOR N=65525 TO 65532: READ
A: POKE N,A: NEXT N
80 RANDOMIZE USR 65470
90 DATA 62,0,50,126,126,195,62
98
    
```

SPECTRUM

Mickey Mouse

El Rey de los Ogros ha lanzado un maléfico hechizo sobre Disneylandia. Sólo Mickey Mouse podría recuperar los cuatro trozos de la varita mágica de Merlin y salvar a sus amigos. Para llevar a cabo tan difícil misión dispone de un pequeño mazo de caucho y una pistola de agua.



LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM ** POKES **
40 REM ** AMADOR MERCHAN **
50 REM ** SPECTRUM 48K **
60 REM *****
65 REM ** HICKEY MOUSE *****
70 REM
75 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23650,0
80 LOAD ""CODE: 25000,24
90 INPUT "NIVEL INICIAL DE AGU
A(1-255) ":V: POKE 25040,V
100 INPUT QUIERES AGUA INFINIT
A:AS:IF AS="N" THEN POKE 2504
7,0
110 INPUT QUIERES VIDAS INFINI
TAS EN SUBJUEGOS:AS:IF AS="N"
THEN POKE 25050,0
0000 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA":PAUSE 0
9000 CLS: RANDOMIZE USR 25000
    
```

LISTADO 2

```

1 D021305C1125013EFF37 834
2 C0540530F13E2032405D 894
3 EC632495021CF611120 867
4 CB011E080040C3450C3E 1069
5 1E32E07AF32A99F3288 1197
6 EDC38078000000000000 577
    
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 54

SPECTRUM

```

10 REM *** CARGADOR MICKEY MOUSE
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=2720337:READA:POKE A,S+A:NE
XT
22 IF$C>7282THENPRINT"ERRASTE EN LOS DA
TAS...":STOP
30 INPUT"AGUA ILIMITADA (S/N)":AS:IFAS=
"N"THENPOKE301,44:POKE304,44
40 INPUT"COMPLETAR SUBJUEGOS (LETRA O)
(S/N)":OS:IFOS="N"THENPOKE309,44
50 INPUT"VIDAS INFINITAS EN SUBJUEGOS (
S/N)":VS:IFVS="N"THENPOKE313,206
60 INPUT"LLAVES ILIMITADAS (S/N)":LS:IF
LS="N"THENPOKE329,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE MICKEY MOU
SE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE$16,16:POKE$17,1:LOAD
100 DATA 32,16,5,244,162,38,160,57,142,2
11,8,140,212,8,96,162,43,160,1
65,141,81,174,141,82,167,169
120 DATA 0,141,202,129,160,44,140,126,2
1,140,234,30,140,182,39,140,49,151
130 DATA 140,185,160,141,110,180,76,32,
128,70,86,67
    
```

COMMODORE

```

1 REM Cargador Mickey Mouse
2 REM por:
3 REM David Rodriguez
4 REM
5 REM
10 MODE 1:1=150:CALL 63D37
20 FOR X=8F00 TO 8F6F STEP 12
30 1=1+10:READ LINS,CHKS:CHK=0
40 FOR Y=1 TO 24 STEP 2
50 BY=VAL(6+MID$(LINS,Y,2))
60 CHK=CHK+BY
70 POKE X+Y/2,BY
80 NEXT
90 IF CHK>VAL(6+CHK$) THEN PRINT"ERRO
R EN ":GOTO 10
100 NEXT
110 PRINT:PRINT
120 INPUT " Agua infinita (S/N):".AS
:IF UPPER$(AS)="S" THEN POKE 8F50,60
130 PRINT
140 INPUT " Vidas infinitas videojueg
os (S/N):".AS:IF UPPER$(AS)="S" THEN POK
E 8F55,0
150 LOCATE 5,24:PRINT" - Inserta Cinta
Original -":CALL 6BP00
160 DATA 3EFFCD6BDC0600110080CD77,50C
170 DATA BCEBC583BCD7ABC21890111,672
180 DATA 02A0010F00EDB03EC93211A0,459
190 DATA 218EC02200A0C00A021A801,3E8
200 DATA 1102A0010F00EDB03E83201,33C
210 DATA A0CD00A03EC32148F321E02,48E
220 DATA 221F02C3C201F53E3032F964,408
230 DATA 3E3032E853E3EC21002132,44F
240 DATA 1802221F02324E1E224F18F1,201
250 DATA E1C34E1E0000000000000000,210
    
```

AMSTRAD



Diccionario de Pokes

Mortadelo y Filemón

El Dr. Bacterio ha sido secuestrado por la A.B.U.E.L.A. La T.I.A. encarga a los superagentes secretos Mortadelo y Filemón, la peligrosa misión de rescatarlo. Prepárate para una lucha sin cuartel en la que apenas tendrás un momento de respiro.



```
1 REM MORTADELO Y FILEMON
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 X=49152:LI=110:POKE53281,1:POKE53280,
1:PRINT" ESPERA UN MOMENTO":GOSUB90
4 N=0:INPUT" NUMERO DE VIDAS (0-88)":N:
IFN<0ORN>88THENGOTO4
5 POKE49210,N
6 INPUT" DINERO INICIAL 0-65000":N:IFN<
0ORN>65000THENGOTO6
7 Z=INT(N/256):Y=N-Z*256:POKE49200,Y:PO
KE49205,Z
8 INPUT" TIEMPO INFINITO (S/N)":AS
9 IFAS="N"THENPOKE49231,44:POKE49221,44
:POKE49226,44
10 INPUT" PAGAR IMPUESTOS (S/N)":AS
11 IFAS="S"THENPOKE49236,44:POKE49241,4
4:POKE49246,44
12 INPUT" MUERES DE HAMBRE (S/N)":AS
13 IFAS="S"THENPOKE49251,44:POKE49256,4
4:POKE49261,44
14 PRINT" PREPARA EL MORTADELO Y PULSA
UNA TECLA":AS=""
15 GETAS:IFAS=""THENGOTO15
16 SYS49152:POKE816,16:POKE817,1:POKE20
50,0:LOAD
90 FORN=1TO12:READBS:READY:BS=0:FORF=1TO
10:AS=MID$(BS,F*2-1)
100 B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(AS,L))-48:
A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL
101 POKEX,B:X=X+1:S=S+B:NEXTF
102 IFS<>YTHENPRINT"ERROR EN LINEA ":LI
:END
103 PRINT" LINEA ":LI:" CORRECTA":LI=LI
+10:NEXTN:RETURN
110 DATA"A280BD14C09D1001CAE0",1291
120 DATA"FFD0F560000B00000000",815
130 DATA"20A5F4A91E8DF503A901",1199
140 DATA"8DF60360A92B8D2D0EA9",1067
150 DATA"018D2E0E4C803FA92C8D",823
160 DATA"936FA9018D986FA9018D",1143
170 DATA"A56FA92C8D5F8CA94C8D",1251
180 DATA"5F81A9458D6081A98C8D",1278
190 DATA"6181A94C8D668DA98E8D",1307
200 DATA"678DA98D8D68DA94C8D",1326
210 DATA"218DA93F8D228DA98D8D",1173
220 DATA"238D4C006E4A44530000",587
```

COMMODORE

```
60 MEMORY &3FFF:LOAD**,&4040:MODE 1:ADD=
&A000:AS="S":GOSUB 150:ADD=&BF00
70 INPUT" No morir de hambre (S/N) ":*,a$
:GOSUB 150
80 INPUT" Tener vidas ilimitadas (S/N) ":
*,a$:GOSUB 150
90 INPUT" Poder firmar cheques del SUPER
(S/N) ":*,a$:GOSUB 150:AS="S":GOSUB 150:P
OKE &40BF,0:POKE &40C0,&BF:CALL &A000
150 READ B$:IF B$="" THEN RETURN ELSE 1
F UPPER$(A$)="S" THEN POKE ADD,VAL("&"+B
$):ADD=ADD+1
160 GOTO 150
170 DATA 21,40,48,11,48,0,01,0,02,ed,b0,
c3,40,0,*
180 DATA 3e,18,32,ab,26,*
190 DATA 3e,18,32,bd,61,*
200 DATA 21,0,0,22,fc,c,*
210 DATA c3,3c,61,*
```

AMSTRAD

```
10 BORDER NOT PI: INK VAL "7":
P=NR NOT PI: CLEAR VAL "60415"
: POKE VAL "23739", VAL "111": LO
AD ""SCREEN$: LOAD ""CODE: LOA
D ""CODE: CLS: PRINT FLASH SGN
PI: "
20 INPUT "POKE (0-FIN): ":P: I
F P=NOT PI THEN GO TO VAL "40"
30 INPUT "VALOR: ":U: POKE P,U
: GO TO VAL "20"
40 CLS: PRINT FLASH SGN PI: "
: PON EN MARCHA LA CINTA! "
: LOAD ""CODE: PRINT USR VAL "1
6384"
```

SPECTRUM

El Mundo Perdido

El profesor Siriaco, eminente arqueólogo, decide adentrarse en un siniestro bosque donde se encuentran los vestigios de una extraña civilización procedente del planeta Sirius. Sólo que, los habitantes de este «Mundo perdido» han resucitado convertidos en seres monstruosos de una gran crueldad.




```
1 REM CARGADOR 'EL MUNDO PERDIDO' (MSX)
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=56000 TO 56006:READ A:POKE I,A:NEXT
30 BLOAD"CAS":R
40 BLOAD"CAS":R
50 DATA 201,201,201,1
60 DATA 177,39,201
```

MSX

```
1 REM CARGADOR 'EL MUNDO PERDIDO' (S)
10 FOR I=56000 TO 65403:READ
A:POKE I,A:NEXT I
20 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL"
30 LOAD ""
40 DATA 1,73,122,201
```

SPECTRUM



The Munsters

Una legión de vampiros, zombies y fantasmas invade el número 1313 de la avenida del Pájaro Burlón y secuestra a Marilyn para obligar a los simpáticos miembros de la familia Munster a volver al infierno. Pero los Munster, que se encuentran muy a gusto en la Tierra y no quieren regresar a un mundo tan oscuro y maloliente, harán todo lo posible por rescatarla.



```
10 REM ** J.E BARBERO **
20 REM ** SPECTRUM 48K **
30 REM **** THE MUNSTERS ****
40 REM
100 CLEAR 24000
200 LOAD ""CODE 60000
300 CLS : PRINT PAPER 2: INK 7:
FLASH 1:AT 0.4:"INTRODUCE CINTA ORIGINAL"
400 RANDOMIZE USR 60000

LISTADO 2
1 31E0F0D02100AC115002 1057
2 373EFC0560530F13E70 1139
3 3217AC3E693210AC3EC3 015
4 321FAC3E693210AC3EC3 1007
5 3221AC3E693210AC3EC3 1046
6 00327100217059110003 1049
7 010033E000100011100 070
8 70010033E0003E321F 795
9 AC3E103210AC3E003221 070
10 AC310075C31FAC000000 704

DUMP: 40 000 N° DE BYTES: 97
```

SPECTRUM

```
10 REM Cargador The Munsters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&80 TO &A1:READ a$
:byte=VAL("&"a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:NEXT:IF sum<>2319 THEN PRINT"Error en los data!":END
40 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &96,&C9
50 INPUT"Spells infinitos":a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &9B,&C9
60 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...":FOR n=1 TO 1000:NEXT
70 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &3FFF:LOAD":&4000:CALL &80
80 DATA F3.21.0.40.11.0.1.1.0.2.ED.B0.21.95.0.22.5.1.C3.0.1.3E.21.32.DD.1E.3E.21.32.E2.1E.C3.84.3
```

AMSTRAD

Navy Moves

Este magnífico juego corresponde a la segunda parte del ya mítico «Army Moves». Se trata de un programa sensacional con un

objetivo aparentemente sencillo: localizar y destruir el submarino nuclear U-5544. Pero no te fíes de los peces de colores, porque la misión te costará sangre, sudor y lágrimas.

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM *****
50 REM ***** NAVY MOVES *****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 25700: POKE 23550,0
75 INPUT "QUE FASE VAS A CARGAR"
R (1 0 2) "n
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA" : PAUSE 0
90 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
344 : LOAD ""CODE
95 GO SUB 10000
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) " : AS: IF AS="S" THEN P
OKE 40002,0
110 INPUT "QUIERES INMUNIDAD MI
NUS (S/N) " : AS: IF AS="N" THEN G
O TO 180
115 POKE 60134,0: POKE 60135,0:
POKE 60136,0
120 INPUT "QUIERES INMUNIDAD TI
BURONES (S/N) " : AS: IF AS="S" TH
EN POKE 55505,24
130 INPUT "QUIERES INMUNIDAD DI
SPAROS BUZOS (S/N) " : AS: IF AS="
N" THEN GO TO 140
135 POKE 52524,0: POKE 52525,0:
POKE 52526,0
140 INPUT "QUIERES NO CHOCAR CO
N FOTOCUETS (S/N) " : AS: IF AS="S"
THEN POKE 52700,195
150 INPUT "QUIERES MATAR MORENA
CON UN MISIL (S/N) " : AS: IF AS="
S" THEN POKE 51852,1
160 INPUT "QUIERES MATAR PULPO.
CON UN MISIL (S/N) " : AS: IF AS="
S" THEN POKE 57032,1
170 CLS : RANDOMIZE USR 47075
180 REM *****
200 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) " : AS: IF AS="S" THEN P
OKE 54047,0
210 INPUT "QUIERES INMUNIDAD (S
/N) " : AS: IF AS="N" THEN GO TO 2
20
215 POKE 59414,0: POKE 59415,0:
POKE 59416,0
220 INPUT "QUIERES BALAS INFINI
TAS (S/N) " : AS: IF AS="N" THEN G
O TO 230
225 POKE 55709,0: POKE 55700,0
230 INPUT "QUIERES LANZALLANAS
INFINITAS (S/N) " : AS: IF AS="N" TH
EN GO TO 240
235 POKE 55856,0: POKE 55857,0
240 CLS : RANDOMIZE USR 52300
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

PARTE 1

```
10 IF INKEYS<>" THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REM0:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cargador para NAVY
MOVES (Parte 1)":LOCATE 3:PRINT"
(Locate 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 18:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA":PRINT:PRINT"1- Vidas infinitas"
30 PRINT"2- Inmidad minas":PRINT"3- M
otojet no se choca":PRINT"4- Inmidad
nissles":PRINT"5- Inmidad tiburones":
PRINT"6- Inmun. disparos de buzos":PRINT
"7- Inmidad pulpos":PRINT"8- Empezar"
:PRINT:PRINT"Pulse (1-0)":FOR I=1 TO 7
:PRINT:NEXT:GOTO 50
40 AS=INKEYS:IF AS="" THEN 40 ELSE IF A
S="8" THEN 80 ELSE A(VAL(AS))=A(VAL(AS))
:XOR 1
50 FOR I=1 TO 7:LOCATE 30,I+5
60 IF A(I)=1 THEN AS="(S1)" ELSE AS="(N
O)"
70 PRINT AS:NEXT I:GOTO 40
80 LOCATE 0,17:PRINT"Pon en marcha el c
assette":BLOAD"CAS":R:BLOAD"CAS":BLO
AD"CAS":R:BLOAD"CAS":DEFUSR=&HDD7C:A=
USR(A):BLOAD"CAS":DEFUSR=&HDD8E:A=USR(
A):BLOAD"CAS":
90 FOR I=1 TO 7:READ B1,B2,B3,C1,C2,C3
100 IF A(I)=1 THEN POKE B1,C1:POKE B2,C
2:POKE B3,C3
110 NEXT I:DEFUSR=&HDDA0:A=USR(A)
120 DATA 38249,38250,38250,0,0,0,41948,
41948,41948,201,201,201,48173,48174,481
75,0,0,0,45435,45435,45435,201,201,201,
45480,45480,45480,201,201,201,40908,409
09,40910,0,0,0,45517,45517,45517,201,20
1,201
```

PARTE 2

```
10 IF INKEYS<>" THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REM0:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cargador para NAVY
MOVES (Parte 2)":LOCATE 3:PRINT"
(Locate 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 18:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA"
30 PRINT:PRINT"1- Inmidad":PRINT"2- B
alas infinitas":PRINT"3- Lanzallamas in
finito":PRINT"4- Empezar":PRINT:PRINT"P
ulsa (1-4)":FOR I=1 TO 11:PRINT:NEXT:G
OTO 50
40 AS=INKEYS:IF AS="" THEN 40 ELSE IF A
S="4" THEN 80 ELSE A(VAL(AS))=A(VAL(AS))
:XOR 1
50 FOR I=1 TO 3:LOCATE 30,I+5
60 IF A(I)=1 THEN AS="(S1)" ELSE AS="(N
O)"
70 PRINT AS:NEXT I:GOTO 40
80 LOCATE 0,13:PRINT"La clave de acceso
es 53817":PRINT:PRINT"Pon en marcha e
l cassette":BLOAD"CAS":R:BLOAD"CAS":
BLOAD"CAS":R:BLOAD"CAS":DEFUSR=&HDEA8
:A=USR(A):BLOAD"CAS":
90 FOR I=1 TO 3:READ B1,B2,B3
100 IF A(I)=1 THEN POKE B1,0:POKE B2,0:
POKE B3,0
110 NEXT I:DEFUSR=&HDEBA:A=USR(A)
120 DATA 43218,43219,43220,39497,39498,
39498,39583,39584,39584
```

MSX



Netherworld

Inmersos en un mundo macabro, sacado de alguna horrible pesadilla, debemos recoger un elevado número de diamantes desperdigados a lo largo de los

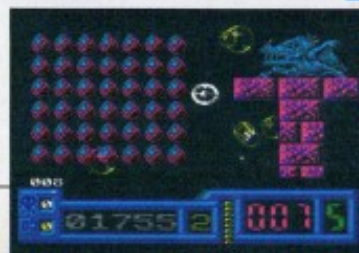
diez niveles del juego. La tarea se complicará hasta lo imposible si unimos al enrevesado laberinto, el acoso continuo de innumerables enemigos y el tiempo límite de que disponemos para conseguir nuestro objetivo.

```
10 REM Cargador Netherworld
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=680 TO &AF:READ as
:byte=VAL("&"+as):POKE n,byte:sum=sum+by
te:NEXT:IF sum<>3479 THEN PRINT"Error en
los data...":END
40 INPUT"Vidas infinitas":as:IF UPPER$(a
s)="S"THEN POKE &B1,0
50 INPUT"Inmidad":as:IF UPPER$(as)="S"
THEN POKE &B6,0:POKE &B8,0:POKE &90,&C9
60 INPUT"Tiempo infinito":as:IF UPPER$(a
s)="S"THEN POKE &95,0:POKE &9A,&3E:POKE
&9F,9:POKE &A4,&A7
70 INPUT"Cualquier numero de diamantes":
as:IF UPPER$(as)="S"THEN POKE &A9,&AF
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
:FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 CALL &BD37:MEMORY &3FBF:MODE 1:LOAD"!
,&3FC0:POKE &415B,&80:POKE &415C,0:CALL
&3FC0
100 DATA 3E,1,32,BF,27,3E,3D,32,CF,25,3E
,3D,32,DB,26,3E,2A,32,BF,27,3E,32,32,14,
18,3E,65,32,16,18,3E,7E,32,17,18,3E,3D,3
2,C1,64,3E,B4,32,E3,19,C3,0,1
```

AMSTRAD

```
1 REM ***** NETHERWORLD *****
2 REM ***** SPECTRUM *****
3 REM ***** J.E.BARBERO *****
4 REM
5 MERGE "": RUN 30
30 CLEAR 24999: LOAD "CODE"
POKE 25032,201: RANDOMIZE USR 25
000
40 POKE 33574,0: POKE 33575,0:
REM VIDAS INFINITAS
50 POKE 33893,201: POKE 33356,
195: REM ENERGIA INFINITA
60 RANDOMIZE USR 28316
```

SPECTRUM



Diccionario de Pokes

North-Star

Nuestro protagonista acaba de desembarcar en el primero de los once niveles que conforman la nave North-Star. Por ahora no hay ni rastro de alienígenas, pero su sexto sentido le dice que no será por mucho tiempo.



```
10 REM Cargador del North star
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A040:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="$S"THEN POKE &A01F,&3C ELSE INPUT"Num
ero de vidas":a$:IF a<>0 THEN POKE &A024,
a
50 INPUT"No limitar vidas extra":a$:IF U
PPER$(a$)="$S"THEN POKE &A029,0
60 INPUT"Sin enemigos":a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &A033,&C9
70 INPUT"Oxigeno infinito":a$:IF UPPER$(
a$)="$S"THEN POKE &A030,0:POKE &A03D,0
80 INPUT"Immune a todo":a$:IF UPPER$(a$)
="$S"THEN POKE &A042,0
90 INPUT"Numero de niveles":a$:IF a<>0 TH
EN POKE &A02E,a+1
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
":ON ERROR GOTO 110::TAPE
110 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 0:MEMORY &
3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &A000
120 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,2
1,1E,A0,11,0,3,ED,53,5,1,1,20,0,ED,B0,C3
,0,1,3E,35,32,C,29,3E,4,32,9D,20,3E,D0,3
2,7,2B,3E,A,32,EE,15,3E,CD,32,B0,22,3E,3
D,32,30,2B,3E,E0,32,E4,2B,3E,5,32,D0,C,C
3,DA,A
130 'Vidas infinitas....POKE &290C,&3C
140 'Numero de vidas....POKE &287D,n
150 'No limita extras....POKE &2B07,0
160 'Sin enemigos.....POKE &22B8,&C9
170 'Oxigeno infinito....POKE &2B30,0
180 'Immune a todo.....POKE &2BE4,0
190 'Inmunidad.....POKE &CD0,0
200 'Numero de niveles...POKE &15EE,n+1
```

AMSTRAD

10 REM *****
20 REM J.E BARBERO
30 REM *****
40 REM *****
50 REM *****
60 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
80 POKE 23658,0
90 LOAD "CODE.65420.46
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A\$: IF A\$="S" THEN
60 TO 110
105 POKE 65450,0: POKE 65453,0:
POKE 65456,0: POKE 65459,0
110 INPUT "QUIERES OXIGENO INF
INITO (S/N) ";A\$: IF A\$="N" THEN
POKE 65462,0: A\$: IF A\$="N" THEN
120 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ";A\$: IF A\$="N" THE
N POKE 65465,0
130 INPUT "CUANTOS NIVELES PARA
TERMINAR (0-11) ";N: POKE 65467,
N
9000 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA"
9100 RANDOMIZE USR 65420

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	F3310000DD2100401194	775
2	0F3EFFF37CD5605AFD3FE	1499
3	32F38C32F88C32F88C32	1506
4	F88C32648C32E3823E00	1305
5	3224C0C38FB700000000	647

DUMP: 40000
N.º Bytes: 46

SPECTRUM

Operation Wolf

El objetivo principal de la operación es intentar rescatar a cinco rehenes encerrados en un campo de concentración del adversario, pero la cosa se complica al tener que realizar una serie de misiones imprescindibles

para localizar y liberar a los compañeros capturados. Estas misiones se llevan a cabo en seis escenarios diferentes que constituyen otras tantas fases del juego. Los extraordinarios efectos gráficos y sonoros de este programa podrán ser igualados, pero difícilmente superados.



Diccionario de Pokes

```

1 REM OPERATION WOLF
2 REM JOGE DOS SANTOS
3 POKES3280.1:POKE3281.1:PRINT " ESPERA UN MOMENTO"
4 FORN=0TO18:GOSUB100:POKE49152+N,B:B=S+B:NEXTN
5 FORN=0TO29:GOSUB100:POKE384+N,B:B=S+B:NEXTN
6 IFSC>6081THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
7 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":AS:IFAS="N"THENPOKE386.44
8 INPUT"BALAS ILIMITADAS (S/N)":AS:IFAS="N"THENPOKE389.44
9 INPUT"CARTUCHOS INFINITOS (S/N)":AS:IFAS="N"THENPOKE394.44
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
11 GETAS:IFAS="N"THENGOTO11
12 POKES16.0:POKE817.192:POKE2050.0:LOAD
13 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,BA,03
14 DATAA9,80,8D,BB,03,A9,01,8D
15 DATABC,03,60,A9,A5,8D,A9,8C
16 DATA8D,1F,89,A9,AD,8D,23,89
17 DATAAD,2B,9A,C9,A9,F0,01,60
18 DATAA9,EE,8D,BA,03,60,4A,44,53
190 READAS:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(AS,L))-48:A=A+(A>9)*7
110 B=B*16+A:NEXTL:RETURN

```

COMMODORE

48K

```

10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Spectrus 48K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER BIN : BORDER BIN : IN
K 7 : CLEAR 25398 : POKE 23658,B:
DIM A(51) : LET C=BIN : LET U=1
50 INPUT "Energia infinita? ":
LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
A(U)=U
60 INPUT "Granadas infinitas? ":
LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
T A(12)=U
70 INPUT "Cartuchos infinitos? ":
LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
T A(13)=U
80 INPUT "Balas infinitas? ":
LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
T A(14)=U
90 INPUT "Continuar siempre al morir? ":
LINE AS: IF AS(U)="5"
THEN LET A(15)=U
100 PRINT BIN : "Inserta cinta
original...": PRUSE 100: INK C:
POKE 23654,AS: CLS
110 LOAD SCREENS : LET d=PEEK
23631+256*PEEK 23632+5: LET b=P
EEK d : POKE d,111: LOAD "CODE"
POKE d,b
120 IF A(1) THEN POKE 41096,C:
POKE 41786,C
130 IF A(2) THEN POKE 40710,C
140 IF A(3) THEN POKE 40655,167
150 IF A(4) THEN POKE 40651,C:
POKE 40652,195
160 IF A(5) THEN POKE 40764,C
170 FOR n=22464 TO 22464: READ
a: POKE n,a: NEXT n
180 RANDOMIZE USR 22464
190 DATA 49,C,88,221,33,216,92
17,87,6,62,205,55,205,66,5,48,24
1,195,182,135

```

128K

```

10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Spectrus 128K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER BIN : BORDER BIN : IN
K 7 : CLEAR 25398 : POKE 23658,B:
DIM A(51) : LET C=BIN : LET U=1
50 INPUT "Energia infinita? ":
LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
A(U)=U
60 INPUT "Granadas infinitas? ":
LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
T A(12)=U
70 INPUT "Cartuchos infinitos? ":
LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
T A(13)=U
80 INPUT "Balas infinitas? ":
LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
T A(14)=U
90 INPUT "Continuar siempre al morir? ":
LINE AS: IF AS(U)="5"
THEN LET A(15)=U
100 PRINT BIN : "Inserta cinta
original...": PRUSE 100: INK C:
POKE 23654,AS: CLS
110 LOAD SCREENS : LET d=PEEK
23631+256*PEEK 23632+5: LET b=P
EEK d : POKE d,111: LOAD "CODE"
POKE d,b
120 IF A(1) THEN POKE 41096,C:
POKE 41786,C
130 IF A(2) THEN POKE 40710,C
140 IF A(3) THEN POKE 40756,C
150 IF A(4) THEN POKE 40727,167
160 IF A(5) THEN POKE 40722,C:
POKE 40723,195
170 IF A(5) THEN POKE 40638,C
180 FOR n=22464 TO 22464: READ
a: POKE n,a: NEXT n
190 RANDOMIZE USR 22464
200 DATA 0,1,3,4,6,7
210 DATA 49,C,88,221,33,216,92
17,87,6,62,205,55,205,66,5,48,24
1,195,182,135

```

SPECTRUM

```

1 'POKES OPER. WOLF
2 'POR MARCOS J.B
3 SCREEN 0:POKE&HFCAB,1:KEYOFF
4 FORW=&HF180TO&HF1A5:READ A$:A$=VAL("A"+A$):S=S+A:POKEW,A:NEXTN:IF S<3277THENP
RINT"ERROR EN LAS DATAS":END
5 LOCATE 0,23:INPUT"BALAS INFINITAS (S/N)":A$:IFAS="S"THENPOKE&HF181,0
6 LOCATE 0,23:INPUT"CARGADORES INFINITOS (S/N)":A$:IFAS="S"THENPOKE&HF184,0
7 LOCATE 0,23:INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":A$:IFAS="S"THENPOKE&HF188,0
8 LOCATE 0,23:INPUT"VIDA INFINITA (S/N)":A$:IFAS="S"THENPOKE&HF190,0:POKE&HF195
,0
9 CLS:LOCATE 10,20:PRINT"PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):LOCATE 5,10:PRINT"CARGAND
O:OPERATION WOLF":BLOAD"CAS":POKE&H92FE,&HBD:POKE&H92FF,&HF1:DEFUSR=&H9200:A=US
R(A)
100 DATA 3E,35,32,7C,9F,3E,3D,32,B1,9F,3E,35,32,9E,9F,3E,34,32,8D,A3,3E,77,32,3A
,A1,3E,5,32,9D,3D,3E,7,32,9E,3D,C3,40,A

```

MSX

```

10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A057:READ a$:P
OKE n,VAL("5"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A033,0:POKE &A03B,0
50 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A03D,&A7
60 INPUT"Cartuchos infinitos":a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &A042,0
70 INPUT"Municion infinita":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A047,0
80 INPUT"Continuar siempre al morir":a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A04C,0
90 INPUT"Cargar por separado en el CPC 6
128":a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A051
,618
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
":FOR n=1 TO 100:NEXT
110 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"
":&B000:CALL &A000
120 DATA F3,21,B,80,11,0,80,1,4E,1,7D,E
D,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1
,20,F2,AF,ED,4F,21,2C,80,11,2C,88,1,3D,1
,ED,B0,21,32,A0,22,51,88,C3,2C,86
130 DATA 3E,3C,32,A6,27,3E,34,32,81,2C,3
E,3D,32,36,25,3E,35,32,A0,2C,3E,35,32,D2
,2C,3E,3A,32,78,25,3E,28,32,13,6B,C3,E,6
C

```



AMSTRAD



Out Run

¡Bienvenido a la carrera del siglo!
Colócate al volante de tu Ferrari
Testarrosa y convierte tus sueños
en realidad, pero recuerda que
ésta es una competición sin reglas
y sólo los más duros llegarán
hasta el final.

Diccionario de Pokes

```
30 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:POKE &H
FCAB,1
40 S=0:FOR N=&H85E0 TO &H85F3:READ A$:A
=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE N,A:NEXT:IF S<
> 2303 THEN CLS:PRINT"ERROR EN LAS DATA
S":END
50 LOCATE 1,21:INPUT "TIEMPO INFINITO (
S/N) ":A$:IF A$="S" THEN POKE &H85F3,1
60 CLS:LOCATE 9,12:PRINT"CARGANDOSE OUT
RUN":BLOAD"CAS":POKE &H9086,&HE0:POKE&
H9087,&H85:DEFUSR=&H9000:A=USR(A)
100 DATA 3A,F3,85,A7,28,A,AF,32,84,8F,3
2,BC,97,32,41,9A,C3,85,A6,0
```

MSX

```
10 REM **** CARGADOR OUT RUN ****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH *
21 POKE33280,1:POKE53281,1:PRINTCHR$(147
):CHR$(151)
30 READ A:IF A=-1 THEN 50
40 POKE336+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 30
50 IF S<>3456 THEN PRINT"ERROR EN DATAS:
":END
60 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA SPC"
70 WAIT 197,60:POKE816,80:POKE817,1:POKE
2050,0:LOAD
80 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,1
69,102,141,248,2
90 DATA 169,1,141,249,2,76,0,1,169,173,1
41,140,135,76
100 DATA 202,3,-1
```

COMMODORE

Overlander

Es el año 2025. La capa de ozono ha sido destruida y los humanos habitan ciudades subterráneas comunicadas a través de la antigua red de carreteras que queda en la superficie. Pero estos caminos se encuentran llenos de bandidos y criminales. Sólo los Overlander se atreven a recorrerlos,

a bordo de coches especiales que se desplazan a grandes velocidades. Nuestra misión es adoptar el papel de uno de estos aventureros y transportar cinco cargamentos a otras tantas ciudades. Un programa genial y divertido, con el realismo de los mejores simuladores y un desarrollo frenético y cautivador.

```
10 REM ***** OVERLANDER *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM ** SPECTRUM 128K **
50 REM ***** OVERLANDER *****
60 REM ***** OVERLANDER *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23658,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA: PAUSE 0
90 LOAD "SCREENS: LOAD "CODE
E: LOAD "CODE: CLS: LOAD "C
ODE
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ":A$:IF A$="S" THEN
POKE 31313,0
110 INPUT "QUIERES FUEL INFIN
ITO (S/N) ":A$:IF A$="S" THEN P
OKE 26146,167
120 INPUT "QUIERES EMPEZAR CO
N MAS DE 900.000 DOLARES (S/N) ":
A$:IF A$="N" THEN GO TO 130
125 POKE 45803,94: POKE 45804,3
0
9000 RANDOMIZE USR 63408
```

SPECTRUM 48K

SPECTRUM 128K

```
10 REM Cargador Overlander
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF1E:READ a$:P
OKE n,VAL("&H"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S" THEN POKE &BF01,0
50 INPUT"Armamento infinito":a$:IF UPPER
$(a$)="S" THEN POKE &BF06,0
60 INPUT"Fuel infinito":a$:IF UPPER$(a$)
="S" THEN POKE &BF0B,&3A
70 INPUT"Dinero infinito":a$:IF UPPER$(a
$)="S" THEN POKE &BF10,&3E:POKE &BF18,&18
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 CALL &BD37:MEMORY &3FFF:MODE 1:LOAD"!
"&A400:POKE &A451,0:POKE &A452,&BF:CALL
&A400
100 DATA 3E,3D,32,15,1A,3E,3D,32,40,6,3E
,CD,32,D5,9,3E,ED,32,E3,22,32,60,21,3E,3
0,32,E5,22,C3,80,E3
```

AMSTRAD



Diccionario de Pokes

Pac-Manía

El tragón Pac-Man, insaciable devorador de puntos y fantasmas, cuenta ya con miles de admiradores. Ahora a vuelto, dispuesto a comerse todos los puntos que hay repartidos por el laberinto, mientras esquivo a los molestos fantasmas. Un clásico arcade de endiablado nivel de adicción que conseguirá mantenernos pegados a la pantalla durante horas y horas.



```
30 REM ** J.E BARBERO **
45 REM ** SPECTRUM 48/128K **
60 REM ***** PACMANIA *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 32768
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "CODE 24300
100 POKE 24363,161: POKE 24364,
95: POKE 24389,161: POKE 24390,9
5
200 FOR N=24501 TO 24507
300 READ A: POKE N,A
400 NEXT N
500 DATA 175,50,69,137,195,46,1
17
9000 CLS: RANDOMIZE USR 24300
```

SPECTRUM

París-Dakar

Si lo que te va es la aventura y no tienes miedo de enfrentarte a las mil eventualidades que, con toda seguridad, se presentarán durante el recorrido, apúntate a esta prestigiosa carrera automovilística que, una vez al año, reúne a los más arriesgados pilotos del mundo entero.



```
10 FOR x=61000 TO 61035
20 READ a: POKE x,a
30 NEXT x
40 RANDOMIZE USR 61000
50 DATA 62,255,55,221,33,0,64,
49,254,255,17,0,154,205,86,5
60 DATA 210,72,336,62,201,50,1
6,111,50,254,113,50,114,142,50,4
,108,195,179,95
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```
10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro José Rodríguez
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24099: LOAD "CODE 23296: P
OKE 23255,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"5" THEN POKE
23299,0: INPUT "Numero de vidas
? "; a: POKE 23306,a
50 INPUT "Energía infinita? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"5" THEN POKE
23304,0
60 INPUT "No limita vidas extr
a? "; LINE a$: IF a$(1)<>"5" THE
N POKE 23313,0: POKE 23316,0
70 INPUT "Cualquier rango sirv
e? "; LINE a$: IF a$(1)<>"5" THE
N POKE 23319,0
80 INPUT "Cualquier puntuacion
sirve? "; LINE a$: IF a$(1)<>"5
" THEN POKE 23324,0
90 INPUT "Pantalla inicial? ";
LINE a$: IF LEN a$ THEN POKE 23
326,USR a$
100 INPUT "Juego rapido? "; LIN
E a$: IF a$(1)<>"5" THEN POKE 23
334,0
110 INPUT "Insume a todo? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"5" THEN POKE 2
3337,0
120 PRINT BRND:"Inserta cinta 0
original...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR: LOAD "SCRE
ENS: PRINT AT 6,0: LOAD "CODE
: RANDOMIZE USR 23295
130 SAVE "PHANTOMCLUB" LINE 10:
SAVE "PHANTOMCLUB" CODE 23296,45:
VERIFY "": VERIFY "CODE
```

LISTADO 2

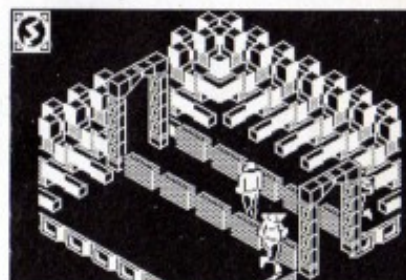
Línea	Datos	Control
1	AF3250C233C332AAC23E	1007
05	3250C233C332AAC23E	1192
FD	321306676F223FD63E	1123
03	3210E03EC93202EE32	896
9C	2C30B10E00000000	810

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 45

SPECTRUM

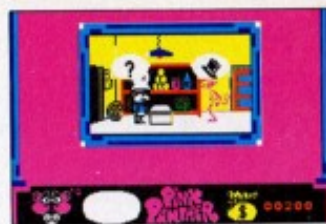
Phantom Club

El Phantom Club era una asociación de superhéroes que se habían unido para luchar contra el crimen. Pero un buen día Overlod, su jefe supremo, convence a sus amigos para que dediquen sus superpoderes a tareas de escasa legalidad. Sólo Plutus permanecerá fiel a sus ideas.



Pink Panther

Nuestra amiga la Pantera está una vez más sin blanca debido a sus continuos desfilfarros. Encuentra un trabajo como mayordomo, pero enseguida se da cuenta que le resultaría mucho más provechoso desvalijar la lujosa mansión donde presta sus servicios y tomarse unas largas vacaciones en alguna exótica y solitaria isla tropical. Toda la fantasía de este insólito felino encerrada en un juego de ordenador.



POKES SPECTRUM

SONAMBULO INMOVIL:
POKE 27616,201
NO SALE EL INSPECTOR:
POKE 27619,201
EQUIPO DE MUSICA
SILENCIOSO:
POKE 24884,24
NO TE ENTRA SUEÑO:
POKE 27314,201
ENTRAR EN CUALQUIER
CASA:
POKE 64242,58

10 CLEAR URL "24319"
20 PRINT FLASH VAL "1";
30 LOAD "SCREENS : POKE VAL"
ON LA CINTA "SCREENS : POKE VAL"
30 LOAD "111" : LOAD "SCREENS"
23739 VAL "CODE"
: LOAD "PRINT FLASH 1;"
40 CLS : CINTA
PARA LA CINTA
50 INPUT "CUANTOS POKES QUIERE"
50 METER? "N"
50 FOR N=VAL "1" TO N: INPUT "DIRECCION?"; D; "U" : VALOR?; U; P
OK D; U; NEXT N
70 CLS : PRINT FLASH VAL "1";
PULSA PLAY
80 LOAD "SCREENS : RANDOMIZE"
USR VAL "44054"

SPECTRUM

```
10 REM Cargador La pantera rosa
20 REM Pedro Jose Rodriguez-BB
30 MODE 1:FOR n=&0 TO &9B:READ a$:POKE
n,VAL("&a$")NEXT
40 INPUT"Entrar en cualquier casa":a$:IF
UPPER(a$)="" THEN POKE &01,&3A
50 INPUT"Sonambulo inmovil":a$:IF UPPER
(a$)="" THEN POKE &06,&C9
60 INPUT"Equipos de musica silenciosos":
a$:IF UPPER(a$)="" THEN POKE &08,&18
70 INPUT"Quitar al inspector Clouseau":a
$:IF UPPER(a$)="" THEN POKE &90,&C9
80 INPUT"No tener sueño":a$:IF UPPER(a$
)="" THEN POKE &95,0
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 100
:ITAPE
100 MEMORY &3FFF:MODE 0:BORDER 0:FOR n=0
TO 15:INX n,0:NEXT
110 LOAD"!logo",&C000:FOR n=0 TO 15:INX
n,PEEK(n+51152):NEXT:LOAD"!title",&4000
120 CALL 20432:BORDER &1:FOR n=0 TO 15:IN
K n,PEEK(n+51152):NEXT:LOAD"!a",41000:POK
E &A059,&80:POKE &A05A,0:CALL 41000
130 DATA 3E,DA,32,D3,22,3E,C3,32,13,E,3E
,30,32,DE,4,3E,C3,32,10,E,3E,3C,32,66,C,
C3,20,21
```

AMSTRAD



```
10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina...
":FOR n=&0 TO &9B:READ a$:POKE n,VAL("&a$")
n=&0:DO UNTIL 130:CLS
40 INPUT"Vidas infinitas?":a$:IF UPPER
(a$)="" THEN LET b=&A02E:GOSUB 150:INPU
T"Numero de vidas? (1-255)":a$:POKE &A027
,a$
50 INPUT"Energia infinita?":a$:IF UPPER
(a$)="" THEN b=&A033:GOSUB 150
60 INPUT"No limitar vidas extra?":a$:IF
UPPER(a$)="" THEN FOR n=&A03C TO &A044
1:POKE n,&1:NEXT
70 INPUT"Cualquier rango sirve?":a$:IF
UPPER(a$)="" THEN b=&A044:GOSUB 150
80 INPUT"Cualquier puntuacion sirve?":a
$:IF UPPER(a$)="" THEN b=&A04A:GOSUB 1
50
90 INPUT"Pantalla inicial?":pan:IF pan=
0 THEN pan=3
100 POKE &A040,pan
110 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 12
0:ITAPE
120 MEMORY 9999:FOR n=0 TO 15:READ a$:INX
n,a$:NEXT:MODE 0:BORDER 0:FOR n=0 TO 15
:CALL &A000
130 READ a$:IF a$="" THEN RETURN ELSE RE
AD CONSUME:FOR n=1 TO 28:STEP 2:INX n,1
:"&a$":MODE(&a$,n,2):POKE n,b:INX n,b:INX
n,b:INX n,b:INX n,b:INX n,b:INX n,b:INX n,b
140 NEXT:IF a$="" THEN PRINT"Error en
la linea":GOTO 130
140 LINE:INX n,0:GOTO 130
150 FOR n=0 TO b-2:POKE n,b:NEXT:RETURN
160 REM Primer bloque
170 DATA &F04F,&E070,&D3A0,&0000,&D01
180 DATA 2B1F,&8D1E,&8F1E,&7F3E,&952
190 DATA 18E7,&9E5A,&E790,&E1D9,&1537
200 DATA D01B,&F3D2,&8F0A,&724C,&086,&1218
210 DATA F5E7,&0A5E,&6082,&F506,&7F,&1547
220 DATA 3E18,&E797,&2F4F,&D7D3C,&1805
230 DATA E08F,&6FF6,&28D9,&17E7,&7937,&1287
240 DATA C93D,&28F0A,&724C,&086,&F5ED,&1430
250 DATA 70A7,&E082,&F50A,&7F3E,&18,&1143
260 DATA ED77,&72F4F,&1F3E,&2A173D,&824
270 DATA ED77,&72F4F,&1F3E,&2A173D,&824
280 DATA D9E5,&2E8D,&9211,&A8E5,&06,&1142
290 DATA F5ED,&70E0,&8F0A,&724C,&086,&1493
300 DATA F021,&1584,&18FE,&2D7C,&0529,&759
310 DATA F93E,&8ACD,&21A8,&38E2,&6C4,&1243
320 DATA 3E1C,&CD21A8,&38E13E,&D86C,&1237
330 DATA 38F2,&2A64,&43E1CC,&D21A8,&1876
340 DATA D35D,&A8C38E,&6F0215,&7A,&1566
350 DATA FD4E,&0B24,&43E1CC,&D21A8,&1873
360 DATA 388E,&3ED7,&6C38E0,&D2C8E,&1287
370 DATA 2A79,&3E1CC,&D21A8,&38A0,&3E,&729
380 DATA 1CCD,&21A8,&38A7C,&FECD,&38,&1279
390 DATA 8FE9,&C38C,&FD23,&FD7FE,&1599
400 DATA 502E,&CB1C,&53E0,&B2A0,&2E,&088
410 DATA 883E,&8B18E2,&3E0CCD,&47A0,&425
420 DATA 088E,&8B3E,&EC047A,&083E,&990
430 DATA C90C,&CB152,&08D2F5A0,&3E,&1588
440 DATA 108D,&28A0,&88A0,&F02A,&64,&797
450 DATA 2E81,&FD218A,&AC3E,&7B17,&621
460 DATA 3EF9,&ADC4,&8D0778,&0023,&1353
470 DATA 1826,&42E812E813E8418,&445
480 DATA E23E,&EC047A,&083E,&083E,&799
490 DATA 8EC4,&7A083E,&D78C,&CB15,&1357
500 DATA 24C4,&D27A,&98A0,&807A,&63,&1158
510 DATA 28CC,&38D8,&3EFA,&DC64,&1369
520 DATA D077,&8D0231B2E823E84,&737
530 DATA 2683,&CD0A,&9DF0,&F0E8487,&1579
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

Platoon

Basado en la película del mismo título, este programa rescata los elementos más interesantes del argumento original para conseguir un arcade en el que predomina la adicción, sin convertirse por eso en una monótona carrera acrobática de enemigos. El juego refleja también la tensión psicológica de los soldados, cuya moral disminuye o aumenta según las circunstancias.



```
10 REM Cargador del Platoon
20 REM Pedro Jose Rodriguez-BB
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:sum=0:FOR n=&A000
  TO &A0AB:READ a$:byte=VAL("&a$"):POKE
  n,byte:sum=sum+byte:NEXT:IF sum<15278 T
  HEN PRINT"ERROR EN LOS DATA":END
40 INPUT"Cargar cualquier fase":a$:a=&A0
  37:GOSUB 230
50 INPUT"Cargar por separado en el 6128":
  a$:a=&A03B:GOSUB 230
60 CLS:PRINT"POKES DE LA PRIMERA FASE":P
  RINT
70 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a
  $)="S" THEN POKE &A057,&3A
80 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER
  $(a$)="S" THEN POKE &A05C,&C9
90 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER
  $(a$)="S" THEN POKE &A05D,&3A
100 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER(a
  $)="S" THEN POKE &A05E,&C9
110 CLS:PRINT"POKES DE LA SEGUNDA FASE":
  PRINT
120 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a
  $)="S" THEN POKE &A063,&3A
130 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER
  $(a$)="S" THEN POKE &A06E,&3A:POKE &A073,
  1
140 INPUT"Granadas infinitas":a$:a=&A077:b=&
  A0B3:GOSUB 250
150 CLS:PRINT"POKES DE LA TERCERA FASE":
  PRINT
160 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a
  $)="S" THEN POKE &A0B7,&21
170 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER
```

```
(a$)="S" THEN POKE &A09B,&3A
180 INPUT"Granadas infinitas":a$:a=&A09B:b=&
  A099:GOSUB 250
190 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER(a
  $)="S" THEN POKE &A0A0,&0
200 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER
  $(a$)="S" THEN POKE &A0A5,&3A
210 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
  ".:FOR n=1 TO 1000:NEXT:ION ERROR GOTO 22
  0:ITAPES
220 MODE 1:LOAD"1"&8003:CALL &A000
230 IF UPPER(a$)<"S" THEN FOR n=a TO a+
  2:POKE n,0:NEXT
240 RETURN
250 IF UPPER(a$)<"S" THEN FOR n=a TO b:
  POKE n,0:NEXT
260 RETURN
270 DATA 21,1F,80,1,31,1,11,3,80,3E,25,F
  3,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,8,78,
  B1,20,F2,21,25,A0,22,44,80,C3,1F,80,21,4
  1,A0,11,10,FF,ED,53,EB,45,1,6B,0,ED,B0,2
  1,18,2,22,54,51,AF,32,80,44,C3,0,40
280 DATA 3A,0,10,FE,86,20,3E,FE,20,20,16
  3,ED,32,D6,8,3E,2A,32,70,10,3E,FD,32,6
  A,9,3E,C3,32,AA,8,10,47,3E,FD,32,E9,8,32
  7A,7,32,48,15,3E,FD,32,C7,18,3E,CD,32,8
  9,9,AF,32,91,2,32,09,4,32,DA,4
290 DATA 32,84,C,18,23,3E,FD,32,11,10,AF
  32,18,10,32,19,10,32,65,16,3E,C9,32,1D,
  14,3E,FD,32,9C,8,3E,66,32,55,2,3E,FD,32,
  2C,5,C3,40,0
```

AMSTRAD

PRIMERA PARTE

```
10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 1)
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=32013:READA:POKEA,A:5=B:A:NEXT
22 IFSC<7497:THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$="N" THENPOKE375,44
40 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":M$:IFM$="N" THENPOKE370,44
50 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":M$:IFM$="N" THENPOKE381,44
60 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":M$:IFM$="N" THENPOKE384,44
70 PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
80 POKE816,64:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,145,244,162,70,148,1,142,242,3,140,243,3,96,168,0,132,2,165
110 DATA 2,248,252,132,2,165,2,248,252,169,0,141,40,0,141,09,0,162,113
120 DATA 140,1,142,40,10,140,49,10,76,0,0,36,0,169,96,162,44,141,117
130 DATA 109,142,211,109,142,54,109,141,11,109,76,0,4,70,06,67
```

SEGUNDA PARTE

```
10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 2)
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=49152:READA:POKEA,A:5=B:A:NEXT
22 IFSC<7481:THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$="N" THENPOKE49206,44
40 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":M$:IFM$="N" THENPOKE49211,44
50 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":M$:IFM$="N" THENPOKE49214,44
60 PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA SHIFT.
  62 PRINT"CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA
  64 PRINT"LEVE LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
  66 PRINT"DE LA PARTE 2 Y PULSA DE NUEVO PLAY"
  70 WAIT653,1:POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
  100 DATA 32,145,244,160,45,165,25,192,153,0,2,136,16,247,162,0,160,2,142
  110 DATA 242,3,140,243,3,96,168,0,132,2,165,2,248,252,165,0,201,1,200
  120 DATA 242,162,27,160,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,173,32,4,248,21
  130 DATA 169,96,141,42,59,206,60,20,141,12,59,162,0,142,247,26,160,44,141
  140 DATA 162,44,142,55,63,142,126,62,76,0,4,70,06,67
```

TERCERA PARTE

```
10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 3)
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=49152:READA:POKEA,A:5=B:A:NEXT
22 IFSC<8514:THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$="N" THENPOKE49211,44:POKE49214,44
40 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":M$:IFM$="N" THENPOKE49217,44
50 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":M$:IFM$="N" THENPOKE49222,44
60 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":M$:IFM$="N" THENPOKE49227,44
70 PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA SHIFT.
  72 PRINT"CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA
  74 PRINT"LEVE LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
  76 PRINT"DE LA PARTE 3 Y PULSA DE NUEVO PLAY"
  80 WAIT653,1:POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
  100 DATA 32,145,244,160,50,165,25,192,153,0,2,136,16,247,162,0,160,2,142
  110 DATA 242,3,140,243,3,96,168,0,132,2,165,2,248,252,165,0,201,1,200
  120 DATA 242,162,27,160,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,173,32,4,248,21
  130 DATA 169,96,141,42,59,206,60,20,141,12,59,162,0,142,247,26,160,44,141
  140 DATA 115,59,76,0,4,70,06,67
```

	parte 1	parte 2	parte 3
vidas infinitas:	poke\$bd75,\$60	poke\$3ede,\$60	poke\$3b2a,\$60
moral infinitas:	poke\$bdd3,\$2c	poke\$3f36,\$2c	poke\$1c44,\$2c
granadas infinitas:	poke\$bd36,\$2c	---	poke\$3b73,\$2c
municion infinitas:	poke\$bd0b,\$60	poke\$3e7e,\$2c	poke\$3b0c,\$60
tiempo infinito:	---	---	poke\$1af7,\$00
arranque:	sys \$0400	sys \$0400	sys \$0400

COMMODORE

LISTADO 1

```

1 REM *****
2 REM CARGADOR DE PLATOON
3 REM PARA SPECTRUM 48K
4 REM POR J.J.G.O.
5 REM *****
6
7 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
8 LEAR 53999: LOAD "CODE 64000,53
9
10
11 30 POKE 23650,0
12 40 LET A$="F1. BALAS ILIMITADA
13 50 SUB 1000: IF A THEN POKE
14 64481,0
15 60 LET A$="F1. GRANADAS ILIMIT
16 ADHS-: GO SUB 1000: IF A THEN PO
17 KE 64489,0
18 70 LET A$="F1. INMORTAL-: GO S
19 UB 1000: IF A THEN POKE 64484,0
20
21 POKE 64492,0
22 70 LET A$="F2. BALAS ILIMITADA
23 80 SUB 1000: IF A THEN POKE
24 64502,0
25 90 LET A$="F2. INMORTAL-: GO S
26 UB 1000: IF A THEN POKE 64504,0
27
28 100 LET A$="F3. MUNICION ILIMIT
29 ADA-: GO SUB 1000: IF A THEN POK
30 E 64525,0: POKE 64520,0
31 120 PRINT INK 7: PAPER 1: FLASH
32 1: AT 20,0: PUEDES CARGAR L
33 AS FASE5 EN CUALQUIER
34 ORDEN

```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	003E0A3D9F0D081009CD	672
2	00FAD03E103D020F0A704	1072
3	C83E7F0BF1F0E0E020	1364
4	F4792F4FE087F600D3FE	1447
5	37C9F33E023223FAF600	1152



TIME 00:00 SCORE: 00000000 AMMO: 00000000
MORALE: 00000000

El poder oscuro

Johnny, ingeniero aeroespacial especializado en el desarrollo de sistemas energéticos, es requerido para investigar la aparición de un extraño cuerpo que ha sido localizado por el radar de una central energética espacial.



```

1 REM EL PODER OSCURO
2 BORDER 0: CLS
3
4 FOR f=24094 TO 24111: READ
5 a: POKE f,a: NEXT f
6
7 DATA 49,255,255,221,33,0,64
8 ,17,235,191,62,255,55,205,86,5,2
9 4,241
10 RANDOMIZE USR 24094

```

SPECTRUM

Power Pyramids

Por medio del control de un robot esférico, debemos transportar hasta un lejano planeta cuatro pirámides energéticas. Un clásico arcade de plataformas cuyo sencillo desarrollo entraña un elevado nivel de dificultad y genera una buena dosis de adicción.



```

1 REM *****
2 REM POWER PYRAMIDS
3 REM (CINTA)
4 REM *****
5 REM JOSE DOS SANTOS
6 REM *****
7 FORM=272D0335:READA:POKE A:A=S+S+NE
8 XT
9
10 IF S<>263 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":
11 END
12 PRINTCHR$(147):INPUT "VIDAS INFINITA
13 (S/N)":AS:IF AS="N" THEN POKE319,44
14 PRINT:INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)":
15 AS:IF AS="N" THEN POKE322,44
16 PRINT:INPUT "NIVEL INICIAL(0-2)":N:
17 POKE326,2
18 PRINT:PRINT "PREPARA LA CINTA Y PULS
19 A UNA TECLA":POKE190,0
20 POKE320,0:PEEK(162):IF PEEK(190)=0 TH
21 EN15
22 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
23 D
24 DATA32,165,244,169,76,141,103,2,169
25 ,35,141,184,2,169,1,141,105
26 DATA2,96,169,40,141,35,12,169,1,141
27 ,36,12,76,2,12,169,61
28 DATA141,158,181,169,1,141,159,181,7
29 ,6,128,181,169,173,141,204,13,141
30 DATA12,25,169,0,141,9,10,76,6,10,74
31 ,68,83

```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Predator

Te encuentras a bordo de un helicóptero de las fuerzas aéreas norteamericanas y vas a saltar en paracaídas en medio de la selva de un país de centroamérica, donde la guerrilla comunista ha secuestrado al embajador U.S.A.

```
10 REM *** CARGADOR PREDATOR
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=49408T049480:READA:POKET.A:S=S+A:
NEXT
22 IF S<>8445 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT "TIENES PROBLEMAS DE CARGA (S/N)
":P:P:IF P="N" THEN 40
35 INPUT "PRUEBA UN NUMERO ENTRE -3 Y 3"
:N:POKE49413,224+N*8
40 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":V:IF V="N"
THEN POKE49460,44:POKE49463,44
50 INPUT "GRANADAS INFINITAS (S/N)":G:IF
G="N" THEN POKE49466,44
60 INPUT "TIEMPO ILIMITADO (S/N)":T:IF T="N"
THEN POKE49469,44
70 INPUT "MUNICION INAGOTABLE (S/N)":M:IF
M="N" THEN POKE49472,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE PREDATOR Y
PULSA SHIFT"
90 POKE808,0:POKE809,193:LOAD:REM !!
100 DATA 162,16,160,193,169,224,142,233
,2,140,234,2,141,202,2,76,237,246
110 DATA 162,31,160,193,142,206,1,140,2
07,1,76,28,193,173,5,193,141,251
120 DATA 4,162,50,160,193,142,115,192,1
40,116,192,76,235,2,169,165,141,40
130 DATA 22,141,11,22,141,93,16,141,10
,28,141,179,15,76,0,6,70,86,67
```

COMMODORE



LISTADO 1

```
10 REM *****
20 REM *****
30 REM ***** CARGADOR DE *****
40 REM *****
50 REM ***** PREDATOR *****
60 REM *****
70 REM ***** POR J.J.G.O. *****
80 REM *****
90 REM *****
100 REM *****
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR
120 POKE 23688,0
130 LET AS="IMMORTAL": GO SUB 1
000
IF A THEN POKE 23398,0: POR
E 23393,0
140 LET AS="GRANADAS ILIMITADAS"
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2
3396,0
150 LET AS="MUNICION ILIMITADA"
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 23
399,0
160 LET AS="TIEMPO ILIMITADO"
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2340
310
170 PRINT AT 1,0: PAPER 0: I
NK 7: FLASH 1: " CARGANDO PREDAT
OR ORIGINAL "
180 LOAD "LOAD"CODE 65280: PRIN
T USR 23295
1900 LET AS=0: " ", INPUT " ", P
RINT AT 1,0: PAPER 1: INK 7: AT 1,0,T
AS (32-LEN AS)/2:AS
1010 LET K=INKEY$: IF K<>"S" A
ND K<>"N" THEN GO TO 1010
1020 LET A=K:"N"
1030 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 10
30
1040 BEEP .1,20: RETURN
9999 SAVE "LO PREDTOR" LINE 100
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31000000113FF018001F3	729
2	AFED4FE05FAE77230670	1282
3	0190F63233FFD0210040	1113
4	110016C017FFD0210000	701
5	110001C069FFD0210000	929
6	110014C069FFD0210000	1008
7	11007FC017FFAF320FC8	1067
8	00210000110001C003C8	658
9	00210000110001C005C8	961
10	3EC832F1993200000320	1016
11	8D327D000F327990C36D	1275
12	57000000000000000000	135

DUMP: 40.000
N. BYTES: 111

SPECTRUM



```
10 REM Cargador del Predator
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR =47F0 TO 47F20:READ AS:P
OKE A,URL("A"+AS):NEXT
40 INPUT "Vidas infinitas"AS:IF UPPER(A
S)="S" THEN POKE 47F0,0 ELSE INPUT "Numer
o de vidas"AI:IF A<0 THEN POKE 47F12,A-
1
50 INPUT "Granadas infinitas"AS:IF UPPER(A
S)="S" THEN POKE 47F17,0:POKE 47F1C,0
40 INPUT "Tiempo infinito"AS:IF UPPER(A
S)="S" THEN POKE 47F21,0:CF
70 INPUT "Granadas infinitas"AS:IF UPPER
(AAS)="S" THEN POKE 47F26,0:CF
80 INPUT "Inmune a todo"AS:IF UPPER(AAS)
="S" THEN POKE 47F28,0
90 PRINT:PRINT "inserta cinta original..."
"ON ERROR GOTO 1000:1000
100 FOR =1 TO 1000:INKEY$=PEEK (MEMORY &
3FFF:LOAD "":A=0000:POKE A+025,0:POKE A
+026,0:POKE A+027,0:CALL 4200
110 DATA 2A,01,1,05,11,02,30,07,00,52,08
,01,06,30,32,03,07,06,5,32,51,07,30,30,3
2,05,35,36,30,30,02,35,36,3A,32,07,06,3E
,21,32,0E,06,36,30,32,7C,07,00,0F
```

AMSTRAD

The Race Against Time

Una original mezcla de arcade y videoaventura. El objetivo principal del juego es atravesar los seis continentes, en cada uno de los cuales deberás encender una pira olímpica e izar una bandera para conseguir que nuevas personas se unan a la carrera contra el tiempo. Más de cien pantallas reflejan con exactitud parajes y monumentos reales.



```
10 REM *** CARGADOR RACE AGAINST TIME
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=4096T04230:READA:POKET.A:S=S+A
:NEXT
22 IF S<>16439 THEN PRINT "ERROR EN LOS DA
TAS...":STOP
30 PRINTCHR$(17):INPUT "VIDAS INFINITAS
(S/N)":V:IF V="N" THEN POKE4188,44
40 PRINTCHR$(17):INPUT "TIEMPO ILIMITAD
O (S/N)":T:IF T="N" THEN POKE4191,44
50 PRINTCHR$(17):INPUT "INMUNE A TODO (
S/N)":I:IF I="N" THEN POKE4194,44
60 PRINTCHR$(17):PREPARE LA CINTA DE R
ACE A.T. Y PULSA SHIFT
100 DATA 169,1,162,1,160,0,32,186,255
,32,71,248,169,159,133,193,169,18
,133,175,32,74,248,120,133,174,169,1
120 DATA 18,153,199,2,200,208,247,169
,61,141,175,3,169,16,141,176,3,169
,130 DATA 119,141,255,207,76,199,2,32,7
4,3,165,173,201,3,208,12,165,172
140 DATA 233,175,201,2,176,4,161,172,1
33,252,173,255,207,201,119,240,12,141
150 DATA 86,16,32,104,16,32,110,16,32,
116,16,165,252,96,169,173,141,94
160 DATA 76,96,169,96,141,252,50,96,16
9,240,141,42,36,169,17,141,43,36
170 DATA 169,0,141,117,36,96,70,86,67
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

10 REM The race against time
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:dir=a4000:lin=120:GOSUB 100:di
r=a4000:lin=590:GOSUB 100
40 INPUT "Tiempo infinito":a$:IF UPPER(a
a$)="S" THEN POKE a4000,0
50 INPUT "Insane al agua":a$:IF UPPER(a
a$)="S" THEN POKE a4000,1
60 INPUT "Insane al fuego":a$:IF UPPER(a
a$)="S" THEN POKE a4000,2
70 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."
:FOR n=1 TO 1000:EXIT:CALL a4000
80 CLS:MEMORY a4000:LOAD "1".a4000:MODE 1
:ORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3
,10:FOR n=1 TO 4:READ a,b:OUT a4000,a:OU
T a4000,b:EXIT
90 LOAD "1".a4000:CALL a4000
100 READ a$:IF a$="*" THEN RETURN ELSE RU
AD con:=sum 0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte:=V
AL("a"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:sum:=
sum+byte:dir=dir+1:EXIT:IF sum=con THEN 1
1a:=1a+10:GOTO 100 ELSE PRINT "Error en l
a linea":lin=lin+1:END
110 REM Primer bloque
120 DATA 4252477849463838FD,938
130 DATA 268CFD2EC0FDE3014600,1268
140 DATA 9D09F25DF54686201A8,1319
150 DATA 015E07B400ACE5FAB77,1350
160 DATA 2DA0803B32E5067F3E10,1182
170 DATA ED793B94ED79D060F0AF,1905
180 DATA 2D79DD360000D02B10F8,1169
190 DATA 3D20F0A724C806F5ED78,1357
200 DATA A9B8028F5067F3E10ED,1260
210 DATA 79792F4F791F3E2A178D,684
220 DATA 7937C906F63E10ED7921,1096
230 DATA 2E8B506F9B793E04F,1507
240 DATA CD46BB30F1211B0410F8,1089
250 DATA 287C8520P93E0AC468B,1163
260 DATA 30A26C43E1CCD468B30,1116
270 DATA B13EDAB30F226C43E1C,1315
280 DATA CD46BB30F1211B0410F8,1473
290 DATA F021BC8CFD60026C43E,1321
300 DATA 1CCD468B30E3ED7BC30,1241
310 DATA D02C20F26703E1CCD46,1051

```

```

10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
50 REM *****
60 REM *THE RACE AGAINST TIME*
70 REM
80 REM BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
90 REM CLEAR 0: CODE 23300: 39
100 REM INPUT "QUIERO TIEMPO INFINITO":a$
110 REM "AS: IF a$="N" THEN POKE 23
120 REM 330,0
130 REM PRINT "INTRODUCE LA CINTA
140 REM ORIGINAL Y PULSA UNA T
150 REM ECLA":PRASE 0
160 REM CLS:RANDOMIZE USR 23300
170 REM
180 REM LISTADO 2 CONTROL
190 REM DATOS
200 REM LINEA 316880DD210040110010 685
210 REM 3EFF37CD568530F10D21 1211
220 REM C65C1139A3DEFF37CD56 1190
230 REM 053EC93A5E8C3C65C88 1184
240 REM
250 REM DUMP: 48.000
260 REM N. BYTES: 39
270 REM
280 REM SPECTRUM

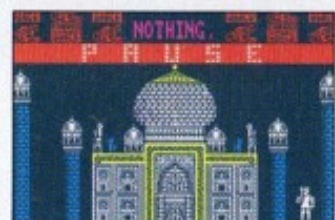
```

```

320 DATA BB30AD581CCD468B30A6,1174
330 DATA 7CFECDD300F9C30CFD,1563
340 DATA 23F07DFEC020CB18C53E,1377
350 DATA 02E002E00830B18023E,440
360 DATA 0CCD468B30E00003E0BCD,963
370 DATA 468B30E00003E0BCD,1350
380 DATA D2E8F83E1D8DC2398B00,1354
390 DATA AF0626C42E013E041E13,577
400 DATA D07500DD231826C42E01,902
410 DATA 2E01003E0516023E0BCD,418
420 DATA 468B30E00003E0BCD,1457
430 DATA D03BCD8CB1526C4D229,1372
440 DATA BC08AD067A8320D008FE,1180
450 DATA 01C9DD8F5CD678B210500,1308
460 DATA 06FFC51B0C4B16FF06F5,1091
470 DATA E079B60A920B11C792F,1201
480 DATA B6004F15C26BC7323C1,1275
490 DATA 10E2210090113280603E,526
500 DATA C51A06004F0913C110F6,791
510 DATA E521009011CD800632C5,865
520 DATA 1A06004F0913C110F6C1,787
530 DATA 7CFECDD3013A7ED42013E,968
540 DATA 00A78D42D00901C0FFA7,1323
550 DATA ED42D03C3288BC090000,1197
560 DATA C36B8C001E222426DD21,882
570 DATA *
580 REM Segundo bloque
590 DATA F32100401100B01C001,735
600 DATA EDBDD2100C0117700CD,1152
610 DATA 4EBCDD3100C0110940CD,998
620 DATA 078BDD21400011114BCD,925
630 DATA 678BDD31514E11A757CD,1179
640 DATA 678BDD31514E11A757CD,761
650 DATA D78BDD31514E11A757CD,1124
660 DATA C3400000000000000000,259
670 DATA *
680 DATA 1.32,2.43,6.24,7.30

```

AMSTRAD



Rambo III

Un arcade de gran calidad. El objetivo general del juego es rescatar al coronel Trautmann, amigo de Rambo, que se encuentra en poder de las fuerzas soviéticas de Afganistán, y llevarlo de vuelta a los Estados Unidos. El programa está dividido en tres partes con situaciones, escenarios y planteamientos distintos, de forma que en realidad tenemos tres juegos en uno.

```

0 REM RAMBO III
1 REM JOSE DOS SANTOS
2 POKES3281.1:POKES3280.1:PRINTCHR$(147
):POKE646.4
3 FORN=349T0444:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
5 IFS<>10388THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT "ENERGIA INFINITA EN FASE 1Y2 (
S/N)":A$:IFAS="N"THENPOKE381.44
7 PRINT:PRINT"PASAR LA PRIMERA FASE":IN
PUT"AL PULSAR RUN-STOP (S/N)":A$
8 PRINT:IFAS="N"THENPOKE391.44:POKE396.
44
9 INPUT "CONTINUAR SIEMPRE AL MORIR (S/
N)":A$
10 PRINT:IFAS="N"THENPOKE386.44:POKE421
.44:POKE426.44
11 INPUT "ENERGIA INFINITA EN FASE 3 (S
/N)":A$:ES:IFES="N"THENPOKE431.44:POKE436.
44
12 PRINT:IFES="N"ANDAS="N"THENPOKE416.4
4:POKE411.44:POKE406.44
13 INPUT"BOMBAS A RECOGER EN FASE 2 (0-
255)":N:POKE400.N
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y
PULSA UNA TECLA"
15 GETAS:IFAS=""THEN15
16 POKE816.93:POKE817.1:POKE2050.0:LOAD
30 DATA32.165.244.169.32.141.186.3.169.
112.141.187.3.169.1.141.188
40 DATA3.96.169.123.141.89.1.169.1.141.
90.1.96.169.96.141.56
50 DATA49.169.173.141.128.17.169.26.141
.104.21.169.52.141.105.21.169
60 DATA1.141.75.20.169.169.141.186.15.1
69.173.141.187.15.169.141.141
70 DATA188.15.169.165.141.189.15.169.16
.141.190.15.169.91.141.192.15
80 DATA169.31.141.193.15.76.0.4.74.68.8
3

```

COMMODORE

```

10 REM Cargador Rambo III
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEARR 49151
40 PRINT "Inserta cinta ori
ginal...":PRASE 180:POKE 23624
.0:CLS
50 LET d=PEEK 23631+256*PEEK 2
3632+5:LET o=PEEK d:POKE d+111
:LOAD "SCREENS":LOAD "CODE":
POKE d+0
60 POKE 60190,0:REM Continuar
siempre al morir
70 REM POKE 63126,0:Insunidad
para la tercera fase introducido
con transfer
80 RANDOMIZE USR 49152
90 CLEAR SAVE "RAMBO.BAS" LI
NE 10:VERIFY

```

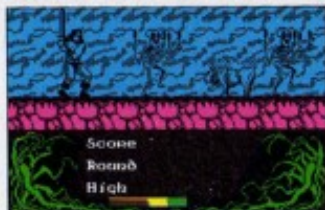
SPECTRUM



Diccionario de Pokes

Rastan

Todo un ejército de demonios y bestias malignas se encaminan hacia la aldea de Maranna con la intención de arrasarla e instaurar su poder. Sólo un guerrero como Rastan puede hacerles frente. La suerte está en sus manos, y en las tuyas, si decides ayudarlo.



```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
47 REM **
50 REM ***** RASTAN *****
60 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23650,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
E
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";AS: IF AS="N" THEN
GO TO 110
105 POKE 55629,0: POKE 55630,0:
POKE 55631,0
110 INPUT "QUIERES ENERGIA INF
INITA(S/N) ";AS: IF AS="S" THEN
POKE 55255,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65200
```

SPECTRUM 48 K

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 128K **
40 REM **
47 REM **
50 REM ***** RASTAN *****
60 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23650,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
E
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";AS: IF AS="N" THEN
GO TO 110
105 POKE 55444,0: POKE 55445,0:
POKE 55446,0
110 INPUT "QUIERES ENERGIA INF
INITA(S/N) ";AS: IF AS="S" THEN
POKE 55070,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65200
```

SPECTRUM 128K

```
1 REM RASTAN
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0T037:GOSUB13:POKE49152+N,B:S=S+
B:NEXTN
4 IF S<>4068THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
6 GETA$:IFA$=""THENGOTO6
7 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
10 DATA20.A5.F4.A9.20.8D.54.03.A9.13.8D
.55.03.A9.C0.8D.56.03.60.A9.2C.8D
11 DATA65.0A.A9.07.8D.67.0A.A9.C9.8D.68
.0A.EE.20.D0.60
13 READAS:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L
))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL:RETURN
```

COMMODORE

Return of the Jedi

Un programa que nos brinda de nuevo la posibilidad de enfrentarnos a las fuerzas del Imperio. Para ello, podemos elegir entre tres niveles de dificultad, divididos a su vez en varios subniveles.



```
10 REM Cargador Return of the Jedi
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=68400 TO 68430:REA
D AS:byte=VAL("&"&AS):POKE n,byte:sum=sum+
byte:NEXT:IF sum>5925 THEN PRINT"Erro
r en los datos...":END
40 PRINT"Inserta cinta original...":FOR
n=1 TO 1000:NEXT
50 MODE 1:CALL 68037:MEMORY 67FFF:LOAD"
".68000:CALL 68400
60 DATA f3,21,1b,80,11,0,80,1,f0,1,7d,ed
.4f,ed,5f,ae,eb,ae,eb,77,23,13,b,78,b1,2
0,f2,3e,c3,32,fe,80,21,29,84,22,ff,80,c3
.2c,80,21,18,1,22,63,0,22,95,28,dd,21,0,
90,c3,2,81
```

AMSTRAD

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
47 REM **
50 REM ***** RETURN OF THE JEDI *****
60 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24000
80 FOR n=65000 TO 65024
90 READ A: POKE n,A
100 NEXT n
110 DATA 49,255,255,221,33,0,64
.17,07,150,62,255,55,255,00,5,40
.241,175,50,204,166,195,0,61
800 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65000
```

SPECTRUM

Rex

Nuestro protagonista es un mercenario perteneciente a la especie Rino-Sapien, extraña raza

de rinocerontes, que ha decidido hacerse rico destruyendo la gran torre de Zenith, una especie de enorme caja fuerte, donde los humanos han guardado todo lo que poseen de valor.

REX 1	REX 2
10 REM ** AMADOR MERCHAN **	10 REM ** AMADOR MERCHAN **
20 REM ** REX first part **	20 REM ** REX second part **
30 CLEAR 24599	30 CLEAR 24599
40 INK 4: PAPER 4: BORDER 4: C	40 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: C
LS	LS
50 LOAD "SCREENS"	50 LOAD "SCREENS"
60 PRINT AT 0,0:	60 PRINT AT 0,0:
70 LOAD "CODE"	70 LOAD "CODE"
80 INPUT "INF. VIDAS? (S/N) ",A	80 INPUT "INF. VIDAS? (S/N) ",A
90 IF AS="S" OR AS="s" THEN PO	90 IF AS="S" OR AS="s" THEN PO
KE 40057,0	KE 40383,0
100 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N) ",	100 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N) ",
AS	AS
110 IF AS="S" OR AS="s" THEN PO	110 IF AS="S" OR AS="s" THEN PO
KE 39396,0	KE 39170,0
120 INPUT "BOMBAS INF.? (S/N) ",	120 INPUT "BIN CLAVE? (S/N) ",AS
AS	130 IF AS="S" OR AS="s" THEN PO
130 IF AS="S" OR AS="s" THEN PO	KE 56103,201
KE 38745,0	140 RANDOMIZE USR 38000
140 RANDOMIZE USR 38010	

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Road Blasters

Se trata de una original carrera automovilística en la que participas al volante de un GWB 68 Turbo, armado con un potente rayo láser. Consta de cincuenta etapas de tres fases, divididas a su vez en tres zonas destinadas al conductor novato, al veterano o al experto.



```
10 REM *** CARGADOR ROADBLASTERS
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=27270314:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IF S<>4171 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT "FUEL ILIMITADO (S/N)":F$:IFF$
="N" THEN POKE 301,44
40 INPUT "WEAPONS ILIMITADOS (S/N)":W$:
IF W$="N" THEN POKE 306,44
60 PRINT "PREPARA LA CINTA DE ROADBLASTE
RS Y PULSA SHIFT":WAIT 653,1
90 POKE 916,16:POKE 917,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,38,160,57,142,2
08,8,140,209,8,96,162,43,160,1
110 DATA 142,120,7,140,121,7,76,0,7,169
,36,141,214,42,169,44,141,81
120 DATA 36,76,16,128,70,86,67
```

COMMODORE



```
10 REM Cargador Road Blasters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0:INK 7:BORDER 0:C
LEAR 24999:LOAD "CODE 25000" P
ONE 23658,8:CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ":
LINE 55:IF A$(1)<>"5" THEN POKE
25155,0:POKE 25160,0
50 INPUT "Fuel infinito? ":LI
NE 55:IF A$(1)<>"5" THEN POKE 2
5164,0
60 INPUT "Armamento infinito?
":LINE 55:IF A$(1)<>"5" THEN P
OKE 25169,0
70 INPUT "Fase inicial? ":LINE
55:IF LEN A$ THEN LET A=VAL A
-1:IF A/3=INT (A/3) THEN POKE
25169,0
80 PRINT 80:"Inserta cinta ori
ginal...":PAUSE 100:INK 0:POK
E 23654,0:CLEAR
90 LOAD "CODE":RANDOMIZE USR
25000
```

Listado 2

```
1 F32168E0867F7E8D4777 1221
2 207C8520F718CE91A87 1033
3 12137A8320F61EE701C5 1077
4 E08A85F820378B120F7 1051
5 11020A1A8A9388E1213 1133
6 7AB358F821ECF07EE05 1085
7 77237C8520F72103E17E 1125
8 0F77237C8520F821F0E6 1058
9 1A77F811E3E08A2130 015
10 8811010001A67B3B08ED 855
11 0B31FFFF0001C5FE1185 1458
12 01C01CEAF33FF850091 1352
13 004011FF17218FFD2260 963
14 FDCDD2FC3A8FF87C4A7 1921
15 F8FD213A8CED8618807 1170
16 093E8132F8A03E84324F 1130
17 BEAF328ED7325CF13200 1233
18 328EB331057AC3688200 1192
```

DUMP: 40.000
N° BYTES: 179

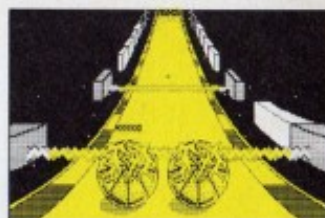
SPECTRUM

```
10 REM Cargador Road Blasters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=8A000 TO 8A079:READ a:P
OKE n,VAL "5"+a:NEXT
40 INPUT "Vidas infinitas? ":S:IF UPPE
R$(a)="5" THEN POKE 8A05F,8A7:POKE 8A064,4
50 INPUT "Fuel infinito? ":S:IF UPPE
R$(a)="5" THEN POKE 8A069,0
60 INPUT "Armamento infinito? ":S:IF UP
PER$(a)="5" THEN POKE 8A06E,0
70 INPUT "Fase inicial? ":S:IF LEN(a)<>0
THEN a=VAL(a)-1:IF a/3=INT(a/3) THEN P
OKE 8A073,a
80 PRINT:PRINT "Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:MEMORY 637
C0:CALL 8B037:LOAD "":637C1:CALL 6387C:L
OAD "":64900:CALL 8A000
90 DATA F3,21,0,40,1,3,3,3E,8B,ED,4F,ED,
5F,AE,77,0,23,8,78,B1,20,F5,ED,5F,C6,19,
21,2E,40,1,D5,2,ED,4F,ED,5F,AE,77,0,23,8
,78,B1,20,F5,21,0,40,11,0,B9,1,3,3,ED,B0
,3E,40,32,36,B9,3E,C3,32,54,B9,21,4B,A0,
22,55,B9,C3,2E,B9
100 DATA DD,21,D9,8B,11,B3,0,CD,67,BB,21
,5E,A0,22,8A,BC,C3,3,BC,3E,3D,32,FC,9,3E
,3,32,4C,A,3E,3D,32,BF,24,3E,3D,32,10,31
,3E,0,32,1,2,C3,40,0
```

AMSTRAD

Roadwars

A bordo de una nave equipada con la más moderna tecnología, patrullamos a lo largo de una gigantesca autopista espacial. La misión parece sencilla, sin embargo, la altísima dificultad de este estupendo programa, sólo es comparable a la adicción que proporciona.



```
10 REM --/CARGADOR ROADWARS/--
20 REM --/POR/--
30 REM --/JESUS P. SICILIA/--
40 REM --/CORDOBA '88/--
41 IF U$="5" THEN POKE 43059,1
67
42 IF U$="5" THEN POKE 43078,1
67
43 POKE 33393,C
50 REM
60 REM
70 REM
80 POKE 23658,8: CLEAR 24831:
LET C=0
90 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
1- ? (S/N)":LINE U$
100 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
2- ? (S/N)":LINE U$
110 INPUT "VARIAR CAMINO DE INI
CIO ? (S/N)":LINE C$:IF C$="5"
THEN INPUT "NUMERO DE CODIGO (0
-21)":C
120 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
:INK NOT PI:CLS
130 PRINT AT 11,4: BRIGHT 1: IN
K 5:"INSERTA LA CINTA ORIGINAL"
140 MERGE "Roadwars": GO TO 20
170 SAVE "CARGROAD" LINE 80
```

SPECTRUM

Robocop

La característica más destacada de este arcade de habilidad es que está dividido en nueve niveles diferentes, cada uno con un escenario y objetivo propios, aunque la misión final sea siempre capturar a los responsables del asesinato del agente Murphy.



Pokes

```

10 REM Carcador Robocor
20 REM Pedro Jose Rodriguez-08
30 PAPER @ INK 7: BORDER @ C
L5 DIM a(4): RESTORE : POKE 2
650,0
40 FOR n=1 TO 4: READ a$: PRIN
T a$; " "; FLASH 1: C=CHR$(
PAUSE 0 AND C=INKEY$: IF C=
NT " " THEN AND NOT C=C: PR
INT : IF C THEN LET a(n)=1
50 NEXT n
60 FOR i=1 TO 4: INSERT cinto origin
a(i) : PAUSE 100: INK @ POKE 2
362d,0 CLS
363d,0 LET d=PEEK 33631+256*PEEK 2
363d,0 LET c=(PEEK d+PEEK d+111
: LORD =SCREEN$: LORD =CODE :
POKE d,c
FOR n=1 TO 4: READ c,d: IF
a(n) THEN POKE c,d
90 NEXT n
100 RANDOMIZE USR 33049
110 DATA "Vidas infinitas","Ene
rgia infinita","Tiempo infinito"
,"Argumento infinito"
722,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
36451,201

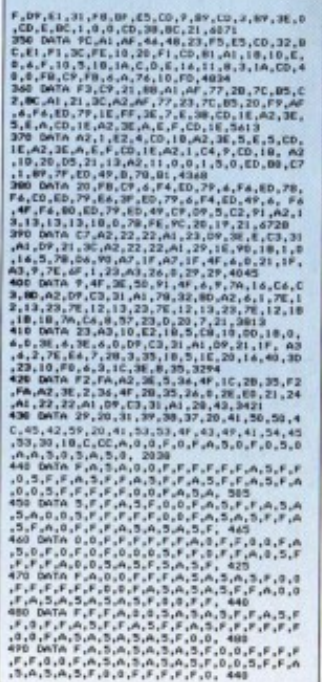
```

SPECTRUM

Nueva York 1960. Maboo, líder de la organización secreta Geldra, planea conquistar el mundo. Pero Albatross, el más experto agente de las fuerzas especiales de Rolling Thunder va a tratar de impedirlo por todos los medios.



COMMODORE



AMSTRAD


```

10 REM CARGADOR ROLLING THUNDE
R
20 POKE VAL "23658",VAL "8": P
OKE VAL "23693",NOT PI: POKE VAL
"23624",NOT PI: CLEAR VAL "2500
0": LOAD "SCREENS": POKE 5+PEEK
23631+256+PEEK 23632,111: LOAD
"CODE
100 BORDER VAL "7": INPUT "QU
IERES VIDAS INFINITAS (S/N)":A$
: IF A$="N" THEN GO TO VAL "110"
105 POKE VAL "39792",NOT PI
110 INPUT "QUIERES ENERGIA INF
INITA (S/N)":A$: IF A$="N" THEN
GO TO VAL "120"
115 POKE VAL "39988",VAL "201"
120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N)":A$: IF A$="N" THEN G
O TO VAL "130"
125 POKE VAL "40055",VAL "201"
130 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N)":A$: IF A$="S" THE
N POKE VAL "48444",VAL "201"
9500 BORDER NOT PI: CLS: RANDOM
IZE USR VAL "35207"
    
```

SPECTRUM

```

10 REM *** CARGADOR RYGAR
12 REM *** F.V.C.
20 PORT=31670371:READA:POKET.A:S=S+A:NE
XT
22 IF S<>5624 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA
S.":STOP
30 INPUT "VIDAS ININITAS (S/N)":V$:IF V$="
"N THEN POKE 332,44
40 INPUT "INMUNE A TODO (S/N)":I$:IF I$="
"N THEN POKE 337,44
50 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)":T$:IF T$
="N THEN POKE 342,44
60 INPUT "CORAZA ILIMITADA (S/N)":C$:IF C$
="N THEN POKE 345,44
70 PRINT "COGER TODOS LOS WEAPONS A LA V
EZ (S/N)":INPUT W$
72 IF W$="N THEN POKE 352,44:POKE 355,44
80 INPUT "NO PERDER LOS WEAPONS AL MORIR
(S/N)":P$
82 IF P$="N THEN POKE 360,44:POKE 363,44
90 PRINT "PREPARA LA CASSETTE DE R
YGAR Y PULSA SHIFT+WAIT653,1
92 POKE 816,60:POKE 817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,74,160,1,142,10
0,8,140,101,8,96,169,165,141,79,37
110 DATA 169,44,141,90,11,169,96,141,21
0,15,141,82,16,169,9,162,253,141,141
120 DATA 42,142,142,42,169,36,141,82,34
,141,63,37,76,21,9,70,86,67
    
```

COMMODORE

Rygar

Engrosando la larga lista de personajes que han pretendido en todos los tiempos dominar la Tierra, aparece Rygar, un legendario guerrero que sólo respeta una ley: la del combate.



R-Type

Para poder destacar en la larga lista de los arcades «masacramarcianos», este juego posee un perfecto y trepidante movimiento, unos magníficos y coloristas gráficos, un elevadísimo nivel de adicción y por si fuera poco, una endiablada dificultad.



```

10 REM Cargador R-Type
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 RESTORE MEMORY &NTF,MODE 1:PRINT "Pok
eando código máquina..." :lin=10:dir=640
00:GOSUB 90:lin=710:dir=64000:GOSUB 90:C
40 INPUT "vidas infinitas":as:IF UPPER(a
$)="S" THEN POKE 6A020,0
50 INPUT "creditos infinitos":as:IF UPPER
$(a$)="S" THEN POKE 6A025,0
60 INPUT "Inmunes total":as:IF UPPER(a
$)="S" THEN POKE 6A02A,6C9
70 PRINT "Inserta cinta original..."
80 FOR n=1 TO 1000 NEXT
90 BORDER 0:FOR n=0 TO 15:READ a:INK n,a
NEXT:FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL 6A000
100 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con
then lin=lin+10:GOTO 90 ELSE PRINT "Error
en la línea":lin=END
110 DATA C7D108FE01067F3E10ED,1119
120 DATA 793E54ED79D9E1D9D818,1524
130 DATA E03D20F0DA724C806F5ED,1461
140 DATA 78A9B6A028F5067F3E10,1143
150 DATA ED7972F4FD97D3CE60F,1252
160 DATA 6FF6200917ED7937C93D,1304
170 DATA 20F0A724C806F5ED79A9,1465
180 DATA 208D28F5067F3E10ED79,1212
190 DATA 792F481F3E2A173DE279,824
200 DATA 37C906F53E10ED79D9E5,1390
210 DATA 2ED09216A85E506F5ED,1284
220 DATA 78E6B04FC07A8530F821,1301
230 DATA 1504110FE287CB520F93E,986
240 DATA GAC07A8530E13EDABC38F2,1531
250 DATA CD7A8530E13EDABC38F2,1531
260 DATA 26C43E1CCD7A8530D33E,1137
270 DATA DABC38E4FD21ACA7F04E,1678
280 DATA 0026C43E1CCD7A85308E,1054
290 DATA 3ED78C305D2C20EF2670,1199
300 DATA 3E1CCD7A8530AD3E1CCD,1096
310 DATA 7A8530A67CFCED300EPE,1400
320 DATA 9C30CFD23FD78E8020,1539
330 DATA CB18C53E0826802E083E,779
340 DATA 0B18023E09CDA0A5D03E,908
350 DATA 0BCDA0A5D03E0F8CB15,1382
360 DATA 2680D24E463E1D8DC25A,1184
370 DATA A500AF0826A12E01FD21,800
380 DATA 00AC3E0410173E7ADC6,901
390 DATA 6AD07700D0231D26A12E,974
400 DATA 012E013E0118033E0ACD,413
410 DATA A0A5D03E08CDA0A5D03E,1406
420 DATA C0BCC1536A1D28E6A08,1329
430 DATA AD087AB320CE366A53E,1244
440 DATA B7ADC6A0D7700D2318,1283
450 DATA 2E032E042683CD28A700,954
460 DATA F07E54B7285A6901007F,929
470 DATA 000000F04E0F0F4601D0,876
480 DATA 2100000F04E0F0F4601D0,876
490 DATA 26B3CD28A700E77F028,1258
500 DATA 03328A72E023E0E7F028,726
510 DATA C28BA700F05E02F05E03,1314
520 DATA 69010500F05E02F05E03,1314
530 DATA A12E013E01C790A61166,894
540 DATA A5ED53AC4A1193A6D5ED,1603
550 DATA 5BCEA7C3A4A53E06000,1056
560 DATA 18B63E0DCDA0A53E10CD,1094
570 DATA D0A53E0DCDA0A53E10CD,1094
580 DATA D229A7C93C1A5210080,1443
590 DATA 06FFC51E004816FF06F5,1091
600 DATA E078E6B0A928E01C792F,1200
610 DATA 2680A4F15C240A7732C1,1239
620 DATA 10E22105001132800632,526
630 DATA C51A06004F0913C110F6,791
640 DATA E521000011CD800632C5,865
650 DATA 1A06004F0913C110F6C1,787
660 DATA 7CB72013A7E2A2013200,879
670 DATA A7ED42080901C0FFA7ED,1860
680 DATA 42D03C32A87C90000C3,1118
690 DATA 5CA7001E2A2822000000,405
700 DATA *
710 DATA F3210040116A5A01480F,701
720 DATA E0B0D021B0A711A8B0CD,1403
730 DATA 3FA7211FA02259A0C30A,1158
740 DATA A73E353210353E3D329E,732
750 DATA 353E3D320435C3607A00,744
760 DATA *
770 DATA 0,26,13,24,15,3,6,16,1,2,11,20,
9,8,4,7
    
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador R-Type
20 REM Pedro José Rodríguez-00
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ":
LINE AS: IF AS(1)<>"S" THEN POKE
25134,0
50 INPUT "Creditos infinitos? ":
LINE AS: IF AS(1)<>"S" THEN P
OKE 25137,0
60 INPUT "Inmunidad total? ":
LINE AS: IF AS(1)<>"S" THEN POKE
25142,0
70 PRINT 80:"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
80 RANDOMIZE USR 25000

```

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	0021088311C3003EFF37	1199
2	00560530F1F321370411	1855
3	00F301600000002195F3	1323
4	115500050534107A23B3	970
5	20F9E1011100A7ED42E5	1229
6	1093ACDFE31200E621	1349
7	C0F811C9F00100703600	1102
8	ED0031FFFFDD21E5FE11	1737
9	ED00CD40FEAF32FF02D0	1506
10	21004911FF172103FD22	001
11	01FDCDFC3AB3FEA7C2	1905
12	C0F831D05C3EC93250FE	1450
13	CD40FE3EC9320F0ACD04	1166
14	60AF30FE913095920EC9	1335
15	32F29131FE0FFD213A5C	1207
16	C0FD0500000000000000	501

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 153

SPECTRUM



Saboteur

Eres un ninja que, a bordo de una lancha neumática, llega a las proximidades de un edificio de alta seguridad. Evitando vigilantes y perros adiestrados, debes entrar en él y localizar un disco con información secreta. Terminada la primera parte de la misión, has de conseguir huir en helicóptero. Un juego casi perfecto.

```

10 REM CARGADOR PARA SABOTEUR
20 REM CLEAR 25000
30 LOAD ""SCREEN#
40 LOAD ""CODE
50 RANDOMIZE USR 63972

```

SPECTRUM

```

10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6: 90 LOAD"13",6000
INK 3,24:BORDER 1 100 LOAD"14",16419
20 MEMORY 5000 110 LOAD"15",23296
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":A# 120 BORDER 0
40 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)":B# 130 LOAD"16",49152
50 INK 1,1 140 IF UPPER(A#)="S" THEN POKE &SE
60 MODE 1:LOCATE 10,1:PRINT"INSERTA 92,0
CINTA ORIGINAL" 150 IF UPPER(B#)="S" THEN POKE &47
70 LOAD"11",49152 83,0:POKE &4780,0
80 LOAD"12",25200 160 CALL 23431

```

AMSTRAD

```

10 REM ** SABOTEUR (C) J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0:TD141: REAR# POKE272+T,A: S=S+A: NEXT
40 IF S<10340 THEN PRINT"ERROR EN DATOS": END
50 INPUT"¿QUE ENERGIAS INFINITAS (S/N)":A#: IF A#="N" THEN POKE319,173
60 INPUT"¿GUARDIAS INMOVILES (S/N)":B#: IF B#="N" THEN POKE322,173
70 INPUT"¿CAMARAS SIN DISPARAR (S/N)":C#: IF C#="N" THEN POKE325,173
80 INPUT"¿TIEMPO INFINITO (S/N)":D#: IF D#="N" THEN POKE330,173
90 INPUT"¿MUSICA DURANTE EL JUEGO (S/N)":E#: IF E#="N" THEN POKE335,173
100 INPUT"¿ULTRA-ELECCION (S/N)":F#: IF F#="N" THEN POKE343,173
110 PRINT"*****INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
120 WAIT1,56,49
130 PRINT"POKES DEL SABOTEUR POR J.S.F."
140 SYS272:LOAD
150 DATA162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,40,141
160 DATA159,2,163,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
170 DATA141,176,3,76,199,2,169,96,141,233,154,141,30,133,141,28,154,169,36,141
180 DATA17,118,169,169,141,110,144,162,0,189,122,1,157,47,144,232,224,37,208
190 DATA245,32,74,3,72,165,173,201,3
200 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,78
210 DATA162,1,173,1,220,201,127,240,22,232,201,239,240,17,232,201,251,240,12
220 DATA232,201,223,240,7,232,201,253,240,2,208,26,134,96,76,104,144

```

COMMODORE

Saboteur II

A bordo de una silenciosa ala delta nuestra heroína llega a la base donde tiene que llevar a cabo una arriesgada operación de sabotaje. Tiene que conseguirlo en un tiempo limitado, pero cuenta con su gran agilidad, su increíble maestría en artes marciales y varias cajas con armas que ya han sido introducidas en el edificio.

```

10 CLEAR 25100-1: PAPER 0: BOR
DER 0: CLS: LOAD ""SCREEN#: PO
KE 23739,111: LOAD ""CODE: POKE
61340,201: POKE 37122,0: RANOM
IZE USR 25100
Pokes SABOTEUR 2
Energia: Poke 61340,201
Tiempo : Poke 37122,0

```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```
10 REM Cargador cinta SABOTEUR 2 by A.C.
1.
20 REM
30 MEMORY &3FFF: INPUT "Energia infinita (S/N) : ",a$: IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0,0
40 INPUT "Tiempo infinito (S/N) : ",a$: IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 1,0
50 LOAD "SABOTEUR 2",&A300: POKE &437E,&E: POKE &437F,&A3: FOR I=&A300 TO &A323: READ A$: POKE I,VAL("0"+A$): NEXT: CALL &A300
60 DATA 21,0,43,11,0,3,1,0,1,ED,B0,C3,0,3,3A,0,0,B7,20,3,32,E,96,3A,1,0,B7,C2,0,4,32,FA,33,C3,0,4
```

AMSTRAD



Sabrina

Este juego desarrolla las innumerables peripecias que la popular cantante tiene que sortear para conseguir trasladarse desde el aeropuerto hasta un plató de televisión.



```
1 REM
2 REM
3 REM
4 REM
5 REM
6 REM
7 REM
8 REM
9 REM
10 REM
11 REM
12 REM
13 REM
14 REM
15 REM
16 REM
17 REM
18 REM
19 REM
20 REM
21 REM
22 REM
23 REM
24 REM
25 REM
26 REM
27 REM
28 REM
29 REM
30 REM
31 REM
32 REM
33 REM
34 REM
35 REM
36 REM
37 REM
38 REM
39 REM
40 REM
41 REM
42 REM
43 REM
44 REM
45 REM
46 REM
47 REM
48 REM
49 REM
50 REM
51 REM
52 REM
53 REM
54 REM
55 REM
56 REM
57 REM
58 REM
59 REM
60 REM
61 REM
62 REM
63 REM
64 REM
65 REM
66 REM
67 REM
68 REM
69 REM
70 REM
71 REM
72 REM
73 REM
74 REM
75 REM
76 REM
77 REM
78 REM
79 REM
80 REM
81 REM
82 REM
83 REM
84 REM
85 REM
86 REM
87 REM
88 REM
89 REM
90 REM
91 REM
92 REM
93 REM
94 REM
95 REM
96 REM
97 REM
98 REM
99 REM
100 REM
101 REM
102 REM
103 REM
104 REM
105 REM
106 REM
107 REM
108 REM
109 REM
110 REM
111 REM
112 REM
113 REM
114 REM
115 REM
116 REM
117 REM
118 REM
119 REM
120 REM
121 REM
122 REM
123 REM
124 REM
125 REM
126 REM
127 REM
128 REM
129 REM
130 REM
131 REM
132 REM
133 REM
134 REM
135 REM
136 REM
137 REM
138 REM
139 REM
140 REM
141 REM
142 REM
143 REM
144 REM
145 REM
146 REM
147 REM
148 REM
149 REM
150 REM
151 REM
152 REM
153 REM
154 REM
155 REM
156 REM
157 REM
158 REM
159 REM
160 REM
161 REM
162 REM
163 REM
164 REM
165 REM
166 REM
167 REM
168 REM
169 REM
170 REM
171 REM
172 REM
173 REM
174 REM
175 REM
176 REM
177 REM
178 REM
179 REM
180 REM
181 REM
182 REM
183 REM
184 REM
185 REM
186 REM
187 REM
188 REM
189 REM
190 REM
191 REM
192 REM
193 REM
194 REM
195 REM
196 REM
197 REM
198 REM
199 REM
200 REM
201 REM
202 REM
203 REM
204 REM
205 REM
206 REM
207 REM
208 REM
209 REM
210 REM
211 REM
212 REM
213 REM
214 REM
215 REM
216 REM
217 REM
218 REM
219 REM
220 REM
221 REM
222 REM
223 REM
224 REM
225 REM
226 REM
227 REM
228 REM
229 REM
230 REM
231 REM
232 REM
233 REM
234 REM
235 REM
236 REM
237 REM
238 REM
239 REM
240 REM
241 REM
242 REM
243 REM
244 REM
245 REM
246 REM
247 REM
248 REM
249 REM
250 REM
251 REM
252 REM
253 REM
254 REM
255 REM
256 REM
257 REM
258 REM
259 REM
260 REM
261 REM
262 REM
263 REM
264 REM
265 REM
266 REM
267 REM
268 REM
269 REM
270 REM
271 REM
272 REM
273 REM
274 REM
275 REM
276 REM
277 REM
278 REM
279 REM
280 REM
281 REM
282 REM
283 REM
284 REM
285 REM
286 REM
287 REM
288 REM
289 REM
290 REM
291 REM
292 REM
293 REM
294 REM
295 REM
296 REM
297 REM
298 REM
299 REM
300 REM
301 REM
302 REM
303 REM
304 REM
305 REM
306 REM
307 REM
308 REM
309 REM
310 REM
311 REM
312 REM
313 REM
314 REM
315 REM
316 REM
317 REM
318 REM
319 REM
320 REM
321 REM
322 REM
323 REM
324 REM
325 REM
326 REM
327 REM
328 REM
329 REM
330 REM
331 REM
332 REM
333 REM
334 REM
335 REM
336 REM
337 REM
338 REM
339 REM
340 REM
341 REM
342 REM
343 REM
344 REM
345 REM
346 REM
347 REM
348 REM
349 REM
350 REM
351 REM
352 REM
353 REM
354 REM
355 REM
356 REM
357 REM
358 REM
359 REM
360 REM
361 REM
362 REM
363 REM
364 REM
365 REM
366 REM
367 REM
368 REM
369 REM
370 REM
371 REM
372 REM
373 REM
374 REM
375 REM
376 REM
377 REM
378 REM
379 REM
380 REM
381 REM
382 REM
383 REM
384 REM
385 REM
386 REM
387 REM
388 REM
389 REM
390 REM
391 REM
392 REM
393 REM
394 REM
395 REM
396 REM
397 REM
398 REM
399 REM
400 REM
401 REM
402 REM
403 REM
404 REM
405 REM
406 REM
407 REM
408 REM
409 REM
410 REM
411 REM
412 REM
413 REM
414 REM
415 REM
416 REM
417 REM
418 REM
419 REM
420 REM
421 REM
422 REM
423 REM
424 REM
425 REM
426 REM
427 REM
428 REM
429 REM
430 REM
431 REM
432 REM
433 REM
434 REM
435 REM
436 REM
437 REM
438 REM
439 REM
440 REM
441 REM
442 REM
443 REM
444 REM
445 REM
446 REM
447 REM
448 REM
449 REM
450 REM
451 REM
452 REM
453 REM
454 REM
455 REM
456 REM
457 REM
458 REM
459 REM
460 REM
461 REM
462 REM
463 REM
464 REM
465 REM
466 REM
467 REM
468 REM
469 REM
470 REM
471 REM
472 REM
473 REM
474 REM
475 REM
476 REM
477 REM
478 REM
479 REM
480 REM
481 REM
482 REM
483 REM
484 REM
485 REM
486 REM
487 REM
488 REM
489 REM
490 REM
491 REM
492 REM
493 REM
494 REM
495 REM
496 REM
497 REM
498 REM
499 REM
500 REM
501 REM
502 REM
503 REM
504 REM
505 REM
506 REM
507 REM
508 REM
509 REM
510 REM
511 REM
512 REM
513 REM
514 REM
515 REM
516 REM
517 REM
518 REM
519 REM
520 REM
521 REM
522 REM
523 REM
524 REM
525 REM
526 REM
527 REM
528 REM
529 REM
530 REM
531 REM
532 REM
533 REM
534 REM
535 REM
536 REM
537 REM
538 REM
539 REM
540 REM
541 REM
542 REM
543 REM
544 REM
545 REM
546 REM
547 REM
548 REM
549 REM
550 REM
551 REM
552 REM
553 REM
554 REM
555 REM
556 REM
557 REM
558 REM
559 REM
560 REM
561 REM
562 REM
563 REM
564 REM
565 REM
566 REM
567 REM
568 REM
569 REM
570 REM
571 REM
572 REM
573 REM
574 REM
575 REM
576 REM
577 REM
578 REM
579 REM
580 REM
581 REM
582 REM
583 REM
584 REM
585 REM
586 REM
587 REM
588 REM
589 REM
590 REM
591 REM
592 REM
593 REM
594 REM
595 REM
596 REM
597 REM
598 REM
599 REM
600 REM
601 REM
602 REM
603 REM
604 REM
605 REM
606 REM
607 REM
608 REM
609 REM
610 REM
611 REM
612 REM
613 REM
614 REM
615 REM
616 REM
617 REM
618 REM
619 REM
620 REM
621 REM
622 REM
623 REM
624 REM
625 REM
626 REM
627 REM
628 REM
629 REM
630 REM
631 REM
632 REM
633 REM
634 REM
635 REM
636 REM
637 REM
638 REM
639 REM
640 REM
641 REM
642 REM
643 REM
644 REM
645 REM
646 REM
647 REM
648 REM
649 REM
650 REM
651 REM
652 REM
653 REM
654 REM
655 REM
656 REM
657 REM
658 REM
659 REM
660 REM
661 REM
662 REM
663 REM
664 REM
665 REM
666 REM
667 REM
668 REM
669 REM
670 REM
671 REM
672 REM
673 REM
674 REM
675 REM
676 REM
677 REM
678 REM
679 REM
680 REM
681 REM
682 REM
683 REM
684 REM
685 REM
686 REM
687 REM
688 REM
689 REM
690 REM
691 REM
692 REM
693 REM
694 REM
695 REM
696 REM
697 REM
698 REM
699 REM
700 REM
701 REM
702 REM
703 REM
704 REM
705 REM
706 REM
707 REM
708 REM
709 REM
710 REM
711 REM
712 REM
713 REM
714 REM
715 REM
716 REM
717 REM
718 REM
719 REM
720 REM
721 REM
722 REM
723 REM
724 REM
725 REM
726 REM
727 REM
728 REM
729 REM
730 REM
731 REM
732 REM
733 REM
734 REM
735 REM
736 REM
737 REM
738 REM
739 REM
740 REM
741 REM
742 REM
743 REM
744 REM
745 REM
746 REM
747 REM
748 REM
749 REM
750 REM
751 REM
752 REM
753 REM
754 REM
755 REM
756 REM
757 REM
758 REM
759 REM
760 REM
761 REM
762 REM
763 REM
764 REM
765 REM
766 REM
767 REM
768 REM
769 REM
770 REM
771 REM
772 REM
773 REM
774 REM
775 REM
776 REM
777 REM
778 REM
779 REM
780 REM
781 REM
782 REM
783 REM
784 REM
785 REM
786 REM
787 REM
788 REM
789 REM
790 REM
791 REM
792 REM
793 REM
794 REM
795 REM
796 REM
797 REM
798 REM
799 REM
800 REM
801 REM
802 REM
803 REM
804 REM
805 REM
806 REM
807 REM
808 REM
809 REM
810 REM
811 REM
812 REM
813 REM
814 REM
815 REM
816 REM
817 REM
818 REM
819 REM
820 REM
821 REM
822 REM
823 REM
824 REM
825 REM
826 REM
827 REM
828 REM
829 REM
830 REM
831 REM
832 REM
833 REM
834 REM
835 REM
836 REM
837 REM
838 REM
839 REM
840 REM
841 REM
842 REM
843 REM
844 REM
845 REM
846 REM
847 REM
848 REM
849 REM
850 REM
851 REM
852 REM
853 REM
854 REM
855 REM
856 REM
857 REM
858 REM
859 REM
860 REM
861 REM
862 REM
863 REM
864 REM
865 REM
866 REM
867 REM
868 REM
869 REM
870 REM
871 REM
872 REM
873 REM
874 REM
875 REM
876 REM
877 REM
878 REM
879 REM
880 REM
881 REM
882 REM
883 REM
884 REM
885 REM
886 REM
887 REM
888 REM
889 REM
890 REM
891 REM
892 REM
893 REM
894 REM
895 REM
896 REM
897 REM
898 REM
899 REM
900 REM
901 REM
902 REM
903 REM
904 REM
905 REM
906 REM
907 REM
908 REM
909 REM
910 REM
911 REM
912 REM
913 REM
914 REM
915 REM
916 REM
917 REM
918 REM
919 REM
920 REM
921 REM
922 REM
923 REM
924 REM
925 REM
926 REM
927 REM
928 REM
929 REM
930 REM
931 REM
932 REM
933 REM
934 REM
935 REM
936 REM
937 REM
938 REM
939 REM
940 REM
941 REM
942 REM
943 REM
944 REM
945 REM
946 REM
947 REM
948 REM
949 REM
950 REM
951 REM
952 REM
953 REM
954 REM
955 REM
956 REM
957 REM
958 REM
959 REM
960 REM
961 REM
962 REM
963 REM
964 REM
965 REM
966 REM
967 REM
968 REM
969 REM
970 REM
971 REM
972 REM
973 REM
974 REM
975 REM
976 REM
977 REM
978 REM
979 REM
980 REM
981 REM
982 REM
983 REM
984 REM
985 REM
986 REM
987 REM
988 REM
989 REM
990 REM
991 REM
992 REM
993 REM
994 REM
995 REM
996 REM
997 REM
998 REM
999 REM
1000 REM
```

SPECTRUM

Samurai Warrior

Asumes aquí la personalidad de un samurai de largas orejas que ha de rescatar a un peludo y rechoncho príncipe, cautivo de los ninjas. Para lograr tu objetivo debes recorrer numerosos parajes por los que pululan seres de todas clases. Unos son gente agradable que te ofrecerá comida, pero otros son decididamente malvados y sólo desean acabar contigo.



LISTADO 1

```
10 REM
20 REM
30 REM
40 REM
50 REM
60 REM
70 REM
80 REM
90 REM
100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 REM
230 REM
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM
1000 REM
```

LISTADO 2

```
1 310000002100C9111101 539
2 CDDFFCDD2100CF 162005 1421
3 CDDFFCDD2100CF 162005 1421
4 21000000CEBFCDD21 1450
5 00CD1100C9111101 539
6 120C1100C9111101 539
7 C11AE 7731C28F 03EFC 1104
8 BC20F42100CF 11004001 756
9 0010ED0011005F010010 569
10 E0000D2100CF 162005 1421
11 1000CDD2100CF 162005 1421
12 D5110001CDEBFCDD21 1450
13 D5110001CDEBFCDD21 1450
14 00CF 1100C9111101 539
15 C300002100401100F 001 651
16 0000ED0011005F21047F 1005
17 00CF 1100C9111101 539
18 32E0033EAF 3524B00EC9 1193
19 3226C0F323F9F0C0500 1310
20 F5D12101FEB100013003 789
21 FFAE77E0H0AC0FCD1C9 2039
22 2600000197FD00916017E 707
23 C6095FCDEBFCDD2100 1654
24 0001ED00C900F500D 1310
25 FEDDE5C0FBFCDD2100 1310
26 C93E0F37140015F300FE 1336
27 1FE620F6024F0C070FD 1309
28 30F826640600CD74FD00 1017
29 069CCD74FD00EC3EC600 1464
30 30E72520F100C9CD70FD 1374
31 30C070F0E430FACD70FD 1725
32 30C379E034F200000650 920
33 101A00200730FEDD7500 737
34 100AC011A000791F4F13 677
35 10020D23100000002001 546
36 C074FD00EC3EC600C01506 1461
37 00D25E0F7C0D6770B320 1456
38 CFC9CD70F00000160000 1371
39 F0A704C03E7F0D0E1F00 1317
40 A9E62020F379EE244FE6 1410
41 07F600D3FE37C0000705 1003
42 03020201010404002701 27
43 030401020700000000705 51
44 04070505040007040407 53
45 03060700030000000000 57
46 05060700000000000000 10
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 453

SPECTRUM

Diccionario de Pokes



```
10 REM *** CARGADOR SAMURAI WARRIOR
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORM=280T0370:READA:POKEM,A:S=S+A:NE
XT
22 IFSK>9843THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)":ES
32 IF ES="N"THENPOKE348,44:POKE351,44:P
OKE354,44
40 INPUT"KARMA INAGOTABLE (S/N)":K$:IFK
$="N"THENPOKE359,44
50 INPUT"RYOS ILIMITADOS (S/N)":R$:IFR$
="N"THENPOKE362,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SAMURAI WA
RRIOR Y PULSA SHIFT":WAIT653.1
90 POKE16,32:POKE17,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 224,0,240,3,56,229,2,96,32,165
,244,169,32,162,51,160,1,141,136
110 DATA 30,142,137,30,140,138,30,96,16
9,69,141,90,72,169,138,141,91,72,173
120 DATA 92,72,201,162,208,15,169,32,14
1,136,30,169,166,141,137,30,169,30,141
130 DATA 138,30,76,166,30,169,32,162,24
,160,1,141,154,79,142,155,79,140,156
140 DATA 79,169,36,141,91,59,141,206,80
,76,0,56,70,86,67
```

COMMODORE



AMSTRAD

```
1 REM CARGADOR SAMURAI WARRIOR
2 REM POR DAVID RODRIGUEZ
3 REM
4 REM
10 MODE 1: CALL &BD37:L=190
20 FOR X=&BF00 TO &BF92 STEP 12
30 L=L+10:READ LIN$:CHK$:CHK=0
40 FOR Y=1 TO 24 STEP 2
50 BY=VAL("&"+MID$(LIN$,Y,2))
60 CHK=CHK+BY
70 POKE X+Y/2,BY
80 NEXT
90 IF CHK<>VAL("&"+CHK$) THEN PRINT"ERRO
R":END
100 NEXT:CALL &BF00:LOCATE 1,24:PRINT" -
INTRODUCE SAMURAI WARRIOR ORIGINAL -":RU
N":
200 DATA 3A7ABC322BF2A7BBC2227BF,4F0
210 DATA 3EC32118BF327ABC227B8CC9,583
220 DATA F53A46BFFEFF28093EFF3246,617
230 DATA BFF1000000E53EC32147BF32,4EF
240 DATA 703E22713E3A26BF2A27BF32,3E0
250 DATA 7ABC227B8CE1F1C37ABC0032,68C
260 DATA 46A114F53A92BF3CFE32201A,521
270 DATA E52173BF3EC3323A01223B01,404
280 DATA 3E322146A132703E22713EE1,40A
290 DATA F1E93292BFF1E9E5F53EC321,833
300 DATA 85BF327501227601F1E1C348,562
310 DATA 01F53EB7320817F1010101C3,3F3
320 DATA 780100000000000000000000,079
```

Savage

Durante la primera fase del juego, nuestro protagonista debe huir de las mazmorras del castillo donde se encuentra prisionero. La segunda consiste en un inolvidable recorrido a través del Valle de la Muerte. Y en la tercera, se transforma en águila para entrar de nuevo en el castillo y recatar a su chica. Un programa intachable, de acción trepidante y continuas sorpresas.



LISTADO 1

```
10 REM Cargador Savage
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD "CODE 30000
40 POKE 23650,8: CLS: LET d=3
50 LET f=240: LET r=999: REST
ORE 200: FOR n=40000 TO 40017: R
EAD a: POKE n,a: NEXT n
60 INPUT "Que fase vas a carga
r? lev: IF lev<1 OR lev>3 THEN
GO TO 50
60 CLS: IF lev=2 THEN GO TO 1
30
70 IF lev=3 THEN GO TO 170
80 LET l=290: PRINT "PRIMERA F
ASE": PRINT
90 PRINT "Vidas infinitas": G
O SUB f
100 PRINT "Energia infinita":
GO SUB r
110 PRINT "Sin enemigos": GO S
UB r
120 GO TO 220
130 LET l=320: PRINT "SEGUNDA F
ASE": PRINT
140 PRINT "Vidas infinitas": G
O SUB f
150 PRINT "Inaunidad": GO SUB
r
160 GO TO 220
170 LET l=340: PRINT "TERCERA F
ASE": PRINT
180 PRINT "Vidas infinitas": G
O SUB f
190 PRINT "Energia infinita":
GO SUB r
200 PRINT "Sin enemigos": GO S
UB r
210 PRINT "Cualquier numero de
piezas": GO SUB r
220 PRINT "Inserta cinta origin
al...": PAUSE 100: INK 0: POKE 2
3624,0: CLS: LET a=25500:(lev=1
)+26300:(lev=2)+26800:(lev=3): R
ANDOMIZE a: POKE d,195: POKE d+1
,PEEK 23670: POKE d+2,PEEK 23671
230 PRINT AT 1,7: PAPER 1: INK
7:"SAVAGE - LEVEL "lev": LOA
n"CODE 52400: RANDOMIZE USR 40
800
240 RESTORE l: LET l=l+10: PRIN
T "FLASH 1":CHR$ 8:
250 PAUSE 0: LET a=INKEY$: LET
a=(a$="5"): PRINT "SI" AND a:"N
O" AND NOT a: PRINT: IF NOT a T
HEN RETURN
260 READ a: IF a=999 THEN RETUR
N
270 POKE d,a: LET d=d+1: GO TO
250
280 DATA 243,49,188,95,33,48,11
7,17,160,97,1,0,1,237,176,195,16
,97
290 DATA 175,50,151,153,50,176,
224,50,233,228,f
300 DATA 175,50,181,146,50,129,
153,50,216,228,f
310 DATA 62,1,50,40,150,f
320 DATA 62,167,50,152,127,f
330 DATA 62,195,50,117,127,f
340 DATA 62,167,50,240,225,f
350 DATA 62,167,50,63,226,f
360 DATA 62,201,50,80,194,f
370 DATA 62,195,50,165,126,f

LISTADO 2
1 3EC33254CD21B6612255 1027
2 CDC380CD3218FF14D5E5 1393
3 235E2556211BC0A7ED52 1801
4 E1D1CA18CD3E323254CD 1319
5 2115FF2255CD3EC33232 990
6 5D21E46122335DC3005D 917
7 3E2132325D2100002233 486
8 5D3EC332515D21FD6122 991
9 525D0C325D03E2132515D 632
10 2100CF2255D021116222 631
11 8C5D0C3515D000000000 650

DUMP 40.000
Nº BYTES 105
```

SPECTRUM


```
10 REM Cargador Savage
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:INPUT "Que fase vas a cargar":a
40 IF a<1 OR a>3 THEN 30 ELSE d=6A12A:
CLS:ON a GOTO 40,90,130
40 PRINT "PRIMERA FASE":PRINT
50 INPUT "Vidas infinitas":a$:RESTORE 230
60 GOSUB 210
60 INPUT "Energia infinita":a$:RESTORE 24
70 GOSUB 210
70 INPUT "Sin enemigos":a$:RESTORE 250:GO
SUB 210
80 GOTO 180
90 PRINT "SEGUNDA FASE":PRINT
100 INPUT "Vidas infinitas":a$:RESTORE 26
110 GOSUB 210
110 INPUT "Inmune":a$:RESTORE 270:GOSUB
210
120 GOTO 180
130 PRINT "TERCERA FASE":PRINT
140 INPUT "Vidas infinitas":a$:RESTORE 28
150 GOSUB 210
150 INPUT "Energia infinita":a$:RESTORE 2
160 GOSUB 210
160 INPUT "Sin enemigos":a$:RESTORE 300:G
```

```
OSUB 210
170 INPUT "Cualquier numero de piezas":a$
:RESTORE 310:GOSUB 210
180 POKE d$,6C3:POKE d$,1:POKE d$,2,1
190 PRINT:PRINT "Inserta la cinta origina
l del nivel":a$:FOR d=1 TO 2000:NEXT:MOD
E 1:CALL 6B037:MEMORY 69FF
200 a$="":LEVEL="RIGHTS(STR$(a$))+":L
OAD a$,6A000:POKE 6A0E2,62A:POKE 6A0E3,6
A1:CALL 6A000
210 IF UPPERS(a$)<>"S" THEN RETURN
220 READ a$:IF a$="" THEN RETURN ELSE PO
KE d$,VAL("6"+a$):d=d+1:GOTO 220
230 DATA 3E,A7,32,2E,8,32,45,D,32,2B,DF,
*
240 DATA 3E,A7,32,18,8,32,57,4,32,1A,DF,
*
250 DATA 3E,1,32,AA,4,*
260 DATA 3E,A7,32,63,D,*
270 DATA 3E,C3,32,3A,D,*
280 DATA 3E,A7,32,2A,E,*
290 DATA 3E,A7,32,74,E,*
300 DATA 3E,C9,32,18,5B,*
310 DATA 3E,C3,32,9E,8,*
```

AMSTRAD

```
10 REM * CARGADOR SAVAGE (COMMODORE)
12 REM * POR F.V.C.
20 FOR T=320 TO 359:READ A:POKE T,A:S=S+A:NE
XT
21 FOR T=49375 TO 49456:READ A:POKE T,A:S=S+
A:NEXT
22 IF S<>14713 THEN PRINT "ERROR EN LOS DAT
AS...":STOP
30 INPUT "PARTE (1,2,3)":P:ON P GOTO 40,60
,70
32 GOTO 30
40 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)":E$:IFE
S<>"N" THEN POKE 325,141
42 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IF V$
="N" THEN 46
44 POKE 328,141:POKE 331,141:POKE 334,141
46 INPUT "INMUNE A TODO (S/N)":I$:IFI S<>
"N" THEN POKE 339,141
48 GOTO 90
60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IF V$
<>"N" THEN POKE 342,141
62 INPUT "ATRAVESAR TOTEMS (S/N)":A$:IFA
S<>"N" THEN POKE 345,141
```

```
64 GOTO 90
70 INPUT "INMUNE A TODO (S/N)":I$:IFI S<>
"N" THEN POKE 353,141
72 INPUT "SIN ENEMIGOS (S/N)":E$:IFE S<>
"N" THEN POKE 356,141
90 PRINT "PREPARA LA CINTA DE SAVAGE Y P
ULSA SHIFT":WAIT 653,1:SYS 49375:LOAD
100 DATA 173,13,220,169,173,44,105,126,
44,113,126,44,238,94,44,119,95,169
110 DATA 96,44,66,126,44,163,31,44,83,3
1,44,54,126,169,173,44,15,109
120 DATA 44,113,97,96,162,234,160,192,1
42,40,3,140,41,3,96,169,4,141
130 DATA 184,3,169,74,141,185,3,169,199
,141,186,3,169,43,141,187,3,169
140 DATA 130,141,188,3,76,237,246,169,3
2,141,252,225,169,64,141,253,225,169
150 DATA 1,141,254,225,165,3,201,226,20
8,18,169,101,141,185,3,169,239,141
160 DATA 186,3,141,188,3,169,133,141,18
7,3,76,189,3,70,86,67
```

COMMODORE

Silent Shadow

Un frenético arcade con gráficos sensacionales, movimiento impecable, rápido y suave scroll, multitud de pantallas y fases, miles de enemigos, toneladas de acción... En definitiva, un programa que reúne todo lo que deseas encontrar en un juego.



```
10 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW' (MSX)
20 FOR I=56000 TO 56012
30 READ A:POKE I,A:NEXT
40 RUN "cas:
50 DATA 201,201,201,3,44,148,0,134,12
8,0,135,128,0
```

MSX

```
10 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW' AMSTRAD
CINTA
20 RESTORE:FOR i=4000 TO 4009:READ a:POKE
i,a:NEXT
30 CLS:RUN"!
40 DATA 3,&8f,&55,0,&77,&77,0,&a2,&77,0
```

AMSTRAD

```
1 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW'
SPECTRUM
10 FOR i=65400 TO 65406: READ
a: POKE i,a: NEXT i
20 CLS: PRINT " INSERTA LA CI
NTA ORIGINAL "
30 LOAD ""
100 DATA 2,85,113,255,174,147,2
01
```

SPECTRUM

```
1 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW'
PLUS3
10 PAPER 0: POKE 23624,0: CLER
R 24499
20 LOAD "scr" SCREENS: LOAD "c
" CODE
30 POKE 29013,255: POKE 37809,
201
40 PAUSE 100: PRINT USR 49152
```

SPECTRUM DISCO

Diccionario de Pokes

Skate Crazy

Ha llegado el gran día. La carrera anual de patinaje está a punto de comenzar y, junto a la línea de partida, nuestro amigo Freddy espera que el juez de la señal de salida. Esta vez no está dispuesto a que el triunfo se le escape, aunque las pruebas que tendrá que superar no son precisamente un juego de niños.

```
10 REM *** CARGADOR SKATE CRAZY
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=2720308:READA:POKE304+T.A:S=S+A:N
EXT
22 IFS<>12672THENPRINT"ERRASTE EN LOG D
ATAS...":STOP
30 PRINT "PARTE 1:"INPUT"VIDAS INFINIT
AS (S/N)":VS:IFVS="N"THENPOKE321.44
40 INPUT"CLASIFICARSE SIEMPRE (S/N)":C$
:IFC$="N"THENPOKE326.44:POKE331.44
50 INPUT"RELOJ LENTO (S/N)":RS:IFRS="N"
THENPOKE336.44:POKE341.44:POKE346.44
60 PRINT"PARTE 2:"INPUT"VIDAS INFINITA
S (S/N)":VS:IFVS="N"THENPOKE360.44
70 INPUT"SALTO RAPIDO (S/N)":SS
72 IFS$="N"THENPOKE365.44:POKE370.44:PO
KE375.44:POKE380.44
80 PRINT"REBOBINA LA CINTA DE SKATE CRA
ZY Y PULSASHIFT":WAIT653.1
90 POKE816.16:POKE817.1:LOAD
100 DATA 32.165,244.162,30.160,1.142,50
.8,140,59.8,96.162,46.160,1
110 DATA 142,234,2.140,235,2,230,32,208
.76,167,2.162,30.160,1.173,203
120 DATA 45,201,76,208,35,142,204,45,14
0,205,45,169,173,141,241,29,169,144
130 DATA 141,81,62,169,76,141,82,62,169
.44,141,111,33,169,127,141,121,33
140 DATA 169,295,141,134,33,76,16.8,142
.78,140,8.88,169,173,141,83
150 DATA 46,169,169,141,30,55,169,32,14
1,31,55,169,234,141,32,55,169,141
160 DATA 141,33,55,76,86,12,70,86,67
```

COMMODORE



LISTADO 1

```
10 REM *****
120 REM CARGADOR DEL
140 REM SKATE CRAZY
160 REM PARA SPECTRUM
180 REM POR J.J.G.O.
200 REM *****
220 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR: LOAD CODE 23296,142
240 POKE 23296,0
260 PRINT AT 1,0: PAPER 7: INK
2: FLASH 1: " POKES PARA LA P
ARTES 1
280 LET A$="ENERGIA ILIMITADA":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 234
03.0
300 LET A$="NO FATIGARSE": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 23405.0
320 LET A$="NO IMPORTA EL JURAO
0": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
23410.0: POKE 23415.0
340 PRINT AT 1,25: INK 7: PAPER
2: FLASH 1: "
360 LET A$="VIDAS INFINITAS": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 23373
.0: POKE 23378.0
380 LET A$="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2338
1.0
400 CLS: PRINT #1:AT 1,0: PAPE
R 1: INK 7: FLASH 1: " CARGA
NDO SKATE CRAZY
420 PRINT USR 23296
440 LET A$=A$+ " 7: INPUT "": P
RINT #1:AT 1,0: PAPER 1: INK 7:
A$ (32-LEN A$)/2:A$
460 LET K$=INKEY$: IF K$="5" A
ND K$="N" THEN GO TO 1010
480 IF INKEY$=" " THEN GO TO 10
20
500 BEEP .1,20: LET A=K$+"N": R
ETURN
9999 SAVE "SKATE.POKE" LINE 100
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	AF3276F8D0213EF61100	1172
2	003E9F37C05005F37CA7	1358
3	20E2A976F9F5F32017FE	1504
4	C3200F21675B115087F05	1242
5	0150000E000E12207F8C3	1507
6	76F03E5C320AF63200F0	1395
7	3FA33290F021488822FF	1138
8	F8C376F8AF32CE87320C	1437
9	8B3EC93202A921008822	923
10	AR0E22050E3EAF32090E	1203
11	C300733EC93201063237	1023
12	85AF320C853E2C32100D	1120
13	310000223F9222EF93E	833
14	AF3232F93E203233F9C3	1163
15	00000000000000000000	144

DUMP: 40.000 N° BYTES: 142

SPECTRUM

Slap Fight

Participa en un vertiginoso combate interplanetario a bordo de una velocísima nave que te transportará a través de los magníficos y realistas gráficos de este programa.



```
10 REM CARGADOR SLAP FIGHT
15 BORDER 0: PAPER 0:
CLEAR 25000
20 LOAD "SCR" SCREENS
25 LOAD "" CODE
30 POKE 57175,20:
RANDOMIZE USR 48400
```

SPECTRUM

Soldier of Fortune

En la época de los caballeros medievales el mercenario Sarnak sale en busca de la Fuente del Poder y se encuentra envuelto en una fascinante aventura en la que tiene que luchar por algo mucho más importante que el dinero, su propia vida. Los cuatro elementos del Poder: Aire, Agua, Tierra y Fuego, están representados por otros tantos mundos subterráneos, habitados por diabólicas criaturas.

```
10 REM *** CARGADOR SLAP FIGHT
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=0T056:READA:POKE304+T.A:S=S+A:N
EXT
22 IFS<>6079THENPRINT".ERROR EN LOS DA
TAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":VS:IFVS
="N"THENPOKE341.44
40 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)":D
$:IFD$="N"THENPOKE349.44:POKE352.44
50 INPUT"TODO DANDO ESTRELLA (S/N)":ES
:IFES="N"THENPOKE346.44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SLAP FIGHT
Y DALE A SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816.48:POKE817.1:LOAD
100 DATA 32.165,244.169,62.141,239,3,16
9,1,141,244,3,96,169,0,133,2,165
110 DATA 2,240,252,169,83,141,194,9,169
.1,141,195,9,76,0,8,169,44,141
120 DATA 255,39,169,0,141,181,39,141,25
1,19,141,130,47,76,0,6,70,86,67
```

COMMODORE



Diccionario de Pokes

Listado 1

```
10 REM Soldier of fortune
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD "CODE 25000: P
OKE 23550,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE $: IF $=1 THEN POKE
25188,0: POKE 25191,0
50 INPUT "Inmune a enemigos y
disparos? "; LINE $: IF $=1 THEN
"5" THEN POKE 25196,0
60 INPUT "Quitar los enemigos
antes? "; LINE $: IF $=1 THEN
"5" THEN POKE 25199,0
70 PRINT 80: Inserta cinta ori
ginal...: PRUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
80 PRINT AT 1,0: PAPER 1: INK
7: "SOLDIER OF FORTUNE": LOAD "
CODE 52480: RANDOMIZE USR 25000
```

Listado 2

```
1 3EC33254CD2186612255 1027
2 CDC308CD3215FF14D5E5 1393
3 33623562118C0A7E082 1001
4 E101CA18C03E323254CD 1319
5 2115FF2255CD3EC33232 990
6 5021E46122335DC3085D 917
7 3E213232502100002233 406
8 503EC332515D21FD6122 901
9 525DC332503E2132515D 832
10 2180CF22525D21116222 631
11 8C5DC35150F3AF03FE21 1866
12 004011014001FF1A75ED 782
13 00310050213262110040 567
14 014100ED50C308401100 755
15 002148577CA720257EA7 960
16 200512231318F3122313 455
17 7EA720F41223137EA720 966
18 ED1223137E4723AF0520 761
19 DB121318F9AF32FA0E32 1231
20 FFAF3EC9322785321262 1200
21 C3729D00000000000000 465
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 203

SPECTRUM

```
1 REM SOLDIER OF FORTUNE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORM=0T079: READA:POKE272+N,A:S=S+A:NE
XT
4 IF $>8830 THEN PRINT "ERROR EN DATAS"
5 INPUT "INMUNIDAD (S/N)": AS: IF AS="N" TH
EN POKE338,44
6 INPUT "SIN ENEMIGOS (S/N)": AS: IF AS="N"
THEN POKE343,44
7 PRINT "PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
8 GETAS: IF AS="" THEN
9 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
50 DATA32,165,244,169,30,141,250,3,169,
1,141,251,3,96,169,43,141
60 DATA213,2,169,1,141,214,2,76,167,2,1
69,56,141,47,198,169,1
70 DATA141,48,198,76,0,197,162,15,189,7
9,1,157,255,6,202,208,247
80 DATA169,0,141,143,8,169,7,141,144,8,
76,16,8,169,173,141,105
90 DATA129,169,96,141,236,119,76,16,0,7
4,68,83
```

COMMODORE

Spitting Image

Un divertidísimo juego protagonizado por una serie de simpáticos personajes que encarnan, en versión satírica, a los más importantes dirigentes de la política mundial. Cada uno de

ellos cuenta con la ayuda de un muñeco auxiliar, de menor tamaño aunque se su misma apariencia, que puede lanzar objetos sobre los enemigos. Un programa insólito para reírte mucho, mientras pones en práctica tu habilidad.

AMSTRAD

```
1 REM*****
2 REM*
3 REM* JOSE DOS SANTOS TORRES 1989 *
4 REM* SPITTING IMAGE *
5 REM*
6 REM*****
7
8 POKE33201,1:POKE546,5:PRINTCHR$(147)
9 FORM=208T0415: READA:POKE8,A:S=S+A:NE
XT
10 IF $>17347 THEN PRINT "ERROR EN DATAS"
:END
11 PRINT "NUMERO DE PELEAS NECESARIAS P
ARA":PRINT "GANAR (1-255)":INPUT N
12 POKE369,N
13 PRINT:INPUT "¿MUNCA PIERDES (S/N)":AS
:PRINT:IF AS="N" THEN POKE380,44
14 INPUT "ENERGIA JUGADOR 1 (1-64)":N:P
RINT:POKE399,N
15 INPUT "ENERGIA JUGADOR 2 (1-64)":N:P
RINT:POKE408,N
16 PRINT "PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
17 POKE53200,PEEK(162):GETAS:IF AS="" TH
EN
18 SYS208
19
20 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,1
77,252,145,252,200,208,249,230,253
21 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,
237,141,226,255,169,246,141,227,255
22 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,
32,186,255,169,0,32,189
23 DATA255,169,0,32,213,255,169,32,141
```



```
222,3,169,107,141,223,3,169
24 DATA1,141,224,3,76,0,4,169,169,141,
92,11,169,3,141,93,11
25 DATA169,234,141,94,11,169,173,141,2
42,12,169,32,141,208,40,169,151
26 DATA141,209,40,169,1,141,210,40,169
,40,141,204,40
27 DATA38,32,208,96,169,64,141,65,34,
96,74,68,83
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Star Wars

¿Qué podemos añadir que tú no sepas acerca de la Guerra de las Galaxias? Sólo que la recreación de este mítico título te hará pasar muy buenos ratos delante del ordenador. ¡Que la fuerza te acompañe!



```
10 REM *** CARGADOR STAR WARS
12 REM *** F.V.C.
20 PORT=2720334:READA:POKE1,A:S=S+A:NEX
T
22 IF S<>8376 THEN PRINT "ERROR EN DATAS..."
:STOP
30 INPUT "ESCUDO INFINITO (S/N) ":S:IF S=
"N" THEN POKE 299,206
40 INPUT "CONTROL INVERTIDO DEL PUNTO DE
MIRA (S/N) ":S
45 IF S="N" THEN POKE 323,44:POKE 328,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE STAR WARS Y
PULSA SHIFT":WAIT 653.1
90 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,173,182,3,201,166,20
8,15,162,76,142,239,2,162,42,160
110 DATA 1,142,240,2,140,241,2,96,169,44
,141,127,78,141,3,79,141,129
120 DATA 136,141,84,137,141,210,144,141,
140,145,141,173,181,169,232,141,195,201
130 DATA 169,202,141,202,201,96,70,86,67
```

COMMODORE

```
10 'Cargador STARWARS para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 CLS:INPUT "Escudos infinitos (S o N) ":
S:vid$:vid$=UPPER$(vid$)
50 MODE 8
60 MEMORY &1FFF
70 OPENOUT "t"
80 BORDER 0
90 FOR x=0 TO 15
100 READ a:INK x,a:NEXT x
110 DATA 0,26,6,20,26,10,2,11,26,13,15,2
3,26,24,16,23
120 LOAD "!",&C000
130 LOAD "!",&2000
140 FOR X=0 TO 15:INK X,0:NEXT X
150 LOAD "!",&C000
160 IF vid$="S" THEN POKE &63C1,&B7
170 CALL &C1E6
```

AMSTRAD

Street Fighter

A lo largo de diez combates, nuestro protagonista tiene que enfrentarse a otros tantos adversarios, para conseguir el título de campeón mundial de artes marciales. Si lo consigue podrá hacer realidad su sueño: abandonar el Bronx, uno de los barrios bajos de Nueva York, donde los chicos tienen que aprender a luchar antes que a cualquier otra cosa.

```
60 REM *** STREET FIGHTER ***
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS CLEAR 24999
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA":PAUSE 0
90 LOAD "SCREENS":LOAD "CODE
E":LOAD "CODE
100 POKE 43644,0:REM ENERGIA
INFINITA
9000 RANDOMIZE USR 58644
```

SPECTRUM



```
1 REM STREET FIGHTER
2 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
3 POKE 3280,1:POKE 3281,1
4 FORN=0 TO 81:READA:POKE 49152+N,A:S=S+A:
NEXT
5 IF S<>9072 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":ST
OP
6 INPUT "TIEMPO (1-255) ":N:IFN<10 ORN>255 T
HEN GOTO 6
7 INPUT "OPONENTE NO LUCHA (S/N) ":S:IF S=
"N" THEN POKE 49188,44
8 PRINT "ENERGIA<8 = ENERGIA INFINITA"
9 INPUT "ENERGIA JUGADOR 1 (8-255) ":B:PO
KE 49192,8*INT(B/8)
10 INPUT "ENERGIA Oponente (8-255) ":C:PO
KE 49215,8*INT(C/8)
11 PRINT "PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
12 GETA:IF A$=" " THEN GOTO 12
13 POKE 49182,N:POKE 2050,0:SYS 49220:POKE
816,0:POKE 817,12:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,40,141,211,8,169
,52,141,212,8,76,16,8,169
110 DATA 29,141,241,9,169,12,141,242,9,7
6,0,9,169,82,141,47,146
120 DATA 169,96,141,195,138,169,80,141,3
3,146,169,32,141,37,146,169,62
130 DATA 141,38,146,169,12,141,39,146,76
,64,134,169,80,141,248,137,96
140 DATA 162,0,189,0,192,157,0,12,232,20
8,247,96,0,12
```

COMMODORE



Diccionario de Pokes

Super G-Man

Tienes que recoger algunas muestras de minerales en una zona desconocida de la Luna, llamada Mar de los Sueños. Todo va a ponerse en tu contra y, como siempre, habrás de superar cantidad de obstáculos, pero seguro que al final lo consigues.



SPECTRUM

Tank

A bordo de un poderoso tanque acorazado, armado con cañones y metralletas, tienes que adentrarte en territorio enemigo. Ten mucho cuidado con los campos de minas y vigila los emplazamientos defensivos que se encuentran junto a las vías del ferrocarril.



```
1 REM Cargador TANK
2 REM by:
3 REM D.R.S.
4 REM
5 REM
10 FOR n=&A000 TO &F000:READ a$:POKE n,V
AL(*a$):NEXT
20 FOR n=&B000 TO &B010:READ a$:POKE n,V
AL(*a$):NEXT
30 MODE 1:INPUT "Vidas infinitas (S/N):",
a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE &B000,0:P
OKE &B010,0
40 LOCATE 5,24:PRINT "Inserta cinta - TAN
K - original"
50 MID$ "0123456789ABCDEF":CALL &B07C:LOAD
"!":&A000:CALL &A000
60 DATA 21,00,40,01,03,03,3e,0b,f3,ed,4f
,ed,5f,ae,77,00,23,0b,78,b1,20,f5,ed,5f,
c6,19,21,2e,40,01,d5,02,ed,4f,ed,5f,ae,7
7,00,23,0b,78,b1,20,f5,21,00,40
70 DATA 11,00,b9,01,03,03,ed,b0,3e,40,32
,36,b9,21,54,b9,34,c3,23,36,4b,23,36,a0
,c3,2e,b9,dd,21,d9,b9,11,de,00,cd,67,b9,2
1,b5,bc,36,0,23,36,b0,c3,03,bc
80 DATA e5,21,b5,bc,36,00,23,36,00,21,d9
,63,36,3d,21,ce,77,36,34,e1,c3,00,00
```

AMSTRAD

```
10 REM **** CARGADOR TANK ****
20 REM **** POR J.S.F. ****
30 PRINT CHR$(147);CHR$(156);POKE3280,0
:POKE3281,0
40 FOR T=0 TO 60:READ A:S=S+A:POKE49152+T,A
:NEXT
50 IF S<>0 THEN PRINT "ERROR EN DATAS!"
:END
60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":A$
70 IF A$="S" THEN 110
80 POKE49152,173:POKE49153,173
90 INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-7)":NU:IF N
U<1 OR NU>7 THEN 90
100 POKE 49155,NU
110 INPUT "CORAZA (S/N)":B$
120 IF B$="N" THEN POKE49200,96
130 PRINT "INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA SPACE"
140 WAIT 197,60
150 POKE16,0:POKE17,192:LOAD
160 DATA 32,165,244,169,32,141,204,4,16
9,50,141,205,4,169
170 DATA 3,141,206,4,162,0,189,32,192,1
57,50,3,232,224
180 DATA 37,208,245,96,169,3,141,179,15
,169,234,141,39,19
190 DATA 141,40,19,140,32,208,169,169,1
41,43,152,169,127,141
200 DATA 44,152,169,133,141,45,152,169,
130,141,46,152,96
```

COMMODORE

Target Renegade

Tu hermano Matt ha vuelto a meterse en líos y acaba de ser capturado por la banda de Mr. Big. Si quieres volver a verlo con vida no te queda más remedio que introducirte tú solito en la guarida de estos malhechores y tratar de rescatarlo.



```
10 REM ****
20 REM **** J.E BARBERO ****
30 REM ****
40 REM **** SPECTRUM 48K ****
50 REM ****
55 REM **** TARGET RENEGADE ****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLS: 24999: POKE 23658,8
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA"
```

```
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA: PRUSE NOT PI
90 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
E": CLS
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS? (S/N)":A$:IF A$="S" THEN
POKE 59911,0
110 INPUT "QUIERES TIEMPO INFINI
TO? (S/N)":B$:IF B$="N" THEN
GO TO 9000
115 POKE 62936,0: POKE 62949,0:
POKE 62969,0
9000 RANDOMIZE USR 40576
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```

1 REM TARGET RENEGADE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO10:GOSUB100:POKE49152+N,B:S=B
4 B:NEXTN
5 IFS<>6507THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
6 D
7 POKE53281,0:POKE53280,0:POKE646,1:PRI
8 NTCRHS(147)
9 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS
10 =N THENPOKE367,44
11 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":AS:IFAS
12 =N THENPOKE392,44
13 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":AS:IFAS
14 =N THENGOTO11
15 POKE397,44:POKE400,44:POKE403,44:POK
16 E406,44:POKE409,44
17 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
18 ECLA"
19 GETAS:IFAS=" " THENGOTO12
20 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOA
21 D
22 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,8A,03
23 DATAA9,8D,8D,8B,03,A9,01,8D
24 DATA8C,03,60
25 DATA48,A9,2C,8D,79,8D,A9,24
26 DATA8D,84,87,A9,00,8D,D1,9A
27 DATA8D,15,9C,8D,66,9C,8D,8D
28 DATA8B,8D,EF,8B,EE,20,D0,6B,60
100 READAS:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(AS,
L))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL:RETUR
N

```

COMMODORE

Techno Cop

Nos encontramos de nuevo en un escenario urbano donde continuamente tendremos que enfrentarnos a incontroladas pandillas de malhechores. Afortunadamente, los Techno Cop no se arredran ante nada y disponen de un potente vehículo, el VMAX, que les facilita mucho la tarea. Ten en cuenta, que antes de comenzar una batalla debes revisar, cada uno de los componentes de tu compleja máquina. El ordenador del coche te será de gran ayuda para conocer los movimientos de tus enemigos.



```

10 REM Cargador Technocop
20 REM Pedro José Rodríguez-89
30 PAPER 0:INK 7: BORDER 0: C
40 LEAR 24999: POKE 23658,0: RESTOR
50 E: LET C=0: LET U=3: DIM A(4)
60 FOR N=1 TO 4: READ AS: INPU
70 T (AS): "7" LINE AS: IF AS(U)=
80 "5" THEN LET A(N)=U
90 NEXT N
100 PRINT 80:"Inserta cinta ori
110 ginal...": PRUSE 100: INK C: POK
120 E 23624,C: CLS
130 LET L=PEEK 23631+256*PEEK 2
140 36324: LET L=PEEK L: POKE L,111
150 : LOAD "SCREENS": LOAD "CODE":
160 : LOAD "CODE": POKE L,L
170 IF A(0) THEN POKE 42975,C:
180 POKE 42976,195: POKE 42942,C
190 IF A(1) THEN POKE 37271,167
200 IF A(2) THEN POKE 42214,167
210 IF A(3) THEN POKE 37366,C:
220 POKE 37367,C
230 RANDOMIZE USR 25000
240 DATA "Personaje insuena","Co
250 che indestructible","Bombas infi
260 nitas","Tiempo infinito"

```

SPECTRUM

```

10 REM ** CARGADOR 'TECHNO COP' C-64 *
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH
30 REM ** FASES DEL COCHE: **
40 REM POKE $2C79,$AD ==> DAMAGE INF.
50 REM ** FASES DEL PERSONAJE: **
60 REM POKE $1AEE,$A5 ==> REDES INF.
70 REM POKE $38C9,$A9 ==> TIEMPO INF.
80 REM POKE $0EE1,$AD == VIDAS
90 REM POKE $1932,$AD == INFINITAS
100 PRINTCHR$(147):PRINTCHR$(153):POKE
110 53280,0:POKE53281,0
120 READA:IFA=-1 THEN 130
130 POKE 352+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 110
140 IFS<>7690 THEN PRINT "ERROR EN DAT
150 AS":END
160 PRINT "FASES DEL COCHE:"
170 INPUT "DAMAGE INFINITO":AS
180 PRINT "FASES DEL PERSONAJE:"
190 INPUT "REDES INFINITAS":B$
200 INPUT "TIEMPO INFINITO":C$
210 INPUT "VIDAS INFINITAS":D$
220 IFA$="N" THEN POKE 391,44
230 IFC$="N" THEN POKE 404,44
240 IFD$="N" THEN POKE 409,44:POKE 412
250 ,44
260 PRINT "INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
270 PULSA UNA TECLA."
280 POKE198,0:WAIT198,1:POKE816,96:POK
290 E817,1:LOAD
300 DATA 32,165,244,169,112,141,245,0,
310 169,1,141,246,8,76
320 DATA 16,0,169,133,141,163,18,169,1
330 ,141,164,18,141,175
340 DATA 18,169,141,141,174,18,76,0,16
350 ,169,173,141,121,44
360 DATA 76,148,67,169,165,141,238,26,
370 169,169,141,201,56,169
380 DATA 173,141,235,14,141,50,25,76,3
390 2,8,255,-1

```

COMMODORE

Teladon

Su argumento no es muy original: hay que infiltrarse en la base enemiga para impedir que los malos destruyan la Tierra. Pero este juego nos permite, sin necesidad de efectuar una doble carga, disfrutar con dos juegos totalmente distintos.



LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM **
50 REM *****
55 REM
60 REM **** TELADON ****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
75 : CLEAR 26000
80 : LOAD "CODE 23296,72
90 : PRINT " INTRODUCE LA CINTA
100 ORIGINAL Y PULSA UNA T
110 ECLA": PRUSE 0
120 : LOAD "CODE 40000
130 : RANDOMIZE USR 23296

```

LISTADO 2

```

1 31305CDD210040110010 551
2 C0415BDD21205E11FC33 1069
3 C0415BDD217C9211036D 1142
4 C0415B110050210000001 808
5 0000F0D0110050010001 530
6 ED00AF3232F32010C31 1310
7 7B92C3CEFF03EFP37CD56 1501
8 05C90000000000000000 206

```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 72

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Terramex

Un meteorito de enormes dimensiones amenaza la Tierra. Cinco exploradores de fama mundial salen a la busca de un insignie científico que se encuentra en paradero desconocido y que es el único capaz de construir la máquina que salvará al planeta.



```
10 REM Cargador Terramex
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&60 TO &94:READ a$:POKE
n,VAL("&"&a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &84,0
50 INPUT"Sin enemigos":a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &89,&C9
60 INPUT"Inmunidad":a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &8E,&C9
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
:FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 CALL &BD37:MEMORY &3FFF:MODE 0:LOAD"!
",&4000:CALL &60
90 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,21
,75,0,22,99,1,C3,F,1,21,83,0,22,43,5C,C3
,0,40,3E,A7,32,21,68,3E,2,32,11,45,3E,6,
32,F0,7C,3E,B1,32,12,68,C3,B4,44
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM *****
50 REM ***** TERRAMEX *****
60 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 24831: POKE 23558,0
80 LOAD "CODE 23295,146
90 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
511-255":V: POKE 23417,V
8000 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA: PAUSE 0
9000 CLS: RANDOMIZE USR 23424
```

SPECTRUM

LISTADO 2

```
1 F321AF00009E8219E0000 005
2 7323722178000931E05F 003
3 E8E073305C2180401101 049
4 4001FF18752C0000F03E 1516
5 21000022FE5F3A000000F 616
6 88FC9200010C79320355 765
7 002100401100183E7F 734
8 CD56050021000011F006 1001
9 3EFF37C05600010072CD 000
10 807279E60703FE0C0F00 1343
11 FE81FFE1F20F10D21000 1327
12 7811000E3EFF37C05605 941
13 3E0432EC0FC0000F0001 1007
14 0040112E013E7F37C056 791
15 0530F1C0000000000000 500
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 146

Thing' Bounces Back

Para participar en este juego te transformarás en «La Cosa», que no es ni más ni menos que un muelle con grandes pies y una cabeza de prominentes ojos. Tu misión es recoger todos los discos, cintas, circuitos integrados y papeles que encuentres repartidos por las pantallas, y con ellos elaborar un programa que destruya al malvado Toy Goblín.

```
1 REM cargador THING BOUNCES BACK
2 REM by: D.M.S.
3 REM
4 REM
5 MODE 1
20 FOR n=&A000 TO &A034:READ a$:POKE n,V
AL("&"&a$):NEXT
30 INPUT "Infinitos cambios de sentido (
S/N)":a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A
01A,0
40 INPUT "Energia Infinita (S/N)":a$:IF
UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A01F,201
41 INPUT "Atravesar enemigos tunel (S/N)":
a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A024,
201
50 INPUT "Enemigos tunel inmoviles (S/N)":
a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A020,
201
60 INPUT "Paraliza barreras (S/N)":a$:I
F UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A02E,201
70 MODE 1:LOCATE 2,24:PRINT"Inserta TH
ING BOUNCES BACK original!"
80 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000
90 POKE &400E,&C3:POKE &400F,&40:POKE &4
090,0
100 CALL &A000
110 DATA 21,19,A0,11,40,00,01,1C,00,ED,B
0,21,00,40,11,00,01,01,00,02,ED,B0,C0,00
,01,3E,3D,32,F4,A3,3E,3A,32,C2,91,3E,3A,
32,80,8A,3E,3A,32,D9,A5,3E,3A,32,2F,B0,C
3,00,00
```

AMSTRAD

```
1 REM LIDER SOFTWARE
10 POKE 23693,71: BORDER 0
15 CLS
16 LOAD "CODE 5E4: CLS
20 FOR N=1 TO 4: READ A$,D
30 PRINT AT 10,0:A$;"(S/N)"
40 PAUSE 0: LET I$=INKEY$: BEEP .5,0: IF I$="n"
THEN POKE D,0
45 GO TO 49+(N=4 AND I$="s")
49 POKE 50067,0: POKE 50073,0
50 NEXT N: CLS
55 PRINT "LOAD CINTA ORIGINAL"
60 RANDOMIZE USR 5e4
100 DATA "VIDAS INF.",50053
110 DATA "SIN BICHOS",50061
120 DATA "SOLO UNA VIDA",50056
130 DATA "JUEGO MAS LENTO",0
140 SAVE "LOADER" LINE 0: SAVE "C/M"CODE 5E4,150
```

Linea	Datos	Control
1	F300210000CD5605CD56	1004
2	00317E0E3E47320D5C0D	1010
3	0F803E00CD011011R0C3	052
4	013000C03C000210040	676
5	1124623E3C37CD56053E	710
6	003200953223953EC932	796
7	20A051F8762223953170	970
8	F3220495D02100001100	1213
9	1E3E3C37C05605C30004	950
10	100711021301494E4140	253
11	49204C2E524F44412000	805
12	4554412020494E49474F	056
13	2020404E404745541000	841
14	005041524130160F004D	400
15	4945524F4D414E494100	659

DUMP: 40.000
N. BYTES: 150

SPECTRUM

Ruy Ken Oh ha secuestrado a un montón de niños para convertirlos en sus esclavos. Lee Wong, es decir tú, debe rescatarlos, superando los peligros de cada una de las ocho fases del juego, en un tiempo limitado.

```

60  REM ***** TIGER ROAD *****
62  REM
63  BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5  COLOR 64999: POKE 65536,0
64  LOAD -CODE 65383,60
100  INPUT "QUIERES VIDAS INFI
MIS 15:NI " :RS: IF RS="N" THEN
POKE 65439,0
110  INPUT "QUIERES ENERGIA INF
INTRA13:NI " :RS: IF RS="N" THEN
POKE 65439,0
880  PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL " :PULSA UNA T
900  PRUZE 0
999  CLS :RANDOMIZE USR 65383

```

LISTADO 2		CONTROL
LÍNEA	DATOS	
1	31035F2170F11B45F03	1024
2	6408F0D08C3840F31B4F8	1307
3	002120844811801B3F0F37	734
4	5683330F177C0080911	107
5	64833FFF377C0080913C3	1104
6	3203CBFF377C0080913EC4	1436

DUMP:	50.000
N.º BYTES:	60

```

1 REM TIGER ROD
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKES3281.1,POKES3280.1,POKE646.5,PR
4 INT$M8(147)
5 FORN=0TO44:READA:POKE272+N,A:IS=5+N:A
6 EXT
7 IFIS=5060THENPRINT"ERROR EN DATAS"
8 END
9 INPUT:VIDAS INFINITAS (S/N):A:IFAS=
10 "N"THENPOKE290,44
11 INPUT:TIEMPO INFINITO (S/N):A:IFAS=
12 "N"THENPOKE293,44
13 INPUT:ENERGIA INFINITA (S/N):A:IFAS=
14 "N"THENPOKE298,44:POKE303,44:POKE308
15 ,44
16 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
17 UNA TECLA"
18 POKES3280,PEEK(162):GETA:IFAS="T"
19 THEN
20 IF POKES816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOW
21
22 DATA32.165,244.369,24.141,208.8,169
23 .57,141,209.8,16.16,8.169
24
25 DATA165,141.317,22.141,94.22,169.76
26 .141,135,137,169,193,141,136,137
27 .141,169,137,141,137,137,16.58,74.
28
29

```

Si no haces nada por evitar el eclipse que durante unas horas oscurecerá la Tierra, la ira de Ra, dios del Sol, destruirá la luna y provocará la caída de enormes meteoritos sobre nuestro planeta. Realizado con la técnica «freescape», la alta calidad de este programa lo convierte en una obra maestra.

[illegible]

AMSTRAD



En esta espectacular carrera en bicicleta vas a medirte con los mejores y más fuertes ciclistas del mundo. Por si esto fuera poco, la competición esconde además algunas sorpresas que tú mismo irás descubriendo.

Diccionario de Pokes

```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM ***** CARGADOR SPECTRUM *****
40 REM *****
50 REM ***** DE TOUR DE FORCE *****
60 REM ***** POR J.J.G.O. *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 REM *****
110 REM ***** INK 0: BORDER 0: C
120 REM ***** GO SUB 1000 *****
130 REM ***** INMUNIDAD TOTAL: 0 *****
140 REM ***** IF NOT A THEN GO TO *****
150 REM *****
160 REM *****
170 REM *****
180 REM *****
190 REM *****
200 REM *****
210 REM *****
220 REM *****
230 REM *****
240 REM *****
250 REM *****
260 REM *****
270 REM *****
280 REM *****
290 REM *****
300 REM *****
310 REM *****
320 REM *****
330 REM *****
340 REM *****
350 REM *****
360 REM *****
370 REM *****
380 REM *****
390 REM *****
400 REM *****
410 REM *****
420 REM *****
430 REM *****
440 REM *****
450 REM *****
460 REM *****
470 REM *****
480 REM *****
490 REM *****
500 REM *****
510 REM *****
520 REM *****
530 REM *****
540 REM *****
550 REM *****
560 REM *****
570 REM *****
580 REM *****
590 REM *****
600 REM *****
610 REM *****
620 REM *****
630 REM *****
640 REM *****
650 REM *****
660 REM *****
670 REM *****
680 REM *****
690 REM *****
700 REM *****
710 REM *****
720 REM *****
730 REM *****
740 REM *****
750 REM *****
760 REM *****
770 REM *****
780 REM *****
790 REM *****
800 REM *****
810 REM *****
820 REM *****
830 REM *****
840 REM *****
850 REM *****
860 REM *****
870 REM *****
880 REM *****
890 REM *****
900 REM *****
910 REM *****
920 REM *****
930 REM *****
940 REM *****
950 REM *****
960 REM *****
970 REM *****
980 REM *****
990 REM *****

```

AMSTRAD

Triple Comando

Los veteranos de la guerra del Vietnam se encuentran entre los protagonistas favoritos de los creadores de videojuegos, suponemos que será por su fama de hombres curtidos, capaces de llevar a cabo las misiones más arriesgadas. En este caso nos encontramos con tres de ellos que, una vez más, tienen que infiltrarse en territorio enemigo y destruir el cañón positrónico. La aventura se desarrolla en tres fases, ambientadas en diferentes escenarios y permite la actuación de hasta tres jugadores.



```

1 REM *****
2 REM ***** CARGADOR TRIPLE COMANDO *****
3 REM *****
4 REM ***** POR FERNANDO VIDIELLA *****
5 REM *****
6 REM *****
7 REM *****
8 REM *****
9 REM *****
10 REM *****
11 REM *****
12 REM *****
13 REM *****
14 REM *****
15 REM *****
16 REM *****
17 REM *****
18 REM *****
19 REM *****
20 REM *****
21 REM *****
22 REM *****
23 REM *****
24 REM *****
25 REM *****
26 REM *****
27 REM *****
28 REM *****
29 REM *****
30 REM *****
31 REM *****
32 REM *****
33 REM *****
34 REM *****
35 REM *****
36 REM *****
37 REM *****
38 REM *****
39 REM *****
40 REM *****
41 REM *****
42 REM *****
43 REM *****
44 REM *****
45 REM *****
46 REM *****
47 REM *****
48 REM *****
49 REM *****
50 REM *****
51 REM *****
52 REM *****
53 REM *****
54 REM *****
55 REM *****
56 REM *****
57 REM *****
58 REM *****
59 REM *****
60 REM *****
61 REM *****
62 REM *****
63 REM *****
64 REM *****
65 REM *****
66 REM *****
67 REM *****
68 REM *****
69 REM *****
70 REM *****
71 REM *****
72 REM *****
73 REM *****
74 REM *****
75 REM *****
76 REM *****
77 REM *****
78 REM *****
79 REM *****
80 REM *****
81 REM *****
82 REM *****
83 REM *****
84 REM *****
85 REM *****
86 REM *****
87 REM *****
88 REM *****
89 REM *****
90 REM *****
91 REM *****
92 REM *****
93 REM *****
94 REM *****
95 REM *****
96 REM *****
97 REM *****
98 REM *****
99 REM *****

```

SPECTRUM

Turbo Girl

Cuando las últimas luces se apagan y las sombras dominan la ciudad, sus calles se convierten en una peligrosa jungla con mil peligros acechando en la oscuridad. Sólo los más audaces se atreven a aventurarse en su interior. Son chicos y chicas duros y valientes como Turbo Girl, la reina de la noche.



LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM ***** J.E BARBERO *****
30 REM *****
40 REM *****
50 REM ***** SPECTRUM 48K *****
60 REM *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 REM *****
110 REM *****
120 REM *****
130 REM *****
140 REM *****
150 REM *****
160 REM *****
170 REM *****
180 REM *****
190 REM *****
200 REM *****
210 REM *****
220 REM *****
230 REM *****
240 REM *****
250 REM *****
260 REM *****
270 REM *****
280 REM *****
290 REM *****
300 REM *****
310 REM *****
320 REM *****
330 REM *****
340 REM *****
350 REM *****
360 REM *****
370 REM *****
380 REM *****
390 REM *****
400 REM *****
410 REM *****
420 REM *****
430 REM *****
440 REM *****
450 REM *****
460 REM *****
470 REM *****
480 REM *****
490 REM *****
500 REM *****
510 REM *****
520 REM *****
530 REM *****
540 REM *****
550 REM *****
560 REM *****
570 REM *****
580 REM *****
590 REM *****
600 REM *****
610 REM *****
620 REM *****
630 REM *****
640 REM *****
650 REM *****
660 REM *****
670 REM *****
680 REM *****
690 REM *****
700 REM *****
710 REM *****
720 REM *****
730 REM *****
740 REM *****
750 REM *****
760 REM *****
770 REM *****
780 REM *****
790 REM *****
800 REM *****
810 REM *****
820 REM *****
830 REM *****
840 REM *****
850 REM *****
860 REM *****
870 REM *****
880 REM *****
890 REM *****
900 REM *****
910 REM *****
920 REM *****
930 REM *****
940 REM *****
950 REM *****
960 REM *****
970 REM *****
980 REM *****
990 REM *****

```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	316858DD210040110018	606
2	CD3358DD21C05D11880B	1098
3	CD3358DD217859118895	1129
4	CD33583E0632856A3E00	766
5	329763E0032416AC321	810
6	6A3EFP37CD5605C90000	975

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 60

SPECTRUM

```

10 REM Cargador del Turbo girl
20 REM Pedro Jose Rodriguez-B8
30 MODE 1:FOR n=7850 TO &786E:READ a$:P
40 INPUT"Uidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
50 INPUT"Immune a los disparos":a$:IF UP
60 INPUT"Destruir cada Elder con un disp
70 INPUT"Immune a los choques":a$:IF UP
80 INPUT"No caer al vacio":a$:IF UPPER$(
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original":O
100 FOR n=1 TO 1000:NEXT:INK 0,0:BORDER
110 MEMORY &3FFF:LOAD"turbo",&76C0:POK
120 DATA 3E,35,32,34,4F,3E,CD,32,73,5F,3
130 DATA 3E,35,73,32,59,73,3E,DA,32,50,65,3E
140 DATA C2,32,55,65,C3,DA,4F

```

AMSTRAD


```

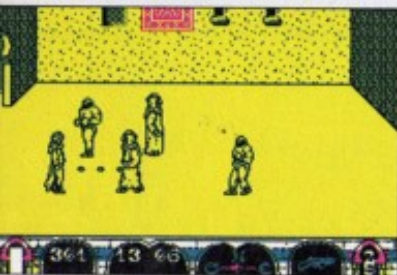
10 "TURBO GIRL: MARCOS J.B
30 SCREEN:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:FORN=&H8300TO&H8303:POKE
N,0:NEXTN
40 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";AS:IFAS="S"
THENPOKE&H8300,1
50 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LAS BALAS (S/N)";AS:
IFAS="S"THENPOKE&H8301,1
60 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LAS NAVES (S/N)";AS:
IFAS="S"THENPOKE&H8302,1
70 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LOS AGUJEROS (S/N)";
AS:IFAS="S"THENPOKE&H8303,1
80 CLS:LOCATE7,10:PRINT"PULSA PLAY Y UNA TECLA":AS=INPU
T$(1)
90 CLEAR 200,348151:SCREEN 2:COLOR 15,1,1:CLS
100 BLOAD"cas":R:BLOAD"cas":R:BLOAD"cas":T:BLOAD"cas":
R:BLOAD"cas":
150 IFPEEK(&H8300)THENPOKE&H8B80,0:POKE&H8B81,0:POKE&H8
B7A,0
160 IFPEEK(&H8301)THENPOKE&H8A0CB,&HC9:POKE&H89C06,&HC9
170 IFPEEK(&H8302)THENPOKE&H8A03E,&HC9
180 IFPEEK(&H8303)THENPOKE&H8A375,&HC9
190 DEFUSR=357001:A=USR(A)

```

MSX

Tuareg

La hija de un sultán ha sido secuestrada por un grupo de guerrilleros que exigen como rescate la mitad de la fortuna de su padre. Como habrás imaginado, nuestra misión es encontrarla y sólo disponemos de tres días para recorrer la Kashba.



```

10 REM CARGADOR TUAREG CINTA
20 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: POKE VAL "23624".N
OT PI: CLEAR VAL "25139"
30 LOAD "CODE":RANDOMIZE USR
59998
40 LOAD "CODE":POKE 65136,30
: POKE 65137,255:FOR A=65310 TO
65320:READ B:POKE A,B:NEXT A
: CLS:RANDOMIZE USR 65100
50 DATA 62,201,50,117,149,50,3
,162,195,205,139

```

SPECTRUM

```

10 REM CARGADOR TUAREG DISCO
20 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: POKE VAL "23624".N
OT PI: CLEAR VAL "25139"
30 LOAD "TOPO.BIN":CODE:RANDO
MIZE USR VAL "59998":PAUSE VAL
"150":CLS
40 LOAD "TUAREG.SCR":SCREENS:
LOAD "TUAREG.BIN":CODE:PAUSE VA
L "100":POKE VAL "30341",VAL "2
01":POKE VAL "41555",VAL "201":
RANDOMIZE USR VAL "35071"

```

SPECTRUM DISCO

```

10 LOAD "LOAD.BIN":MODE 0:FOR A=0 TO 15:
READ B:INK A,B:NEXT A: BORDER 0
20 FOR A=0 TO 15: READ B: INK A,B: NEXT
A: BORDER 0
30 FOR A=6A6A7 TO 6A6AE: READ B: POKE A.
B: NEXT A
40 CALL 42250
50 DATA 0,1,5,2,11,14,23,20,13,10,26,0,3
,6,0,0
60 DATA 63E,6C9,632,6E5,61C,6C3,629,6CA

```

AMSTRAD

```

10 MEMORY 20000: OPENOUT "A":MEMORY 1499
: CLOSEOUT: MODE 0
20 FOR A=0 TO 15: READ B: INK A,B: NEXT
A: BORDER 0
30 LOAD"TOPO.BIN":CALL 6000:FOR A=0 TO
1000:NEXT A:CLS
40 FOR A=0 TO 15: READ B: INK A,B: NEXT
A: BORDER 0
50 LOAD"TUAREG.SCR".49152
60 LOAD"TUAREG.BIN"
70 POKE 7397,201
80 FOR A=0 TO 15: INK A,0:NEXT A:LOAD"MU
SICA.BIN".49152:CALL 51753
90 DATA 0,1,5,2,11,14,23,20,13,10,26,0,3
,6,0,0
100 DATA 0,13,0,1,2,14,23,3,6,7,15,16,24
,12,10,26

```

AMSTRAD DISCO



Typhoon

Seis niveles diferentes, dos tipos de aeronaves, cientos de enemigos y toda la adicción característica de los clásicos arcade. Colocaos los cascos y abrochaos los cinturones, vamos a despegar rumbo a la aventura, a bordo de la más sorprendente máquina que podáis imaginaros: Typhoon.



```

1 REM TYPHOON
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE53281,1:POKE53280,1
4 FORN=0TO55:READA:POKE365+N,A:S=S+A:N
EXT
5 IFS<>5583THENPRINT"ERROR EN DATAS"
6 INPUT"VIDAS INFINITAS":AS:IFAS="N"TH
ENPOKE386,44
7 ZS="INMUNIDAD EN LOS NIVELES "
8 PRINTZS+"2,4,6 Y 7":INPUT":AS:IFAS
="N"THENPOKE391,44:POKE399,44:POKE404,
44
9 PRINTZS+"1,5 Y 8":INPUT":AS:IFAS="
N"THENPOKE394,44:POKE409,44:POKE414,44
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
11 GETAS:IFAS="N"THEN11
12 POKE816,109:POKE817,1:POKE2050,0:LO
AD
30 DATA32,165,244,169,32,141,106,3,169
,128,141,187,3,169,1,141,188
40 DATA3,96,169,173,141,125,16,169,96,
141,12,18,141,20,18,169,0
50 DATA141,14,18,169,192,141,15,18,169
,198,141,22,18,169,49,141,23
60 DATA18,96,74,68,83

```

COMMODORE


```

30 REM ** J.E BARBERO **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
50 REM ***** TYPHOON *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24400: POKE 23658,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
E
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
GO TO 120
110 POKE 41908,0: POKE 42073,0
120 INPUT "QUIERES INMUNIDAD
(S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO TO
140
130 POKE 41837,201: POKE 41982,
201
9000 CLS : RANDOMIZE USR 32276
    
```

SPECTRUM

Venom Strikes Back

El juego está formado por 93 pantallas repletas de toda clase de enemigos. Su único objetivo es evitar que rescatemos a Scott Trakker. También los escenarios son variados, desde los inhóspitos paisajes selenitas, hasta los sofisticados interiores de bases supermodernas. Unos y otros tienen algo en común: los enemigos acechan por doquier.



LISTADO 1		
10	REM	*****
20	REM	J.E BARBERO
30	REM	SPECTRUM 48K
40	REM	*****
50	REM	***** VENOM *****
60	REM	*****
70	BORDER	NOT PI: PAPER NOT PI
80	INK	VAL "7": CLS: CLEAR VAL "
90	POKE	VAL "23658": VAL "0"
100	LOAD	"CODE VAL "65200": VAL
110	PRINT	"68"
120	INPUT	"QUIERES VIDAS INFINI
130	GO TO	VAL "180"
140	FOR	N=VAL "65200" TO VAL "6
150	POKE	N,NOT PI: NEXT N
160	INPUT	"QUIERES NO HUNDIRTE
170	EN	EL AGUAY? (S/N) ,A\$: IF A\$="S
180	THEN	GO TO VAL "120"
190	FOR	N=VAL "65243" TO VAL "6
200	POKE	N,NOT PI: NEXT N
210	PRINT	"INTRODUCE LA CINTA
220	ORIGINAL	"Y PULSA UNA T
230	ECLA	"PAUSE NOT PI
240	LOAD	"CODE VAL "30000"
250	RANDOMIZE	USR VAL "65200"
LISTADO 2		
LINEA	DATOS	CONTROL
1	F30D2100401100163EFF	922
2	37C05685D02100601100	710
3	0E3E7F37C05685D02100	1200
4	83324F8A32DCC332DCC2	1519
5	32DEC2322ECC322FCC32	1117
6	08CC3D322E292C3009100	883
DUMP: 40.000		
N.º BYTES: 60		

SPECTRUM

```

10 REM Cargador Venom strikes back
20 REM Pedro Jose Rodriguez-BB
30 MODE 1:FOR n=80 TO &C0:READ a$:POKE
n,VAL("&a$");NEXT
40 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER(a$)=
"U" THEN POKE &A0,&C9:POKE &A3,0
50 INPUT"Superpoderes infinitos":a$:IF U
PPER(a$)="S" THEN POKE &A0,&C9
60 INPUT"Sin enemigos":a$:IF UPPER(a$)=
"S" THEN POKE &AD,&C9
70 INPUT"No morir al caer al agua":a$:IF
UPPER(a$)="N" THEN POKE &B2,&C9
80 INPUT"Conservar superpoderes":a$:IF
UPPER(a$)="S" THEN POKE &B7,&C9
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
100 MEMORY &3FFF:FOR n=1 TO 1000:NEXT:MO
DE 1:LOAD"1",&4000:CALL &B0
110 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,80,3
E,C3,32,8E,1,21,9A,0,22,6F,1,C3,0,1,3E,3
A,32,47,33,32,22,42,3E,2,32,20,3A,3E,0,3
2,01,31,3E,DD,32,07,41,3E,CD,32,62,32,3E
,DD,32,9C,4,32,9F,4,C3,0,4
    
```

AMSTRAD

The Vindicator

De nuevo te encuentras solo ante el peligro y una vez más debes

salvar al planeta de la amenaza alienígena. Vindicator es toda una superproducción que nos ofrece tres apasionantes retos bajo un mismo título.

Listado 1		
10	REM	Cargador The Vindicator
20	REM	Pedro Jose Rodriguez-BB
30	PAPER	0: INK 7: BORDER 0: C
40	LEAD	24999: LOAD "CODE 60000: P
50	POKE	23658,0: CLS: LET r=170
60	CLS	: PRINT "PRIMERA FASE":
70	PRINT	"Vidas infinitas": G
80	POKE	r: IF a THEN POKE 60037,0
90	POKE	60040,0
100	PRINT	"Oxígeno infinito": G
110	GO	SUB r: IF a THEN POKE 60051,0
120	POKE	60054,0
130	PRINT	"Municion infinita": G
140	GO	SUB r: IF a THEN POKE 60065,0
150	POKE	60068,0
160	PRINT	"Doblas infinitas": G
170	GO	SUB r: IF a THEN POKE 60063,0
180	CLS	: PRINT "TERCERA FASE":
190	PRINT	"Vidas infinitas": G
200	GO	SUB r: IF a THEN POKE 60065,0
210	PRINT	"Tiempo infinito": G
220	GO	SUB r: IF a THEN POKE 60074,0
230	PRINT	"Insunidad": G
240	GO	SUB r: IF a THEN POKE 60077,0
250	PRINT	"Inserta cinta origin
260	al..."	PAUSE 100
270	LOAD	INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
280	LOAD	"CODE: LOAD "SCREENS:
290	RANDOMIZE	USR 60000
Listado 2		
LINEA	DATOS	CONTROL
1	2177E81157FED53D2E7E	1806
2	013C00E0D03EC332D07E	1120
3	C3C07E3A8E00FEFB2024	1021
4	F8E0A04F32A0023210	982
5	853E8730000181EAF32	826
6	8685300005300000A32C3	1137
7	0032E70019A00F32EF80	1205
8	3EC930180030E4000100	1321
9	E1F1C000000000000000	667
DUMP: 40.000		
N.º BYTES: 83		

SPECTRUM



```

80 INPUT "Cualquier numero de bombas":a$
IF UPPER(a$)="S" THEN POKE $A05P,0
90 CLS:PRINT "SEGUNDA FASE":PRINT
100 INPUT "Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE $A067,0
110 INPUT "Inmunidad":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE $A06C,$3A
120 INPUT "Poder infinito":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE $A071,0
130 INPUT "Municion infinita":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE $A076,0
140 INPUT "Bombas infinitas":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE $A07B,0
150 CLS:PRINT "TERCERA FASE":PRINT
160 INPUT "Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE $A083,0
170 INPUT "Inmunidad":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE $A088,$C9
180 INPUT "Tiempo infinito":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE $A08D,0
190 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..":POKE $=1 TO 1000:NEXT
200 MODE 1:MEMORY $3FFF:CALL $BD37:LOAD "VIRUS.DAT"
210 DATA $3,21,1B,60,1,42,1,11,0,80,7D,8
220 DATA $4,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,7A,81,
230 DATA $20,2F,AF,ED,4F,21,2C,80,11,2C,90,1,31,1,
240 DATA $ED,80,21,32,40,22,51,90,C3,2C,90,21,44,A
250 DATA $0,11,60,0,ED,53,14,1,1,50,6,ED,80,C3,AC,
260 DATA $7F
270 DATA $A,0,10,FB,F7,26,37,FE,D1,20,17,
280 DATA $3E,3D,32,D9,B,3E,3D,32,84,5,3E,1,32,11,
290 DATA $1E,3E,2A,32,40,E,C3,0,80,3E,3D,32,21,1D,
300 DATA $3E,C2,32,9E,26,3E,3D,32,3E,1D,3E,1,32,C6,
310 DATA $A,3E,1,32,0,9,C3,0,80,3E,3D,32,3F,12,3E,
320 DATA $3E,32,2F,18,3E,1,32,E,0,C3,0,80

```

```

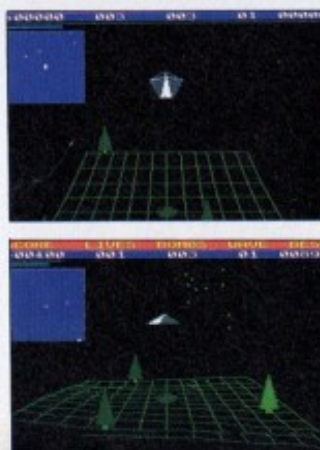
10 REM Cargador The vindicator
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:POKE $= $A000 TO $A093:READ a$:POKE a$,VAL("A"+a$):NEXT
40 CLS:PRINT "PRIMERA FASE":PRINT
50 INPUT "Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE $A050,0
60 INPUT "Inmunidad":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE $A055,0
70 INPUT "Armamento infinito":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE $A05A,0

```

AMSTRAD

Virus

Todo comienza cuando una raza alienígena llega a la Tierra y se pone a esparcir un misterioso virus rojo que debilita a los seres vivos del planeta. Si alguien no lo remedia, la naturaleza terrestre quedará totalmente a su merced. Con este sencillo argumento, el programa alcanza altísimas cotas de adicción. Su calidad y realismo lo convierten en un juego imprescindible.



LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM * CARGADOR VIRUS *
30 REM * PARA SPECTRUM 48K *
40 REM * POR J.J.G.O. *
50 REM *****
60 REM *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 REM *****
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
120 LEAR 29999: LOAD "CODE 64512,44
130 POKE 23556,0: RESTORE 1000
140 READ POKE: IF POKE=0 THEN G
150 TO 500
160 READ A$: LET B$=A$+"?" IN
170 PUT " " PRINT A$ AT 1,0: PAPER 1
180 INK 7: BRIGHT 1,TAB (32-LEN A$
190 LET K$=INKEY$: IF K$="?" A
200 NO K$="N" THEN GO TO 150
210 IF INKEY$="?" THEN GO TO 16
220 BEEP .1,20: IF K$="N" THEN
230 POKE POKE,0
240 GO TO 130
250 INPUT "PRINT #1:AT 1,0:
260 INK 7: PAPER 2: FLASH 1: " CAR
270 RANDO PROGRAM "0A1919A" " " CAR
280 LOO "VIRUS" CODE 52400: PR
290 PER 1: INK 7: PRINT USR 64512
300 DATA 64645,"VIDAS ILIMITADA
310 DATA 64649,"BOMBAS ILIMITAD
320 DATA 0
330 SAVE "VIRUS.POK" LINE 110
340
350
360
370
380
390
400
410
420
430
440
450

```

LISTADO 2

```

1 3100003F00C0B1100021 998
2 00C011111111111111 1151
3 00C011111111111111 1510
4 F00100241000F3D02100 1260

```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 444

SPECTRUM

Vixen

En Granath, una tierra dominada por los dinosaurios, donde el resto de los mamíferos han sido exterminados, vive Vixen, recogida y criada desde niña por una manada de zorros. Ella posee un mágico poder que le permite convertirse en uno de ellos. Armada con su látigo recorrerá multitud de niveles combatiendo contra sus más feroces enemigos: los dinosaurios.



Diccionario de Pokes

```

10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM ** R. ANDRES **
40 REM **
50 REM ** SPECTRUM 48 K **
60 REM *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *** VIXEN ***
100 REM
110 CLEAR 29183
120 INPUT "FASE A CARGAR (1/2/3)";A
130 LOAD ""SCREEN$
140 LOAD ""CODE
150 POKE 23658,0
160 CLS:PRINT TAB 0;FLASH 1;
170 INPUT "PASA EL CASSETTE";PAUSE 200
180 INPUT "TIEMPO INFINITO ?";A
190 INPUT "VIDAS INFINITAS ?";B
200 IF A$="S" AND A=1 THEN POKE 51789,0
210 IF A$="S" AND A=1 THEN POKE 51794,0
220 IF B$="S" THEN POKE 57541,0
230 PRINT "FLASH 1.";POKE 51794,0
240 RANDOMIZE USR 51456

```

SPECTRUM



Wells & Fargo

Un divertido juego ambientado en el Oeste americano, que permite participar a dos jugadores simultáneos. Uno debe conducir la caravana, y otro, Winchester en mano, defenderla contra indios, bandidos y enemigos varios que aparecen sin tregua tras variopintos escondites.



```

1 REM WELLS.2
10 INPUT "num. de vidas? ";a
20 POKE 53658,a
30 INPUT "num. de fase (1-4)";a
40 POKE 53688,a
50 INPUT "sin baches? (s/n)";a
60 IF a$="s" OR a$="S" THEN POKE 47986,0
70 INPUT "ver el final? (s/n)";a
80 IF a$="s" OR a$="S" THEN POKE 42924,0
90 RANDOMIZE USR 42884

```

SPECTRUM

Wec Le Mans

Nos encontramos en el famoso circuito automovilístico de Le Mans donde vamos a disputar una dura prueba de resistencia en la que recorreremos por cuatro veces el asfalto de la mítica pista.



```

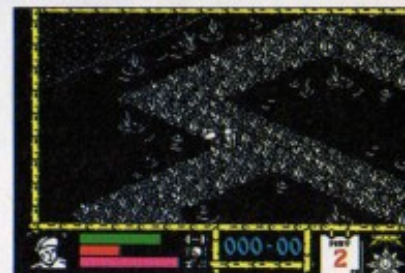
1 REM WEC LE MANS
2 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
3 FORN=381TO411:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
4 IFS<>3423THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA":POKE198,0
6 IFPEEK(198)=0THEN6
7 POKE816,125:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
8 DATA32,165,244,169,32,141,84,3,169,1
44,141,85,3,169,1,141,86
9 DATA3,96,169,173,141,146,152,173,32,
208,96,74,68,83

```

COMMODORE

Where Time Stood Still

Escondida entre montañas y protegida por nieves perpetuas existe una tierra salvaje en la que el tiempo parece haberse detenido. El papel protagonista es compartido por cuatro personajes que se mantienen en constante comunicación a través de las ventanas que aparecen en la pantalla.




```

Listado 1
10 REM where time stood still
20 REM Pedro José Rodríguez-BD
30 PAPER BIN BORDER BIN: IN
K VAL "7": CLEAR VAL "24576": LO
AD "CODE VAL "25000": CLS: POR
E VAL "23650" VAL "0"
40 INPUT "¿Fuerza infinita?":
LINE AS: IF AS(IGN PI) < "5" THE
N POKE VAL "25000", SGN PI: POKE
VAL "25040", SGN PI
50 INPUT "¿No pasar hambre ni
50?": LINE AS: IF AS(IGN PI) <
"5" THEN POKE VAL "25002", SGN PI
: POKE VAL "25050", SGN PI
60 INPUT "¿Inmortalidad infinita?":
LINE AS: IF AS(IGN PI) < "5" T
HEN POKE VAL "25004", SGN PI
70 INPUT "¿Quitar los pe
ligros?": LINE AS: IF AS(IGN PI
) < "5" THEN POKE VAL "25006", BIN
80 INPUT "¿No pasa el tiempo?
" LINE AS: IF AS(IGN PI) < "5" T
HEN POKE VAL "25008", BIN
90 PRINT "BIN: Inserta cinta
original...": PAUSE VAL 100:
INK BIN: POKE VAL "23624", BIN:
CLEAR
100 LOAD "CODE VAL "24576": LO
AD "SCREENS: RANDOMIZE USR VAL
"25000"
Listado 2
LINEA DATOS CONTROL
1 210161224569C3010021 831
2 C06111368FED53EF0601 1250
3 EC0ED0B83E8132B0B63E 944
4 C932EF8EC3310521C305 1402
5 C0578F21C4D5C0578F21 1441
6 C5D0C0578F21C4D5C057 1629
7 8F21C7C05C0578F21C4D5 1632
8 01FF04110000711910FC 091
9 C0000000000000000000 201
DUMP: 40.000 N° BYTES: 81

```

SPECTRUM

Whooper Chase

Nuestro protagonista es en este caso una superhamburguesa que sorteando a sus múltiples enemigos tendrá que abrirse paso y llegar hasta su legítimo cliente.



```

10 REM WOPPER CHASE
POR MICHAEL MARQUES
15 PRINT "PON LA CINTA": "DESPU
ES DEL CARGADOR ORIGINAL": PAUSE
100
20 FOR N=65500 TO 65520: READ
A: POKE N,A: NEXT N
30 RANDOMIZE USR 65500
40 DATA 221,33,0,64,17,232,189
,62,0,55,205,06,5,62,167,50,159,
243,195,0,91

```

SPECTRUM

Xecutor

Pilotando tu nave Mark-7 tienes que abrirte paso a través de un laberinto de alienígenas, y conseguir más armamento. Sólo así podrás librarte de tus

enemigos. El scroll y los gráficos, llenos de colorido, de este programa son excelentes. Además, permite participar a dos jugadores.

```

REM --CARGADOR XECUTOR--
REM --PDR--
REM --JUEGOS P. 510 ILIA--
REM --CARGADOR 50--
REM
6 BORDER NOT PI PAPER NOT PI
7 INK NOT PI CLEAR VAL "0E4"
8 LET A=VAL "10": LET B=VAL "
11: LET C=VAL "12": LET D=VAL "
13: LET E=VAL "14": LET F=VAL "
15: LET SUM=NOT PI: LET DIR=VAL
"00000": LET L=VAL "100": POKE
VAL "00000", VAL "0"
9 INPUT "VIDAS INFINITAS JUGR
DOR 1 7/5/N": LINE U1
10 INPUT "VIDAS INFINITAS JUGR
DOR 2 7/5/N": LINE U4
10 PRINT AT 11,7: INK 4: "ESPER
A UN POCO"
11 FOR I=SGN PI TO VAL "114":
REAR 55: REAR CH: FOR N=SGN PI T
O VAL "10": STEP VAL "2": LET S=V
AL "10": VAL (5*(N1)+VAL (5*(N+50
N PI)): LET SUM=SUM+5: POKE DIR,
: LET DIR=DIR+50: NEXT N
12 IF SUM > 100 THEN INK 9: PRIN
T FLASH 1 AT 10,7: ERROR EN LINE
L: FLASH 0 PAPER 2 AT 11,7:
CORRIGE Y PULSA RUN: LIST L: S
TOP
13 LET SUM=0: LET L=10: NEXT
14 IF U1 < "5" THEN POKE 58419,
15 IF U4 < "5" THEN POKE 58422,
16 CLS: PRINT AT 11,4: BRIGHT
17 INK 5: "INSERTA LA CINTA ORIG
INAL"
17 RANDOMIZE USR 58000
18 SAVE "CARGAXEC" LINE 6
19 DATA "31FF7F70D2100001111"
20
110 DATA "0037CD56053EF0D21C5"
1120
1130 DATA "5C11F00537C050509732"
1140
1150 DATA "5C5D014C5D0C4C50060C"
1160
1170 DATA "D02121E5C0A0E4210010"
1180
1190 DATA "2261E8061C0A0E40022"
1200
1210 DATA "E0E2FD21E7E221E2E211"
1220
1230 DATA "50EE0105000E000C36FE0"
1240
1250 DATA "0000FD2239E0C93E1432"
1260
1270 DATA "00SC002AE0E23E23220"
1280
1290 DATA "E42100002200E49703FE"
1300
1310 DATA "2176EF2210E5210B9C36"
1320
1330 DATA "F323363E232336E02336"
1340
1350 DATA "4F0006C093E4211EE3C3"
1360
1370 DATA "63E40601C093E421409C"
1380
1390 DATA "2221F00601C093E42134"
1400
1410 DATA "E3C363E42130E3C363E4"
1420
1430 DATA "060C093E42145E3C363"
1440
1450 DATA "E40603C093E42150E3C3"
1460
1470 DATA "63E40603C093E42150E3"
1480
1490 DATA "C363E40601210AF1221D"
1500
1510 DATA "E5C093E4216CE3C363E4"
1520
1530 DATA "060C093E4214A9C2224"
1540
1550 DATA "F20604C093E421E0F222"
1560
1570
1580 DATA "1DE50607C093E42110E5"
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000
2010
2020
2030
2040
2050
2060
2070
2080
2090
2100
2110
2120
2130
2140
2150
2160
2170
2180
2190
2200
2210
2220
2230
2240
2250
2260
2270
2280
2290
2300
2310
2320
2330
2340
2350
2360
2370
2380
2390
2400
2410
2420
2430
2440
2450
2460
2470
2480
2490
2500
2510
2520
2530
2540
2550
2560
2570
2580
2590
2600
2610
2620
2630
2640
2650
2660
2670
2680
2690
2700
2710
2720
2730
2740
2750
2760
2770
2780
2790
2800
2810
2820
2830
2840
2850
2860
2870
2880
2890
2900
2910
2920
2930
2940
2950
2960
2970
2980
2990
3000
3010
3020
3030
3040
3050
3060
3070
3080
3090
3100
3110
3120
3130
3140
3150
3160
3170
3180
3190
3200
3210
3220
3230
3240
3250
3260
3270
3280
3290
3300
3310
3320
3330
3340
3350
3360
3370
3380
3390
3400
3410
3420
3430
3440
3450
3460
3470
3480
3490
3500
3510
3520
3530
3540
3550
3560
3570
3580
3590
3600
3610
3620
3630
3640
3650
3660
3670
3680
3690
3700
3710
3720
3730
3740
3750
3760
3770
3780
3790
3800
3810
3820
3830
3840
3850
3860
3870
3880
3890
3900
3910
3920
3930
3940
3950
3960
3970
3980
3990
4000
4010
4020
4030
4040
4050
4060
4070
4080
4090
4100
4110
4120
4130
4140
4150
4160
4170
4180
4190
4200
4210
4220
4230
4240
4250
4260
4270
4280
4290
4300
4310
4320
4330
4340
4350
4360
4370
4380
4390
4400
4410
4420
4430
4440
4450
4460
4470
4480
4490
4500
4510
4520
4530
4540
4550
4560
4570
4580
4590
4600
4610
4620
4630
4640
4650
4660
4670
4680
4690
4700
4710
4720
4730
4740
4750
4760
4770
4780
4790
4800
4810
4820
4830
4840
4850
4860
4870
4880
4890
4900
4910
4920
4930
4940
4950
4960
4970
4980
4990
5000
5010
5020
5030
5040
5050
5060
5070
5080
5090
5100
5110
5120
5130
5140
5150
5160
5170
5180
5190
5200
5210
5220
5230
5240
5250
5260
5270
5280
5290
5300
5310
5320
5330
5340
5350
5360
5370
5380
5390
5400
5410
5420
5430
5440
5450
5460
5470
5480
5490
5500
5510
5520
5530
5540
5550
5560
5570
5580
5590
5600
5610
5620
5630
5640
5650
5660
5670
5680
5690
5700
5710
5720
5730
5740
5750
5760
5770
5780
5790
5800
5810
5820
5830
5840
5850
5860
5870
5880
5890
5900
5910
5920
5930
5940
5950
5960
5970
5980
5990
6000
6010
6020
6030
6040
6050
6060
6070
6080
6090
6100
6110
6120
6130
6140
6150
6160
6170
6180
6190
6200
6210
6220
6230
6240
6250
6260
6270
6280
6290
6300
6310
6320
6330
6340
6350
6360
6370
6380
6390
6400
6410
6420
6430
6440
6450
6460
6470
6480
6490
6500
6510
6520
6530
6540
6550
6560
6570
6580
6590
6600
6610
6620
6630
6640
6650
6660
6670
6680
6690
6700
6710
6720
6730
6740
6750
6760
6770
6780
6790
6800
6810
6820
6830
6840
6850
6860
6870
6880
6890
6900
6910
6920
6930
6940
6950
6960
6970
6980
6990
7000
7010
7020
7030
7040
7050
7060
7070
7080
7090
7100
7110
7120
7130
7140
7150
7160
7170
7180
7190
7200
7210
7220
7230
7240
7250
7260
7270
7280
7290
7300
7310
7320
7330
7340
7350
7360
7370
7380
7390
7400
7410
7420
7430
7440
7450
7460
7470
7480
7490
7500
7510
7520
7530
7540
7550
7560
7570
7580
7590
7600
7610
7620
7630
7640
7650
7660
7670
7680
7690
7700
7710
7720
7730
7740
7750
7760
7770
7780
7790
7800
7810
7820
7830
7840
7850
7860
7870
7880
7890
7900
7910
7920
7930
7940
7950
7960
7970
7980
7990
8000
8010
8020
8030
8040
8050
8060
8070
8080
8090
8100
8110
8120
8130
8140
8150
8160
8170
8180
8190
8200
8210
8220
8230
8240
8250
8260
8270
8280
8290
8300
8310
8320
8330
8340
8350
8360
8370
8380
8390
8400
8410
8420
8430
8440
8450
8460
8470
8480
8490
8500
8510
8520
8530
8540
8550
8560
8570
8580
8590
8600
8610
8620
8630
8640
8650
8660
8670
8680
8690
8700
8710
8720
8730
8740
8750
8760
8770
8780
8790
8800
8810
8820
8830
8840
8850
8860
8870
8880
8890
8900
8910
8920
8930
8940
8950
8960
8970
8980
8990
9000
9010
9020
9030
9040
9050
9060
9070
9080
9090
9100
9110
9120
9130
9140
9150
9160
9170
9180
9190
9200
9210
9220
9230
9240
9250
9260
9270
9280
9290
9300
9310
9320
9330
9340
9350
9360
9370
9380
9390
9400
9410
9420
9430
9440
9450
9460
9470
9480
9490
9500
9510
9520
9530
9540
9550
9560
9570
9580
9590
9600
9610
9620
9630
9640
9650
9660
9670
9680
9690
9700
9710
9720
9730
9740
9750
9760
9770
9780
9790
9800
9810
9820
9830
9840
9850
9860
9870
9880
9890
9900
9910
9920
9930
9940
9950
9960
9970
9980
9990
10000
10010
10020
10030
10040
10050
10060
10070
10080
10090
10100
10110
10120
10130
10140
10150
10160
10170
10180
10190
10200
10210
10220
10230
10240
10250
10260
10270
10280
10290
10300
10310
10320
10330
10340
10350
10360
10370
10380
10390
10400
10410
10420
10430
10440
10450
10460
10470
10480
10490
10500
10510
10520
10530
10540
10550
10560
10570
10580
10590
10600
10610
10620
10630
10640
10650
10660
10670
10680
10690
10700
10710
10720
10730
10740
10750
10760
10770
10780
10790
10800
10810
10820
10830
10840
10850
10860
10870
10880
10890
10900
10910
10920
10930
10940
10950
10960
10970
10980
10990
11000
11010
11020
11030
11040
11050
11060
11070
11080
11090
11100
11110
11120
11130
11140
11150
11160
11170
11180
11190
11200
11210
11220
11230
11240
11250
11260
11270
11280
11290
11300
11310
11320
11330
11340
11350
11360
11370
11380
11390
11400
11410
11420
11430
11440
11450
11460
11470
11480
11490
11500
11510
11520
11530
11540
11550
11560
11570
11580
11590
11600
11610
11620
11630
11640
11650
11660
11670
11680
11690
11700
11710
11720
11730
11740
11750
11760
11770
11780
11790
11800
11810
11820
11830
11840
11850
11860
11870
11880
11890
11900
11910
11920
11930
11940
11950
11960
11970
11980
11990
12000
12010
12020
12030
12040
12050
12060
12070
12080
12090
12100
12110
12120
12130
12140
12150
12160
12170
12180
12190
12200
12210
12220
12230
12240
12250
12260
12270
12280
12290
12300
12310
12320
12330
12340
12350
12360
12370
12380
12390
12400
12410
12420
12430
12440
12450
12460
12470
12480
12490
12500
12510
12520
12530
12540
12550
12560
12570
12580
12590
12600
12610
12620
12630
12640
12650
12660
12670
12680
12690
12700
12710
12720
12730
12740
12750
12760
12770
12780
12790
12800
12810
12820
12830
12840
12850
12860
12870
12880
12890
12900
12910
12920
12930
12940
12950
12960
12970
12980
12990
13000
13010
13020
13030
13040
13050
13060
13070
13080
13090
13100
13110
13120
13130
13140
13150
13160
13170
13180
13190
13200
13210
13220
13230
13240
13250
13260
13270
13280
13290
13300
13310
13320
13330
13340
13350
13360
13370
13380
13390
13400
13410
13420
13430
13440
13450
13460
13470
13480
13490
13500
13510
13520
13530
13540
13550
13560
13570
13580
13590
13600
13610
13620
13630
13640
13650
13660
13670
13680
13690
13700
13710
13720
13730
13740
13750
13760
13770
13780
13790
13800
13810
13820
13830
13840
13850
13860
13870
13880
13890
13900
13910
13920
13930
13940
13950
13960
13970
13980
13990
14000
14010
14020
14030
14040
14050
14060
14070
14080
14090
14100
14110
14120
14130
14140
14150
14160
14170
14180
14190
14200
14210
14220
14230
14240
14250
14260
14270
14280
14290
14300
14310
14320
14330
14340
14350
14360
14370
14380
14390
14400
14410
14420
14430
14440
14450
14460
14470
14480
14490
14500
14510
14520
14530
14540
14550
14560
14570
14580
14590
14600
14610
14620
14630
14640
14650
14660
14670
14680
14690
14700
14710
14720
14730
14740
14750
14760
14770
14780
14790
14800
14810
14820
14830
14840
14850
14860
14870
14880
14890
14900
14910
14920
14930
14940
14950
14960
14970
14980
14990
15000
15010
15020
15030
15040
15050
15060
15070
15080
15090
15100
15110
15120
15130
15140
15150
15160
15170
15180
15190
15200
15210
15220
15230
15240
15250
15260
15270
15280
15290
15300
15310
15320
15330
15340
15350
15360
15370
15380
15390
15400
15410
15420
15430
15440
15450
15460
15470
15480
15490
15500
15510
15520
15530
15540
15550
15560
15570
15580
15590
15600
15610
15620
15630
15640
15650
15660
15670
15680
15690
15700
15710
15720
15730
15740
15750
15760
15770
15780
15790
15800
15810
15820
15830
15840
15850
15860
15870
15880
15890
15900
15910
15920
15930
15940
15950
15960
15970
15980
15990
16000
16010
16020
16030
16040
16050
16060
16070
16080
16090
16100
16110
16120
16130
16140
16150
16160
16170
16180
16190
16200
16210
16220
16230
16240
16250
16260
16270
16280
16290
16300
16310
16320
16330
16340
16350
16360
16370
16380
16390
16400
16410
16420
16430
16440
16450
16460
16470
16480
16490
16500
16510
16520
16530
16540
16550
16560
16570
16580
16590
16600
16610
16620
16630
16640
16650
16660
16670
16680
16690
16700
16710
16720
16730
16740
16750
16760
16770
16780
16790
16800
16810
16820
16830
16840
16850
16860
16870
16880
16890
16900
16910
16920
16930
16940
16950
16960
16970
16980
16990
17000
17010
17020
17030
17040
17050
17060
17070
17080
17090
17100
17110
17120
17130
17140
17150
17160
17170
17180
17190
17200
17210
17220
17230
17240
17250
17260
17270
17280
17290
17300
17310
17320
17330
17340
17350
17360
17370
17380
17390
17400
17410
17420
17430
17440
17450
17460
17470
17480
17490
17500
17510
17520
17530
17540
17550
17560
17570
17580
17590
17600
17610
17620
17630
17640
17650
17660
17670
17680
17690
17700
17710
17720
17730
17740
17750
17760
17770
17780
17790
17800
17810
17820
17830
17840
17850
17860
17870
17880
17890
17900
17910
17920
17930
17940
17950
17960
17970
17980
17990
18000
18010
18020
18030
18040
18050
18060
18070
18080
18090
18100
18110
18120
18130
18140
18150
18160
18170
18180
18190
18200
18210
18220
18230
18240
18250
18260
18270
18280
18290
18300
18310
18320
18330
18340
18350
18360
18370
18380
18390
18400
18410
18420
18430
18440
18450
18460
18470
18480
18490
18500
18510
18520
18530
18540
18550
18560
18570
18580
18590
18600
18610
18620
18630
18640
18650
18660
18670
18680
18690
18700
18710
18720
18730
18740
18750
18760
18770
18780
18790
18800
18810
18820
18830
18840
18850
18860
18870
18880
18890
18900
18910
18920
18930
18940
18950
18960
18970
18980
18990
19000
19010
19020
19030
19040
19050
19060
190
```


[illegible]

SPECTRUM



Yabba Dabba Doo

Nuestro pedreste amigo Pedro Picapiedra tiene que construir una casa para su querida Wilma. Sólo que no le va a resultar demasiado fácil porque todos parecen estar confabulados contra él.



```

0 5 REM CARGADOR YABBA GABBA DO
10 FOR N=55000 TO 55007
20 READ A: POKE N,A
30 NEXT N
40 DATA 175,50,92,170,124,246,
1701
2300 LOAD ""CODE
2301 POKE 64909,195: POKE 64910,
2302 POKE 64911,253
2303 RANDOMIZE_USR 64767

```

SPECTRUM

Yeti

En los recónditos parajes del Himalaya tienes que capturar a

Yeti, el abominable hombre de las nieves. Para ello dispones de un estupendo rifle Lee Enfield y una cantidad limitada de granadas.

LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM **
50 REM ** SPECTRUM 48K **
60 REM **
70 REM ***** YETI *****
80 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
90 CLS: LOC=CODE:GOTO 30000:RND=
100 INPUT "QUIERES VIDAS?":IF IN
110 GOTO 110
120 LOC=65536:GOTO 65309:POKE
130 NEXT "QUIERES SOBRES?":IF
140 IN:IF AS="N" THEN
150 INPUT "QUIERES BALAS?":IF
160 IN:IF AS="N" THEN P
170 INPUT "QUIERES INMUNIDAD?":
180 IF AS="N" THEN POKE 65
190 PRINT "INTRODUCE LA CANTIDA
200 D:PRINT "D:":GOTO 30000
210 CLS:RANDOMIZE USR 7
220 CLS:RANDOMIZE USR 65107

```

LISTADO 2

1	F3C32CFFAF371408153E	1076
2	0803FE2108FF5D08FE1F	1499
3	E83wLHAFCC0DE7FE38FA	1712

21	31198	010	23B7C65530F9	957
22	C02F3	338	8F86C7C65530F9	957
23	30E42	C6550	30E03420F1	1301
24	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
25	30E42	C6550	30E03420F1	1301
26	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
27	30E42	C6550	30E03420F1	1301
28	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
29	30E42	C6550	30E03420F1	1301
30	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
31	30E42	C6550	30E03420F1	1301
32	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
33	30E42	C6550	30E03420F1	1301
34	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
35	30E42	C6550	30E03420F1	1301
36	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
37	30E42	C6550	30E03420F1	1301
38	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
39	30E42	C6550	30E03420F1	1301
40	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
41	30E42	C6550	30E03420F1	1301
42	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
43	30E42	C6550	30E03420F1	1301
44	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
45	30E42	C6550	30E03420F1	1301
46	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
47	30E42	C6550	30E03420F1	1301
48	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
49	30E42	C6550	30E03420F1	1301
50	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
51	30E42	C6550	30E03420F1	1301
52	701F4	338	8F86C7C65530F9	957
53	C019F	304	00000100D2100	828
54	001	00010	077FEDD2154	1048
55	001	00010	077FEDD2154	1048
56	11000	001	50000C00C30F9	749
57	001	00010	077FEDD2154	1048
58	000	100	00000C00C30F9	749
59	001	00010	077FEDD2154	1048
60	001	00010	077FEDD2154	1048
61	001	00010	077FEDD2154	1048
62	001	00010	077FEDD2154	1048
63	001	00010	077FEDD2154	1048
64	001	00010	077FEDD2154	1048
65	001	00010	077FEDD2154	1048
66	001	00010	077FEDD2154	1048
67	001	00010	077FEDD2154	1048
68	001	00010	077FEDD2154	1048
69	001	00010	077FEDD2154	1048
70	001	00010	077FEDD2154	1048
71	001	00010	077FEDD2154	1048
72	001	00010	077FEDD2154	1048
73	001	00010	077FEDD2154	1048
74	001	00010	077FEDD2154	1048
75	001	00010	077FEDD2154	1048
76	001	00010	077FEDD2154	1048
77	001	00010	077FEDD2154	1048
78	001	00010	077FEDD2154	1048
79	001	00010	077FEDD2154	1048
80	001	00010	077FEDD2154	1048
81	001	00010	077FEDD2154	1048
82	001	00010	077FEDD2154	1048
83	001	00010	077FEDD2154	1048
84	001	00010	077FEDD2154	1048
85	001	00010	077FEDD2154	1048
86	001	00010	077FEDD2154	1048
87	001	00010	077FEDD2154	1048
88	001	00010	077FEDD2154	1048
89	001	00010	077FEDD2154	1048
90	001	00010	077FEDD2154	1048
91	001	00010	077FEDD2154	1048
92	001	00010	077FEDD2154	1048
93	001	00010	077FEDD2154	1048
94	001	00010	077FEDD2154	1048
95	001	00010</		

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 384

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Zynaps

Los viejos arcades nunca mueren y pasar largas horas en plan de matar marcianos sigue siendo la ocupación favorita de los fanáticos de los videojuegos. En esta línea se sitúa Zynaps, con doce niveles que deberemos recorrer, eliminando el mayor número de enemigos y procurando no perder ninguna de nuestras escasas vidas. En el transcurso de la batalla, si somos lo suficientemente hábiles, podremos adquirir nuevas armas que aumentarán considerablemente nuestro poder de destrucción.

```

1 REM *****
2 REM #07 J.E.63752701
3 REM *****
4 REM *****
5 BORDER 8 PAPER 0 INK 7: C
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
1001
1002
1003
1004
1005
1006
1007
1008
1009
1010
1011
1012
1013
1014
1015
1016
1017
1018
1019
1020
1021
1022
1023
1024
1025
1026
1027
1028
1029
1030
1031
1032
1033
1034
1035
1036
1037
1038
1039
1040
1041
1042
1043
1044
1045
1046
1047
1048
1049
1050
1051
1052
1053
1054
1055
1056
1057
1058
1059
1060
1061
1062
1063
1064
1065
1066
1067
1068
1069
1070
1071
1072
1073
1074
1075
1076
1077
1078
1079
1080
1081
1082
1083
1084
1085
1086
1087
1088
1089
1090
1091
1092
1093
1094
1095
1096
1097
1098
1099
1100
1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113
1114
1115
1116
1117
1118
1119
1120
1121
1122
1123
1124
1125
1126
1127
1128
1129
1130
1131
1132
1133
1134
1135
1136
1137
1138
1139
1140
1141
1142
1143
1144
1145
1146
1147
1148
1149
1150
1151
1152
1153
1154
1155
1156
1157
1158
1159
1160
1161
1162
1163
1164
1165
1166
1167
1168
1169
1170
1171
1172
1173
1174
1175
1176
1177
1178
1179
1180
1181
1182
1183
1184
1185
1186
1187
1188
1189
1190
1191
1192
1193
1194
1195
1196
1197
1198
1199
1200
1201
1202
1203
1204
1205
1206
1207
1208
1209
1210
1211
1212
1213
1214
1215
1216
1217
1218
1219
1220
1221
1222
1223
1224
1225
1226
1227
1228
1229
1230
1231
1232
1233
1234
1235
1236
1237
1238
1239
1240
1241
1242
1243
1244
1245
1246
1247
1248
1249
1250
1251
1252
1253
1254
1255
1256
1257
1258
1259
1260
1261
1262
1263
1264
1265
1266
1267
1268
1269
1270
1271
1272
1273
1274
1275
1276
1277
1278
1279
1280
1281
1282
1283
1284
1285
1286
1287
1288
1289
1290
1291
1292
1293
1294
1295
1296
1297
1298
1299
1300
1301
1302
1303
1304
1305
1306
1307
1308
1309
1310
1311
1312
1313
1314
1315
1316
1317
1318
1319
1320
1321
1322
1323
1324
1325
1326
1327
1328
1329
1330
1331
1332
1333
1334
1335
1336
1337
1338
1339
1340
1341
1342
1343
1344
1345
1346
1347
1348
1349
1350
1351
1352
1353
1354
1355
1356
1357
1358
1359
1360
1361
1362
1363
1364
1365
1366
1367
1368
1369
1370
1371
1372
1373
1374
1375
1376
1377
1378
1379
1380
1381
1382
1383
1384
1385
1386
1387
1388
1389
1390
1391
1392
1393
1394
1395
1396
1397
1398
1399
1400
1401
1402
1403
1404
1405
1406
1407
1408
1409
1410
1411
1412
1413
1414
1415
1416
1417
1418
1419
1420
1421
1422
1423
1424
1425
1426
1427
1428
1429
1430
1431
1432
1433
1434
1435
1436
1437
1438
1439
1440
1441
1442
1443
1444
1445
1446
1447
1448
1449
1450
1451
1452
1453
1454
1455
1456
1457
1458
1459
1460
1461
1462
1463
1464
1465
1466
1467
1468
1469
1470
1471
1472
1473
1474
1475
1476
1477
1478
1479
1480
1481
1482
1483
1484
1485
1486
1487
1488
1489
1490
1491
1492
1493
1494
1495
1496
1497
1498
1499
1500
1501
1502
1503
1504
1505
1506
1507
1508
1509
1510
1511
1512
1513
1514
1515
1516
1517
1518
1519
1520
1521
1522
1523
1524
1525
1526
1527
1528
1529
1530
1531
1532
1533
1534
1535
1536
1537
1538
1539
1540
1541
1542
1543
1544
1545
1546
1547
1548
1549
1550
1551
1552
1553
1554
1555
1556
1557
1558
1559
1560
1561
1562
1563
1564
1565
1566
1567
1568
1569
1570
1571
1572
1573
1574
1575
1576
1577
1578
1579
1580
1581
1582
1583
1584
1585
1586
1587
1588
1589
1590
1591
1592
1593
1594
1595
1596
1597
1598
1599
1600
1601
1602
1603
1604
1605
1606
1607
1608
1609
1610
1611
1612
1613
1614
1615
1616
1617
1618
1619
1620
1621
1622
1623
1624
1625
1626
1627
1628
1629
1630
1631
1632
1633
1634
1635
1636
1637
1638
1639
1640
1641
1642
1643
1644
1645
1646
1647
1648
1649
1650
1651
1652
1653
1654
1655
1656
1657
1658
1659
1660
1661
1662
1663
1664
1665
1666
1667
1668
1669
1670
1671
1672
1673
1674
1675
1676
1677
1678
1679
1680
1681
1682
1683
1684
1685
1686
1687
1688
1689
1690
1691
1692
1693
1694
1695
1696
1697
1698
1699
1700
1701
1702
1703
1704
1705
1706
1707
1708
1709
1710
1711
1712
1713
1714
1715
1716
1717
1718
1719
1720
1721
1722
1723
1724
1725
1726
1727
1728
1729
1730
1731
1732
1733
1734
1735
1736
1737
1738
1739
1740
1741
1742
1743
1744
1745
1746
1747
1748
1749
1750
1751
1752
1753
1754
1755
1756
1757
1758
1759
1760
1761
1762
1763
1764
1765
1766
1767
1768
1769
1770
1771
1772
1773
1774
1775
1776
1777
1778
1779
1780
1781
1782
1783
1784
1785
1786
1787
1788
1789
1790
1791
1792
1793
1794
1795
1796
1797
1798
1799
1800
1801
1802
1803
1804
1805
1806
1807
1808
1809
1810
1811
1812
1813
1814
1815
1816
1817
1818
1819
1820
1821
1822
1823
1824
1825
1826
1827
1828
1829
1830
1831
1832
1833
1834
1835
1836
1837
1838
1839
1840
1841
1842
1843
1844
1845
1846
1847
1848
1849
1850
1851
1852
1853
1854
1855
1856
1857
1858
1859
1860
1861
1862
1863
1864
1865
1866
1867
1868
1869
1870
1871
1872
1873
1874
1875
1876
1877
1878
1879
1880
1881
1882
1883
1884
1885
1886
1887
1888
1889
1890
1891
1892
1893
1894
1895
1896
1897
1898
1899
1900
1901
1902
1903
1904
1905
1906
1907
1908
1909
1910
1911
1912
1913
1914
1915
1916
1917
1918
1919
1920
1921
1922
1923
1924
1925
1926
1927
1928
1929
1930
1931
1932
1933
1934
1935
1936
1937
1938
1939
1940
1941
1942
1943
1944
1945
1946
1947
1948
1949
1950
1951
1952
1953
1954
1955
1956
1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025
2026
2027
2028
2029
2030
2031
2032
2033
2034
2035
2036
2037
2038
2039
2040
2041
2042
2043
2044
2045
2046
2047
2048
2049
2050
2051
2052
2053
2054
2055
2056
2057
2058
2059
2060
2061
2062
2063
2064
2065
2066
2067
2068
2069
2070
2071
2072
2073
2074
2075
2076
2077
2078
2079
2080
2081
2082
2083
2084
2085
2086
2087
2088
2089
2090
2091
2092
2093
2094
2095
2096
2097
2098
2099
2100
2101
2102
2103
2104
2105
2106
2107
2108
2109
2110
2111
2112
2113
2114
2115
2116
2117
2118
2119
2120
2121
2122
2123
2124
2125
2126
2127
2128
2129
2130
2131
2132
2133
2134
2135
2136
2137
2138
2139
2140
2141
2142
2143
2144
2145
2146
2147
2148
2149
2150
2151
2152
2153
2154
2155
2156
2157
2158
2159
2160
2161
2162
2163
2164
2165
2166
2167
2168
2169
2170
2171
2172
2173
2174
2175
2176
2177
2178
2179
2180
2181
2182
2183
2184
2185
2186
2187
2188
2189
2190
2191
2192
2193
2194
2195
2196
2197
2198
2199
2200
2201
2202
2203
2204
2205
2206
2207
2208
2209
2210
2211
2212
2213
2214
2215
2216
2217
2218
2219
2220
2221
2222
2223
2224
2225
2226
2227
2228
2229
2230
2231
2232
2233
2234
2235
2236
2237
2238
2239
2240
2241
2242
2243
2244
2245
2246
2247
2248
2249
2250
2251
2252
2253
2254
2255
2256
2257
2258
2259
2260
2261
2262
2263
2264
2265
2266
2267
2268
2269
2270
2271
2272
2273
2274
2275
2276
2277
2278
2279
2280
2281
2282
2283
2284
2285
2286
2287
2288
2289
2290
2291
2292
2293
2294
2295
2296
2297
2298
2299
2300
2301
2302
2303
2304
2305
2306
2307
2308
2309
2310
2311
2312
2313
2314
2315
2316
2317
2318
2319
2320
2321
2322
2323
2324
2325
2326
2327
2328
2329
2330
2331
2332
2333
2334
2335
2336
2337
2338
2339
2340
2341
2342
2343
2344
2345
2346
2347
2348
2349
2350
2351
2352
2353
2354
2355
2356
2357
2358
2359
2360
2361
2362
2363
2364
2365
2366
2367
2368
2369
2370
2371
2372
2373
2374
2375
2376
2377
2378
2379
2380
2381
2382
2383
2384
2385
2386
2387
2388
2389
2390
2391
2392
2393
2394
2395
2396
2397
2398
2399
2400
2401
2402
2403
2404
2405
2406
2407
2408
2409
2410
2411
2412
2413
2414
2415
2416
2417
2418
2419
2420
2421
2422
2423
2424
2425
2426
2427
2428
2429
2430
2431
2432
2433
2434
2435
2436
2437
2438
2439
2440
2441
2442
2443
2444
2445
2446
2447
2448
2449
2450
2451
2452
2453
2454
2455
2456
2457
2458
2459
2460
2461
2462
2463
2464
2465
2466
2467
2468
2469
2470
2471
2472
2473
2474
2475
2476
2477
2478
2479
2480
2481
2482
2483
2484
2485
2486
2487
2488
2489
2490
2491
2492
2493
2494
2495
2496
2497
2498
2499
2500
2501
2502
2503
2504
2505
2506
2507
2508
2509
2510
2511
2512
2513
2514
2515
2516
2517
2518
2519
2520
2521
2522
2523
2524
2525
2526
2527
2528
2529
2530
2531
2532
2533
2534
2535
2536
2537
2538
2539
2540
2541
2542
2543
2544
2545
2546
2547
2548
2549
2550
2551
2552
2553
2554
2555
2556
2557
2558
2559
2560
2561
2562
2563
2564
2565
2566
2567
2568
2569
2570
2571
2572
2573
2574
2575
2576
2577
2578
2579
2580
2581
2582
2583
2584
2585
2586
2587
2588
2589
2590
2591
2592
2593
2594
2595
2596
2597
2598
2599
2600
2601
2602
2603
2604
2605
2606
2607
2608
2609
2610
2611
2612
2613
2614
2615
2616
2617
2618
2619
2620
2621
2622
2623
2624
2625
2626
2627
2628
2629
2630
2631
2632
2633
2634
2635
2636
2637
2638
2639
2640
2641
26
```