

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
210 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 ISALPHA n THEN
1004 NEXT n: LET i=nextVAL 18
1005 IF i=nextVAL 19 THEN POKE 2369
a,PEEK 23699-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
DATOS ": LINE ex
1008 IF ex="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23699: PRINT
AT cx,0:PRINT cx,21:PRINT 130:"L
INEA ":11
1010 IF LEN ex>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 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=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET h=VAL ex(n)*16+VAL ex(
n+1): LET ch=CHR$(h): NEXT n
1250 LET e=e+1: INPUT "CONTROL ":
CL
1260 IF e<=n THEN GO SUB 5000:
GO TO 1000
1300 LET a=a+ex
2000 LET i=i+1: GO TO 1000
5000 BEEP :2.0: OUT 254,2: POKE
23699,PEEK 23699+1: RETURN
6000 REM "MENU PRINCIPAL"
6005 PRINT @: INK 7: PAPER 1:
INPUT LOAD SAVE DUMP TEST
6100 LET i=INKEY$: 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
6240 IF i="F" 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 23679+CHR$(
PEEK 23671+a)
7015 CLS : CAT INPUT "NOMBRE (
Save)": LINE n: IF n="" OR LEN
n=0 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n+"FTE" DATA a:11
7030 LET a=a+1: GO TO 7010
7040 GO TO 6000
7200 REM "INPUT CODE"
7205 CLS : INPUT PAPER 3: INK 7:
"DIRECCION ":1: PAPER 3: INK 7:
"BYTES ":10
7208 CAT INPUT "NOMBRE (Save)":
LINE n: IF n="" OR LEN n=0
THEN GO TO 7200
7210 SAVE n+"FTE" CODE d:10
7220 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM "TEST"
7503 IF a="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR n=1 TO (LEN a): S
TEP 20
7510 PRINT a$IN TO n-19: " ":CHR$
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
800: "11
9040 GO TO 6000
9000 REM "DUMPING"
9003 IF a="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ":d: CLS
9006 IF d<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR d<LEN a:21+53300 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: "10
9008 PRINT AT 11,4: INVERSE 1:"R
ESTAR":AT 11,17:"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a) STEP 2
9015 POKE d:VAL a(n)*16+VAL a(
n+1): LET d=d+1
9018 PRINT AT 11,12:INT (LEN a/
2)+n/2: "
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
Galléron	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		A			
Shane Crazy	S	SD	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.

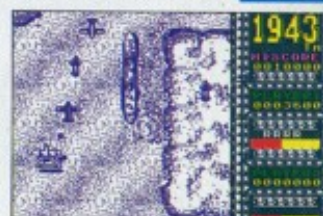
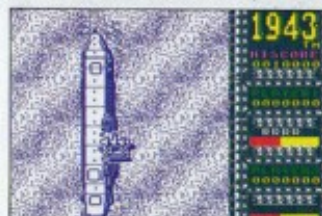


```
10 REM CARGADOR PARA 1942
20 CLEAR 65535: LET T=0
30 FOR N=5489 TO 65428: READ
40 POK N,A: LET T=T+A: NEXT N
50 IF T<33248 THEN PRINT "ERROR
EN DATAS": STOP
60 RANDOMIZE USR 65489
70 DATA 221,35,0,64,17,232,169
80 DATA 55,205,96
90 DATA 5,46,241,175,50,54,182
95 DATA 107,13,195,47,204
```

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:IF A$=""THEN GOTO6
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

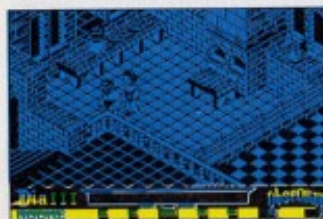
1943

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
LS CLEAR 24999: POKE 23658,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA Y
TECLA": PAUSE 0
90 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
E"
100 INPUT "QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N)": A$: IF A$="S" THE
N POKE 48721,201
200 INPUT "QUIERES SHART BOMB
S INFINITAS (S/N)": A$: IF A$="S
" THEN POKE 83114,0
300 INPUT "QUIERES ROLLINGS I
NFINITOS (S/N)": A$: IF A$="S" T
HEN POKE 83158,0
9999 CLS: RANDOMIZE USR 25593
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes



SPECTRUM

```
10 CLEAR VAL "24576": LOAD ""
CODE FOR a=VAL "32700" TO VAL
"32707": READ b: POKE a,b: NEXT a
POKE VAL "32856", VAL "188": POKE
val "32857", val "127": RANDOMIZE
USR val "32768"
20 DATA 62,50,50,195,192,93
Para a=24
b=109
c=195 Ver el texto de aventura
completada.
Para a=201:
b=12:
c=195 Deambular por la Abadía
con absoluta libertad.
```

Action Biker

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



```
10 REM ** ACTION BIKER (C) J.S.F. **
20 POKE3208,0:POKE3281,0:POKE646,1
30 FOR=81079:READA:POKE272+T,A: S=S+A:NEXT
40 IFSC=9264THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"X VIDA INFINITAS (S/N)":A: IFB="N"THENPOKE319,173
60 INPUT"X FUEL INFINITO (S/N)":B: IFB="N"THENPOKE322,173
70 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
80 WAIT1,56,49
90 PRINT"POKES DEL ACTION BIKER POR J.S.F."
100 SYS272:LOAD
110 DATA162,27,168,1,142,48,3,140,41,3,95,173,255,2,240,240,169,49,141
120 DATA159,2,169,1,141,168,2,162,237,168,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
130 DATA141,176,3,76,199,2,169,173,141,4,65,141,199,67,32,74,3,72,165,173,201,3
140 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
```

COMMODORE



Addicta Ball

Es éste uno de esos programas de romper más y más ladrillos, donde entran en juego tu habilidad, tus reflejos y desde luego 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.

```
10 IFKEY=>""THENIFSECL=KEYOFF:SCREEN=COLOR15,1,1
20 3=0:FORI=35810:TO35830:READA:B=S+A:POKEI,A:NEXTI:IFB<>2449THENGOTO120
30 LOCATE,23:PRINT" CARGADOR PARA ADDICTA BALL de ALLIGATA":PRINT
:PRINT:PRINT" J.H.E.SANCHO PARA MICROMANIA." :FORI
=1:TO13:PRINT:NEXTI
40 LOCATE,13:INPUT" .- & Número de Vidas (1-99) " :A:IFA<1THENA=1ELSEIFA>99THENA=99
50 POKE35814,A:PRINT:INPUT" .- & Número de Fases (1-6) " :A:IFA<1THENA=1ELSEIFA>6THENA=6
60 POKE35818,A:PRINT:PRINT" .- & Inanidad (S/N) ?"
70 A=INKEY:IFA="N"THEN70ELSEIFA="S"ORAS="S"THENGOTO90ELSEIFA="N"ORAS="N"THEN
GOTO110
80 BEEP:GOTO70
90 PRINT:INPUT" .- & Distancia recorrida (0-140) " :A:IFA<0THENA=0ELSEIFA>140THEN
A=140
100 POKE35835,100-A:GOTO120
110 POKE35831,201
120 PRINT:PRINT" .- Pon en marcha el cassetete." :LOAD"cas":POKE35836,1,226:POKE
35836,139:DEFUSR=35840:A=USR(0)
130 CLS:PRINT"Hay algún error en las datas." :END
140 DATA 205,87,141,62,4,58,22,166,62,0,50,29,105,33,3,103,62,0,6,29,119,35,16,2
62,62,168,58,28,166,201,3,16,5,5
```

MSX

Afterburner

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.

```
1 REM AFTERBURNER
2 REM JOSE DOG SANTOS
3 FORN=27270422:READA:POKEIN,A:S=S+A:NEXT
4 IFSC=20293THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
5 PRINT"EL PROGRAMA SE CARGARÁ SIN RAYAS"
6 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
7 GETAS:IFA="N"THEN7
8 SYS272
9 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,177,252,145,252,200,208,249,230,253
40 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,73,141,226,255,169,1,141,227,255
50 DATA169,53,135,1,162,1,160,1,169,1,32,186,255,169,0,32,189
60 DATA255,169,0,32,213,255,169,76,141,220,2,169,91,141,221,2,169
70 DATA1,141,222,2,76,0,229,160,171,89,80,3,153,80,3,136,208
80 DATA247,169,32,141,225,3,169,122,141,226,3,169,1,141,227,3,169
90 DATA208,76,231,2,169,32,141,249,193,169,143,141,250,193,169,1,141
100 DATA251,193,164,254,153,68,5,96,169,173,141,47,9,169,141,141,40
110 DATA9,169,229,141,49,9,169,22,141,50,9,96,74,68,83
```

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.

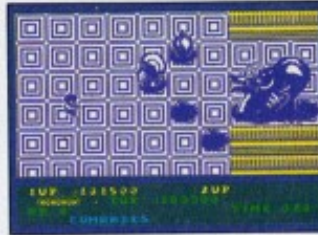
```
10 REM Cargador Alien syndrome
20 REM Pedro Uske Rodriguez 89
30 PAPER 0:INK 0: BORDER 0: C
40 LEARN 39999: LOAD CODE 40000: P
50 POK 23555: B:CLS: DIM A$[11]
60 INPUT "Vidas iniciales":
70 LINE ** IF A$[0] THEN POK 40
80
90 INPUT "Cualquier numero de
10 precisiones": LINE ** IF A$[0]
11 THEN POK 40551:0
12
13 PRINT **: "Inserta cinta ori
14 ginal": POK 23554:0: PAUSE 1
15
16 CLEAR
17
18 FOR I=1 TO 3: RANDOMIZE USA
19
20 NEXT I: NEXT N: RANDOMIZE USA 400
21
22 LISTADO 2
23
24 LINE DATOS CONTROL
25
26 1 4009400000140040000 404
27 2 0000000000000000000 073
28 3 1000000000000000000 767
29 4 0000000000000000000 030
30 5 0000000000000000000 101
31 6 0000000000000000000 101
32 7 0000000000000000000 101
33 8 0000000000000000000 101
34 9 0000000000000000000 101
35 10 0000000000000000000 101
36 11 0000000000000000000 101
37 12 0000000000000000000 101
38 13 0000000000000000000 101
39 14 0000000000000000000 101
40 15 0000000000000000000 101
41 16 0000000000000000000 101
42 17 0000000000000000000 101
43 18 0000000000000000000 101
44 19 0000000000000000000 101
45 20 0000000000000000000 101
```

```
10 C3090021369022F89C06 1046
20 02D17053C00E1F1C309 1747
30 3C2B000000000000000 1136
40 C29E21249002F99C00E1 1459
50 1101000000000000000 077
60 0000000000000000000 1240
70 0000000000000000000 1567
80 0000000000000000000 1305
90 0000000000000000000 1510
10 0000000000000000000 1510
11 0000000000000000000 1510
12 0000000000000000000 1510
13 0000000000000000000 1510
14 0000000000000000000 1510
15 0000000000000000000 1510
16 0000000000000000000 1510
17 0000000000000000000 1510
18 0000000000000000000 1510
19 0000000000000000000 1510
20 0000000000000000000 1510
```

```
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
```

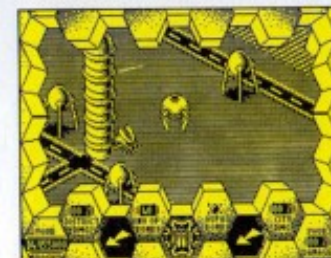
DUMP: 50 000
N.º BYTES: 1.151

SPECTRUM



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 *****
20 * POKES AMAUROTE POR PABLO ARIZA *
30 *****
40 MEMORY 32767
50 D=32768:100:RESTORE
60 READ A$(1):IF A$="" THEN 120
70 CHECK=0:FOR X=1 TO LEN(A$):2100=A$+
80 MID$(A$,X,1):21
90 B$(A$)=CHECK+5:POKE D,B
100 D=D+1:NEXT
110 READ SUN:IF SUN=0:CHECK THEN PRINT "
120 * ERROR EN LINEA"$(1) *****STOP
130 GOTO 40
140 MODE 2
150 FOR X=1 TO 2:READ A$(X),B
160 PRINT A$(X) (S/N) ? "CAR=":WHILE A$
170 >5:AND A$[0] THEN INKEY$=IN$
180 IF A$[0] THEN POK A$(X):21:POKE D,B:21
190 NEXT:PRINT "NUMERO DE DISTRITOS A RE
200 SCALAR (MAX. 25)":INPUT N:POKE A$(X),N
210 PRINT "NUMERO BOMBAS INICIALES":INP
220 UT N:POKE A$(X),N:21:STN(N):1
230 MODE 1:PRINT "FOR LA CINTA ORIGINAL"
240 LOAD "36000":CALL A$(X)
250 DATA "21000":10000:14200:10000:10000
260 11000:11000:11000:11000:11000:11000
270 11000:11000:11000:11000:11000:11000
280 11000:11000:11000:11000:11000:11000
290 11000:11000:11000:11000:11000:11000
300 11000:11000:11000:11000:11000:11000
310 11000:11000:11000:11000:11000:11000
320 11000:11000:11000:11000:11000:11000
330 11000:11000:11000:11000:11000:11000
340 11000:11000:11000:11000:11000:11000
350 11000:11000:11000:11000:11000:11000
360 11000:11000:11000:11000:11000:11000
370 11000:11000:11000:11000:11000:11000
380 11000:11000:11000:11000:11000:11000
390 11000:11000:11000:11000:11000:11000
400 11000:11000:11000:11000:11000:11000
```

AMSTRAD

```
10 LOAD "SCREENS"
20 LOAD "CODE"
30 POK 42555:0: REM VIDAS INF
40 INITS
50 POK 42555:0: REM INMUNIDAD
60 POK 42574:175: REM INMUNID
70 AD CIUDAD
80 RANDOMIZE USA 25555
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```
10 REM *** CARGADOR AMAUROTÉ
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 POKES0,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:IFI="N"THENPOKE320,44
80 PRINT"PREPARA LA CASSETTE DE AMAUROTÉ Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKES16,1: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 $FFFF:dir=ASCOS
FOR a=100 TO 660 STEP 10:READ a$,com:cu
m=0:FOR b=1 TO 20 STEP 2:byte=VAL("A"+MID
(a$,b,2)):FOR c=1 TO 255:byte=byte+d
ir*(c+1):NEXT c:IF com=on THEN NEXT ELSE
PRINT"Error en la linea":END
40 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER(a$)
="S"THEN POKE 4988,0
50 INPUT"Besos infinitos":a$:IF UPPER(a$)
="S"THEN POKE 4565,0
60 INPUT"Comenzar con 99 libras":a$:IF U
PPER(a$)="S"THEN POKE 4982,0:POKE 4982
3,427
70 INPUT"Todo gratis":a$:IF UPPER(a$)="
S"THEN POKE 4989,0:POKE 4989,0:POKE
4982,434
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
"OK ERROR COTO 90:NTAF
90 FOR a=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:LOAD"1",a
400:CALL 4990
100 DATA C3C3AC4B544C55575F53,1147
110 DATA 445C8A4474046575C4B,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 B01F4F06F579C0624F36,1047
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 1120F0128FED493A00,1149
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 FFFF2805CD5A8B18F501,1306
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 07FF0108F4ED4901D086,1286
530 DATA ED490E10BD4901927FED,1281
540 DATA 490158F6ED49AFED4732,1251
550 DATA B8ACD2FACD00D2114AD,1441
560 DATA 1E20CD8FAED0D8B00C0,1395
570 DATA D6231D20F33801872835,899
580 DATA D92100C08C8D9D95094,1267
590 DATA 065009CD8FAED0D91213,1287
600 DATA 05D920F9CD8FAED0F10,1499
610 DATA C0D97CC6866730041159,991
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 8FAED05FCD8FAED057CD,1642
740 DATA 9FAD0D07700D23187A,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 1377287CC68667D9CD8F,1179
820 DATA AE300DF012009D910E7,995
830 DATA 217206D9F1C9D1373FC9,1340
840 DATA CD14AC3E8D28D1D3E35,855
850 DATA 32AC3921860322351E3E,676
860 DATA 2232C62F3E223225303E,624
870 DATA 2232C633C39C14F32100,988
880 DATA 9C1100AC010004ED00C3,998
```

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 54064,0
60 INPUT "Besos infinitos? ":
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 4565,0
70 INPUT "Comenzar con 99 libr
as? ": LINE a$: IF a$(1)<>"S" TH
EN POK E 4982,0
80 INPUT "Todo gratis? ": LINE
a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK E 640
79,0: POK E 4565,0: POK E 64007,0
90 PRINT 88:"Inserta cinta ori
ginal...":POKE 180: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
100 LOAD "CODE 65085: RANDOMIZ
E USR 64000

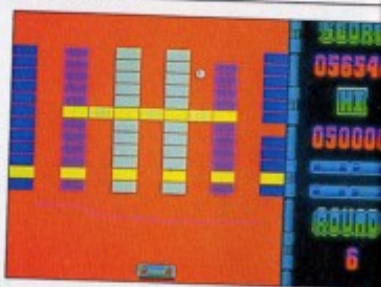
LISTADO 2
LINEA DATOS CONTROL
1 F32153FE010001AFED4F 1234
2 E05FAE772300700120F6 1246
3 2120FA11C05DE05366FF 1305
4 3EC33200FF013100E080 1126
5 C3C3FF2100FE1100FF01 1054
6 4D9FED08AFD3FE310000 1346
7 3EC932F400AF325C0021 987
8 0627229E0003EC932000 737
9 3E3A321400328400FBC3 010
10 46640000000000000000 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:";R$
110 FOR A=8000 TO 8A023
120 READ P:POKE A,P
130 NEXT
140 PRINT "PON EL DISCO Y PULSA UNA TECLA"
150 CALL $B804
160 IF UPPER(R$)="N" THEN RUN"ARYANDIS.BIN" ELSE CALL 8A000
170 DATA 6,8,33,28,160,17,0,192,205,119,188,33,64,0,205,131,188,205,122,188,62,0,
180 243,2,205,229,69,65,82,75,65,78,79,73,68

```

AMSTRAD DISCO

[illegible]

COMMODORE

[illegible]

MSX

```

10 REM Cargador cinta ARKANOID by A.G.I.
20 REM
30 MEMORY 330A:LOAD"ARKANOID"
40 MOD 2
50 INPUT "Videos infinitos (E/N):",a$:a
60 IFUPPER a$="Y" a$="N" THEN POKR 0,0
70 INPUT "Pantalla a censerar (L/31): "
80 IF a$=1 THEN Y0 ELSE POKR 1,0:POKR 2,a
:a$IF
90 CALL A30A:LOAD":",A4000:FOR 1=AA000
Y0 CALL
10 A4070:READ a$:POKR 1,VAL("a"+a$):NEXT
11 CALL AA000
60 DATA P3,21,53,40,11,0,90,1,0,1,ED,50,
21,0,40,1,0,2,38,8R,CB,45,21,40,1,0,1,
0,2,38,CB,CB,45,40,11,4F,0,CB,67,HB,38,C
1,32,34,8F,21,0,90,22,15,8F,C3,0,8F,HB,C
1,32,34,8F,21,0,90,22,15,8F,C3,0,8F,HB,C
1,32,34,8F,21,0,90,22,15,8F,C3,0,8F,HB,C
0,8F,20
90 DATA 3,32,32,3,3A,1,0,8F,20,C,32,76,
90 DATA 3,32,32,0,32,89,C7,CB,45

```

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-BB
30 MODE: IF OR=0 THEN GO TO &A031:READ &:P
40 OK=&:IF &=& THEN INKEY
50 INPUT "Vidas infinitas":IF UPPER(&)
60 ">") THEN POKE &A02B,1& ELSE INPUT "Num
ero de vidas":IF LEN(&)>0 THEN POKE
&A02B,VAL(&)-1
50 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."
60 ON ERROR GOTO &A01AE
70 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE=0:MEMORY &
FF:LOAD"&",&0003:&A000
80 DATA 21,IF,00,1,31,1,3,00,3E,2D,F3
ED,4F,ED,5F,AE,EB,EA,EB,77,23,13,67,8,
1,20,F2,21,25,40,22,44,30,C3,1F,00,3E,3D
32,C,32,32,3,32,15,31,C3,09,30
90 "Vidas infinitas....POKE &32CC,0
90 "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" : PRUZE 0
90 LOAD "SCREENS" : LOAD "COD E"
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 ..... PELOTA LENTA
POKE 37922,0 ..... PELOTA LENTA
POKE 37643,0 ..... COGER PELOTA
POKE 37644,0 ..... COGER PELOTA
POKE 37645,0 ..... COGER PELOTA
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" : PRUZE 0
90 LOAD "SCREENS" : POKE 23300,17: OUT 32765,17: LOAD "CODE 4"
910: POKE 23300,10: OUT 32765,10
6: LOAD "CODE"
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 ..... PELOTA LENTA
POKE 38027,0 ..... PELOTA LENTA
POKE 37740,0 ..... COGER PELOTA
POKE 37740,0 ..... COGER PELOTA
POKE 37750,0 ..... COGER PELOTA
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.



```
10 REM Cargador Artura
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=6200 TO 6235:READ as:P
POKE n,VAL("&"+as):NEXT
40 INPUT "Energia infinita? " : AS: IF AS="S" THEN POKE 6225,0
50 INPUT "Los enemigos no disparan? " : AS: IF AS="S" THEN POKE 6222,6C9
60 INPUT "Enemigos inmoviles? " : AS: IF AS="S" THEN POKE 6822P,6C9
70 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."
80 FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &7FFF:LOAD "F.68000:CALL &8200
100 DATA F3.21.1B,80.11.0,80.1.5B,1.7D,ED
110 DATA 4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,8,70,B1,2
120 DATA 0,F2,21,24,82,22,54,80,C3,1B,80,3E,35,32
130 DATA 0,0B,21,3E,6,32,9,11,3E,CD,32,3A,E,C3,50,
```

AMSTRAD

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:INTERRUPT(147)
4 PORN=0:315:READA:POKES3997,N:A:9:6:A:NEXT
5 IFP/3<4049:THENPRINT"ERROR EN DATOS":STOP
6 PRINT:INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) " : AS: IFAS="S" 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="S" 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="":THEN0:1
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 DATA9,201,70,240,1,96,169,66,141,33,9,169,207,141,34,9,169
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


```

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=4300 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 4300
1031 DATA A,10,21,70,3,11,0,49,CD,77,DC,
21,70,1,CD,60,BC,CD,70,BC,21,70,1,1,20,1,
7E,EE,AD,77,23,0,70,01,20,F0,F3,00,21,0
,CE,3E,32,CD,15,2,CD,CD,08,F7,00,21,0,9
,3E,33,CD,15,2,CD,00,21,0,08,3E,34,CD,15
,2,CD,00,21,0,08,3E,35,CD,15,2,CD,F3,00,
0,0,4F,CD
1032 DATA 47,20,0,3E,C9,32,02,91,7F,CD,4
F,20,0,3E,C9,32,AC,0E,7F,08,07,00,5,3E,C
3,32,75,00,01,0,1,CD,0F,80,20,20,20,20,2
0,42,41,53,4F,4C,20,20,20,20,20,21,0,0
,42,11,0,3,1,0,2,0D,00,C3,0,3

```

AMSTRAD



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:WIDTH30
50 LOCATE12,0:PRINT"MICROMANIA"
60 LOCATE11,1:INPUT"VIDA INFINITA":A$=IF A$="S" OR A$="N" THEN V1=1
70 LOCATE13,1:PRINT"PUER-PODERES INFINITOS"(PC(15)+1)*SALTO,VUELO Y CARRERA":INPU
T"INMUNIDAD ABSOLUTA":A$=IF A$="S" OR A$="N" THEN EI=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(120,90),1,C,1.570796,4.712389:C=C+1
130 IF C=10 THEN C=2
140 NEXT
150 CIRCLE(120,90),8
160 LINE (0,64)-(250,120),1,3F
170 DEFUSR=39050
180 A=USR0
190 PSET(102,104):COLOR6:PRINT#1,"a. fuente"
200 BLOAD"CAS:"
210 BLOAD"CAS:"
220 IF V1=1 THEN POKE 39800,0:POKE 39800,0
230 IF EI=1 THEN POKE 39800,0:POKE 39800,0
240 DEFUSR=39050: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 85
000
20 INPUT "Vidas infinitas? (S/N) "
30 IF A$="S" THEN POKE 65009,0
40 INPUT "Juego rápido? (S/N) "
50 IF A$="S" THEN POKE 65009,0
60 INPUT "Avuadas seleccionables (S/N) "
70 IF A$="S" THEN POKE 65009,0
80 PRINT AT 11,2:"Pon en marcha"
90 CALL 65010
100 RANDOMIZE USA 65000
110
120 DATA 00000111100AF37CD 753
130 DATA 00000111100AF37CD 753
140 DATA 00000111100AF37CD 753
150 DATA 00000111100AF37CD 753
160 DATA 00000111100AF37CD 753
170 DATA 00000111100AF37CD 753
180 DATA 00000111100AF37CD 753
190 DATA 00000111100AF37CD 753
200 DATA 00000111100AF37CD 753
210 DATA 00000111100AF37CD 753
220 DATA 00000111100AF37CD 753
230 DATA 00000111100AF37CD 753
240 DATA 00000111100AF37CD 753
250 DATA 00000111100AF37CD 753
260 DATA 00000111100AF37CD 753
270 DATA 00000111100AF37CD 753
280 DATA 00000111100AF37CD 753
290 DATA 00000111100AF37CD 753
300 DATA 00000111100AF37CD 753
310 DATA 00000111100AF37CD 753
320 DATA 00000111100AF37CD 753
330 DATA 00000111100AF37CD 753
340 DATA 00000111100AF37CD 753
350 DATA 00000111100AF37CD 753
360 DATA 00000111100AF37CD 753
370 DATA 00000111100AF37CD 753
380 DATA 00000111100AF37CD 753
390 DATA 00000111100AF37CD 753
400 DATA 00000111100AF37CD 753
410 DATA 00000111100AF37CD 753
420 DATA 00000111100AF37CD 753
430 DATA 00000111100AF37CD 753
440 DATA 00000111100AF37CD 753
450 DATA 00000111100AF37CD 753
460 DATA 00000111100AF37CD 753
470 DATA 00000111100AF37CD 753
480 DATA 00000111100AF37CD 753
490 DATA 00000111100AF37CD 753
500 DATA 00000111100AF37CD 753
510 DATA 00000111100AF37CD 753
520 DATA 00000111100AF37CD 753
530 DATA 00000111100AF37CD 753
540 DATA 00000111100AF37CD 753
550 DATA 00000111100AF37CD 753
560 DATA 00000111100AF37CD 753
570 DATA 00000111100AF37CD 753
580 DATA 00000111100AF37CD 753
590 DATA 00000111100AF37CD 753
600 DATA 00000111100AF37CD 753
610 DATA 00000111100AF37CD 753
620 DATA 00000111100AF37CD 753
630 DATA 00000111100AF37CD 753
640 DATA 00000111100AF37CD 753
650 DATA 00000111100AF37CD 753
660 DATA 00000111100AF37CD 753
670 DATA 00000111100AF37CD 753
680 DATA 00000111100AF37CD 753
690 DATA 00000111100AF37CD 753
700 DATA 00000111100AF37CD 753
710 DATA 00000111100AF37CD 753
720 DATA 00000111100AF37CD 753
730 DATA 00000111100AF37CD 753
740 DATA 00000111100AF37CD 753
750 DATA 00000111100AF37CD 753
760 DATA 00000111100AF37CD 753
770 DATA 00000111100AF37CD 753
780 DATA 00000111100AF37CD 753
790 DATA 00000111100AF37CD 753
800 DATA 00000111100AF37CD 753
810 DATA 00000111100AF37CD 753
820 DATA 00000111100AF37CD 753
830 DATA 00000111100AF37CD 753
840 DATA 00000111100AF37CD 753
850 DATA 00000111100AF37CD 753
860 DATA 00000111100AF37CD 753
870 DATA 00000111100AF37CD 753
880 DATA 00000111100AF37CD 753
890 DATA 00000111100AF37CD 753
900 DATA 00000111100AF37CD 753
910 DATA 00000111100AF37CD 753
920 DATA 00000111100AF37CD 753
930 DATA 00000111100AF37CD 753
940 DATA 00000111100AF37CD 753
950 DATA 00000111100AF37CD 753
960 DATA 00000111100AF37CD 753
970 DATA 00000111100AF37CD 753
980 DATA 00000111100AF37CD 753
990 DATA 00000111100AF37CD 753
1000 DATA 00000111100AF37CD 753

```

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$="N" THEN
50 TO 110
100 POKE 30279,0: POKE 30280,0:
POKE 30281,0
110 INPUT " QUIERES SPIRITS INF
INITOS (S/N) ":A$: 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 l:=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 REM *** CARGADOR BLACK LAMP
12 REM *** POK F.V.C.
20 PORT=527367052793:READA:POKET.A:8-8+
A:NEXT
22 IFB<6593THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...:STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":VS:IFVS
="S"THENPOKES2762,44
40 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)":D
S:IFDS="N"THENPOKES2766,32
50 INPUT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)":ES:1
FES="N"THENPOKES2784,44:POKES2787,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BLACK LAMP
Y PULSA SHIFT" WAIT653,1
90 POKES16,0:POKES17,206:LOAD
100 DATA 32,145,244,162,14,160,206,142,
107,2,140,189,2,96,32,81,3,206
110 DATA 23,206,240,2,96,11,162,165,142,
212,19,169,44,141,248,30,141,202
120 DATA 38,141,74,40,141,246,28,141,25
5,29,169,0,141,75,39,142,215,44
130 DATA 96,70,86,67
```

COMMODORE

```
10 REM Cargador Black Lamp
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAD 24999: LOAD "SCREENS":LOA
D "CODE":POKE 23658,8:CLS:LOH
40 INPUT "Vidas infinitas (S/N)":
LINE AS:IF AS(1)="S" THEN POKE
32074,175:INPUT "Numero de vida
s?":A:POKE 33607,A
50 INPUT "Juego rapido?":LIN
E AS:IF AS(1)="S" THEN POKE 332
34,201
60 INPUT "Sin enemigos (excep
to dragones)":LINE AS:IF AS(1)
="S" THEN POKE 35983,201
70 INPUT "Inure a 1040?":LI
NE AS:IF AS(1)="S" THEN GO TO
90
80 POKE 32854,52:POKE 32855,8
3:POKE 32856,50:POKE 32857,7
:POKE 32858,251:POKE 32859,201
90 RANDOMIZE USA 32768
100 SAVE "LAMP.BAS" LINE 10
```

SPECTRUM

Blade Warrior

El pueblo de Loxton vive aterrorizado bajo un hechizo demoniaco. Sólo un Blade Warrior, combinando fuerza, inteligencia y algo de magia, puede salvarlo. El primer paso es recuperar el pergamino de los muertos para encontrar el cráneo del demonio. Sencillo ¿verdad?



```
10 REM *****
20 REM *** AMADOR MERCHAN **
30 REM ** RIBERA-06/11/1988 *
40 REM * BLADE WARRIOR ***
50 REM ***
60 REM *****
70 REM ***
80 REM *****
90 FOR F=64000 TO 64029: READ
A:POKE F,A: NEXT F
100 RANDOMIZE USA 64000
110 DATA 243,49,0,0,221,33,0,64
,17,16,163,62,255,55,205,86
120 DATA 5,175,33,66,154,6,4,11
9,44,16,252,195,0,128
```

SPECTRUM

Bomb Jack

La misión de Jack es recorrer las construcciones más famosas de la Tierra y recoger, en los diferentes escenarios, las innumerables bombas que los alienígenas de turno han colocado con muy malas intenciones. Movimiento rápido, acción trepidante.

```
REM CARGADOR BOMB JACK
CLEAR 2557
LOAD "CODE"
POKE 65274,71:POKE 65236,7
POKE 65237,85
FOR F=65517 TO 65535
POKE F,POKE F,A: NEXT F
DATA 24,0,50,0,12,33,0,25
17,348,255,1,241,140,237,104,1
96,76,103
70 RANDOMIZE USA 65485
```

SPECTRUM

```
10 MODE 1:INPUT"Numero de vidas (1-255)
":A$:IF VAL(A$)<1 OR VAL(A$)>255 THEN
10 ELSE NV=VAL(A$)
20 LOCATE 1,2:INPUT "Vidas infinitas (S/
N)":A$:IF LEN(A$)<1 THEN 20 ELSE A$=
UPPER$(A$):IF A$()="S" AND A$()="N" THEN 2
0 ELSE IF A$="S" THEN VI=1
30 LOCATE 1,3:INPUT"Jugar sin decorados
(S/N)":A$:IF LEN(A$)<1 THEN 30 ELSE
A$=UPPER$(A$):IF A$()="S" AND A$()="N" THE
N 30 ELSE IF A$="S" THEN DE=1
40 LOCATE 1,4:INPUT"Jugar sin plataforma
s (S/N)":A$:IF LEN(A$)<1 THEN 40 ELS
E A$=UPPER$(A$):IF A$()="S" AND A$()="N" T
```

```
HEN 40 ELSE IF A$="S" THEN P1=1
50 MEMORY 5999:BORDER 0:CLS:FOR F=0 TO 1
5:INK F,0:NEXT F:MODE 0:LOAD "bjscreen.
bin",49152:FOR F=0 TO 15:READ A:INK F,A:
NEXT F:LOAD "bjcode.bin",6888
60 POKE &1000,NV:POKE &1011,NV:IF VI=1 T
HEN POKE &19FD,0
70 IF DE=1 THEN POKE &19F0,0:POKE &19E0,
0:POKE &19E1,0
80 IF P1=1 THEN POKE &19E8,0:POKE &19E9,
0:POKE &19EA,0
90 CALL 6888
100 DATA 1,0,26,8,24,13,11,6,15,16,5,2,6
,3,20,10
```

AMSTRAD

Bravestarr

Nuevo Texas es un lejano planeta con ricos yacimientos de kerium que le han convertido en un importante centro de reserva energética para la Tierra. Aquí llega nuestro héroe con la misión de acabar con Tex Hex y su banda de foragidos que quieren expulsar a todos los terrestres y hacer revivir a los grandes reptiles que lo habitaban originariamente.



500 DATA A#112C57E052C140A2

[illegible][illegible]

```

10 REM Cargador Braveller
20 REM Carga de los Rodriguez-OB
30 PAPER 8: INK 7: BORDER 0: C
40 CLEAR 640: LOC 0: CODE 64100: P
50 LOC 25500: CLS
60 INPUT "Tiempo inicial?": POK
70 LOC 64100: IF INPUT "Tiempo inicial
en horas?": LINE #5: IF LEN #5
then LOC 64100: GOTO 100
80 INPUT "Ingresar al contacto?":
"LINE #5: IF #5(1) <> "S" THEN POK
OK
90 INPUT "Acceso a todas las t
onst?": LINE #5: IF #5(1) <> "S"
then LOC 64100: GOTO 100
100 RESTORE FOR n=56257 TO 65
452 STEP 5: "READ #5: INK 0: IF
"LINE #5: IF #5(1) <> "S" THEN POK n,0: POK n+3,0
110 PRINT "n:":Inserta cinta or
ginal.: PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
120 FOR i=1 TO 3: RANDOMIZE USR
1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 64
27
310 DATA "pistoleros", "constru
" garitas", "perros", "line 18: S
510 SRA BRAVECA 64100,1366: U
520 USR BRAVECA 64100,1366: U
530 VERIFY "CODE

```

LINEA	DATOS	CONTROL
1	40000000000000000000FACC	701
2	9E8359100000000000000000	683
3	FE0513000000000000000000	1804
4	FC00F0C00000000000000000	1804
5	FE2632800090C3E16CD059FB	1133
6	3BF55C0C005B300000000000	1833
7	3BF55C0C005B300000000000	1833
8	3BF4C0D0F83B00C3FC332	1416
9	74F00000270FA11800000000	1852
10	74F00000270FA11800000000	1852
11	FBD003E40000C153E1009	1451
12	C4F83A90F7CF8855000000000	1804
13	74F00000270FA11800000000	1852
14	D07700000000000000000000	769
15	000F0000F0D0392300F0D000	1804
16	000F0000F0D0392300F0D000	1804
17	D0231078B300000000000000	1449
18	B114E1F00000000000000000	1804
19	74F00000270FA11800000000	1852
20	70F0A11EBC00D050C0000000	1389
21	210CFB200000000000000000	1804
22	000F0000F0D0392300F0D000	1804
23	000F0000F0D0392300F0D000	1804
24	000F0000F0D0392300F0D000	1804
25	000F0000F0D0392300F0D000	1804
26	000F0000F0D0392300F0D000	1804
27	000F0000F0D0392300F0D000	1804
28	000F0000F0D0392300F0D000	1804
29	000F0000F0D0392300F0D000	1804
30	000F0000F0D0392300F0D000	1804
31	000F0000F0D0392300F0D000	1804
32	000F0000F0D0392300F0D000	1804
33	000F0000F0D0392300F0D000	1804
34	000F0000F0D0392300F0D000	1804
35	000F0000F0D0392300F0D000	1804
36	000F0000F0D0392300F0D000	1804
37	000F0000F0D0392300F0D000	1804
38	000F0000F0D0392300F0D000	1804
39	000F0000F0D0392300F0D000	1804
40	000F0000F0D0392300F0D000	1804
41	000F0000F0D0392300F0D000	1804
42	000F0000F0D0392300F0D000	1804
43	000F0000F0D0392300F0D000	1804
44	000F0000F0D0392300F0D000	1804
45	000F0000F0D0392300F0D000	1804
46	000F0000F0D0392300F0D000	1804
47	000F0000F0D0392300F0D000	1804
48	000F0000F0D0392300F0D000	1804
49	000F0000F0D0392300F0D000	1804
50	000F0000F0D0392300F0D000	1804
51	000F0000F0D0392300F0D000	1804
52	000F0000F0D0392300F0D000	1804
53	000F0000F0D0392300F0D000	1804
54	000F0000F0D0392300F0D000	1804
55	000F0000F0D0392300F0D000	1804
56	000F0000F0D0392300F0D000	1804
57	000F0000F0D0392300F0D000	1804
58	000F0000F0D0392300F0D000	1804
59	000F0000F0D0392300F0D000	1804
60	000F0000F0D0392300F0D000	1804
61	000F0000F0D0392300F0D000	1804
62	000F0000F0D0392300F0D000	1804
63	000F0000F0D0392300F0D000	1804
64	000F0000F0D0392300F0D000	1804
65	000F0000F0D0392300F0D000	1804
66	000F0000F0D0392300F0D000	1804
67	000F0000F0D0392300F0D000	1804
68	000F0000F0D0392300F0D000	1804
69	000F0000F0D0392300F0D000	1804
70	000F0000F0D0392300F0D000	1804
71	000F0000F0D0392300F0D000	1804
72	000F0000F0D0392300F0D000	1804
73	000F0000F0D0392300F0D000	1804
74	000F0000F0D0392300F0D000	1804
75	000F0000F0D0392300F0D000	1804
76	000F0000F0D0392300F0D000	1804
77	000F0000F0D0392300F0D000	1804
78	000F0000F0D0392300F0D000	1804
79	000F0000F0D0392300F0D000	1804
80	000F0000F0D0392300F0D000	1804
81	000F0000F0D0392300F0D000	1804
82	000F0000F0D0392300F0D000	1804</

53	0002200F8225E5F83C	902
54	734F332F3F3200E8F4C2	1473
55	F6B7318AF647F50036206	1091
56	0185108F6247F50027082	642
57	018C7700DE0C301FC1C1	1654
58	DCE12177F11300137A2	1275
59	01F11300137A2	1275
60	30000000000000000000	1355
61	0A1C1C1A1A1A1A1A1A1A	1411
62	00000000000000000000	1308
63	10200000000000000000	260
64	00000000000000000000	1308
65	10000000000000000000	950
66	00000000000000000000	1105
67	00000000000000000000	1105
68	00000000000000000000	1201
69	30010F1F000218BF02AA0	1259
70	00000000000000000000	1259
71	47579000000000000000	1205
72	400270E5C3F5F0D7F03E6	1168
73	00000000000000000000	1205
74	00000000000000000000	1010
75	02000000000000000000	900
76	00000000000000000000	1205
77	70000000000000000000	1023
78	47150000000000000000	1241
79	00000000000000000000	1205
80	C9000000000000000000	1931
81	01D1C1FDE13163C487C8	1032
82	00000000000000000000	1032
83	17FCDE04F00E0F05C000	1559
84	02C0C0F0400504F439FF	1557
85	00000000000000000000	1557
86	C0C0C0D3FF0500000000	1550
87	E4F04D03FF1500000000	1602
88	00000000000000000000	1550
89	7C0E007C0DC62000F6E8	1559
90	007C0DC600007C0D70C8	1559
91	00000000000000000000	1559
92	0000F0E0000000000000	1277
93	C0FD7C07F00000000000	1555
94	00000000000000000000	1555
95	0007C0D17FF01C005F02A	1559
96	H7FE7337200000000000	1410
97	00000000000000000000	1410
98	0140F0E0000000000000	1552
99	00000000000000000000	1552
100	00000000000000000000	1552
101	FEF0C000000000000000	1064
102	C94400C0000000000000	001
103	00000000000000000000	17
104	00000000000000000000	000
105	00000000000000000000	000
106	00000000000000000000	000
107	00000000000000000000	000
108	00000000000000000000	000
109	00000000000000000000	000
110	0007C400000000000000	900
111	00000000000000000000	635
112	00000000000000000000	635
113	00000000000000000000	635
114	47414420000000000000	451
115	00000000000000000000	451
116	00000000000000000000	451
117	00000000000000000000	451
118	00000000000000000000	451
119	00000000000000000000	451
120	00000000000000000000	451
121	00000000000000000000	451
122	00000000000000000000	451
123	00000000000000000000	451
124	00000000000000000000	451
125	00000000000000000000	451
126	00000000000000000000	451
127	00000000000000000000	451
128	00000000000000000000	451
129	00000000000000000000	451
130	00000000000000000000	451
131	00000000000000000000	451
132	00000000000000000000	451
133	00000000000000000000	451
134	00000000000000000000	451
135	00000000000000000000	451
136	00000000000000000000	451
137	00000000000000000000	451

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 1.363


```
10 REM *** CARGADOR BRAVESTARR
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=30470360:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IF S<>5966 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)":TS:IF TS="N" THEN POKE333,44
40 INPUT "FORAJIDOS DESARMADOS (S/N)":FS:IF FS="N" THEN 50
42 POKE338,44:POKE341,44:POKE344,44:POKE347,44
50 INPUT "INMUNE A COLISIONES (S/N)":CS:IF CS="N" THEN POKE352,44
60 PRINT "COLOCA LA CINTA DE BRAVESTARR Y PULSA SHIFT":WAIT655,1
90 POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,6,160,57,142,20,8,140,209,8,96,162,75,160,1,142
110 DATA 173,4,140,174,4,76,0,4,169,96,141,40,56,169,79,141,169,50,141
120 DATA 171,48,141,242,47,141,130,49,1,69,44,141,209,36,76,68,28,70,86,67
```

COMMODORE

Brick Breaker

Siguiendo la moda de los «machacaladrillos» de la que el juego Arkanoid de Imagine se convirtió en emblema, la compañía española Dro Soft realizó este programa de línea clásica.



```
10 INK 8: PAPER 0: BORDER 0: C
LEARN 24999
20 LOAD "SCREEN"
30 PRINT AT 20,0: "LOAD "CODE
40 INPUT "num. vidas":a
50 POKE 50000,a
60 INPUT "int. vidas":a
70 IF a<1 OR a>3 THEN PO
KE 50264,0
80 INPUT "num. de puntos inici
ales":a:POKE 50035,a
90 LET a=INT (a/255):LET a2=
a-255
100 POKE 50015,a1:POKE 50014,a
2
110 INPUT "num. pantalla máxi
ma":a:POKE 50013,a
120 INPUT "num. de la pantall
a partida":a:POKE 50012,a
130 INPUT "num. de la pantall
a final":a:POKE 50011,a
140 POKE 50010,a
150 INPUT "num. de pantalla en
la que empezamos a jugar una v
ez completadas todas las pantallas
57 final 20":a
160 POKE 50011,a
170 RANDOMIZE USR 50000
```

SPECTRUM

Buggy Boy

Una apasionante carrera contra reloj, a bordo de un estupendo coche todoterreno. Este juego permitirá que demuestres tu destreza como piloto y tu habilidad frente al ordenador.

```
10 REM *****
20 REM *****
30 REM *****
40 REM *****
50 REM *****
60 REM *****
700 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS CLEAR 20000:POKE 23557,0
800 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA":PAUSE 0
900 LOAD "CODE":POKE 63535,0:
POKE 63536,0:POKE 63537,0
7500 FOR N=63538 TO 63554:READ
N:POKE N,N:NEXT N
8800 DATA 175,50,42,152,62,62,50
40,152,62,112,50,41,152,195,0,1
20
9800 CLS:RANDOMIZE USR 63488
```

SPECTRUM

```
10 REM *** CARGADOR BUGGY BOY
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=28870334:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IF S<>4571 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)":TS:IF TS
="N" THEN POKE317,44
40 INPUT "ATRAVERAR OBSTACULOS (S/N)":OS
:IF OS="N" THEN 80
50 POKE320,44:POKE323,44:POKE326,44
60 PRINT "PREPARA LA CINTA DE BUGGY BOY
Y PULSA SHIFT":WAIT655,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,24
3,3,140,244,3,96,162,59,160,1,142
110 DATA 26,4,140,27,4,76,132,235,169,4
4,141,126,18,141,208,25,141,84,28
120 DATA 141,100,29,76,0,8,70,86,67
```

COMMODORE



```
10 'cargador BUGGY BOY para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 MEMORY &9AFF:LOAD **:MODE 1:INPUT "Ti
empo infinito (S/N)":a$:IF UPPER(a$)=
"S" THEN POKE &9B75,0:POKE &9B76,&0F
50 FOR i=&BF00 TO &BF0A:READ a$:POKE i,V
AL("&a$"):NEXT:CALL &9B00
60 DATA 3e,c9,32,7f,5e,32,70,5e,c3,8b,4c
```

AMSTRAD

Camelot Warriors

La acción se desarrolla en diferentes escenarios en los que un caballero medieval nos encomienda la difícil misión de encontrar cuatro objetos pertenecientes a épocas futuras. Un programa que destaca por sus gráficos y por su originalidad.



```
10 REM CARGADOR CAMELOT WARRIOR
20 REM .R.M.
30 PRINT "PON LA CINTA":BLOAD"CAS:"
40 POKE 51815!,195:POKE 51816!,0:POKE
51817!,159
50 FOR T=0 TO 12:READ A:POKE 40784!+T,
A:NEXT
60 INPUT "CUANTAS VIDAS (1-255)":V:IF
V>255 OR V<1 THEN V=9
70 POKE 40786!,V:DEFUSR=51674!:A=USR(0
)
80 DATA 245,62,9,50,92,181,241,205,14,
170,195,106,292
```

MSX

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$:IF A$="S" THEN IV=255
60 LOCATE 1,10:PRINT "No danger"
70 INPUT A$:IF A$="S" THEN ND=0
80 MODE 0:INK 0:BORDER 0:LOCATE 2,10:
  PRINT "Espera un momento"
90 LOAD "warriors"
100 POKE 36090,234:POKE 36099,141:POKE
  333,IV:POKE 36336,ND
110 CALL 36080
120 DATA 42,53,50,90,1,62,1,50,175,17,19
  5,74,1
  
```

AMSTRAD

```

10 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
  LEAR 24999: LET UI=0: LET NU=0:
  LET ND=0: LET MH=0: LET MHS=
  20 POKE 23550,0:PRINT "Contes
  30 PRINT "Cada pregunta"
  40 PRINT "Quieres vidas infinitas"
  50 UI=1: GO SUB 100: IF A THEN L
  60 LET NU=1: PRINT "Numero de
  70 INPUT "Numero: "NU: IF NU<
  1 OR NU>207 THEN GO TO 50
  80 PRINT NU
  90 PRINT "Quieres juego sin bi
  100 PRINT "Inserta cinta origin
  110 PRINT "Pulsa una tecla para contin
  120 PRINT "FLASH 1: CAMELOT"
  130 INK 0: CLS:PRINT AT 21,0:
  PAPER 2: INK 7: "DYNAMIC PRESENT
  140 PRINT AT 0,0: "LOAD L:CODE:DT"
  150 CLEAR 65535: RANDOMIZE USR
  160 PRUSE NOT PI: LET A$=INKEY$
  170 IF A$="S" AND A$<>"N" THEN GO
  TO 100
  180 LET A$=INKEY$:PRINT "SI"
  AND A$, "NO" AND NOT A$
  
```

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.



```

624 BORDER NOT PI: POKE VAL "23
  NOT PI: POKE VAL "23693", NO
  T PI: CLEAR VAL "24191": LOAD
  CODE VAL "16384": "CODE
  I, NOT PI: LOAD
  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, P, U
  AL "23296"
  
```

SPECTRUM

```

10 CLEAR 200,34451:COLOR 1,1:SCREEN=KEYOFF
20 LOCATE 10,0:PRINT "CAPITAN SEVILLA 1"
30 DEFUSR=47872:
40 BLOAD "cas",N
50 BLOAD "cas"
60 A=USR(A)
70 BLOAD "cas"
80 A=USR(B):B=36001:GOSUB 240
90 A=USR(C):B=4000:GOSUB 240
100 A=USR(D):B=18304:GOSUB 240
110 A=USR(A)
120 BLOAD "cas"
130 A=USR(B):B=15104:GOSUB 240
140 A=USR(C):B=10157:GOSUB 240
  
```

```

150 A=USR(A)
160 BLOAD "cas"
170 A=USR(B):B=23261:GOSUB 240
180 A=USR(C):B=9507:GOSUB 240
190 A=USR(A)
200 BLOAD "cas"
210 POKE A=USR(B),175
220 A=USR(C):B=4403:GOSUB 240
230 POKE 40003,0:POKE 40004,0:POKE 40005,0:energia inf xxxx xxxx
240 POKE A=1,INT(B/256):POKE A,B-256:PEEK(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 N, A: NEXT N
  30 PRINT "COLOCAR LA CINTA PARA
  ORDER Y PULSA UNA TECLA"
  40 PRUSE 0: RANDOMIZE USR 2500
  45 STOP
  50 DATA 221,33,102,97,17,37,0,
  62,59,55,205
  60 DATA 194,4,201,243,175,21,2
  55,254,155,205
  70 DATA 17,42,92,92,34,95,99,1
  0,253,122,243
  80 DATA 51,254,254,254,254,254
  43,93,93
  90 DATA 126,205,124,10,209,204
  117,1,24,240
  
```

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***** COMBAT SCHOOL *****
20 REM**** POR JAVIER SANCHEZ F. ****
30 POKE3200,0:POKE3201,0:PRINTCHR(147):CHR(5)
40 READ A:IF A=1 THEN GO 60
50 POKE42152,A:R=S:SA=T+1:GOTO 40
60 IF C<7734 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
70 POKE3200,14:POKE3201,6:PRINT "AHORA COMIENZA EL PROGRAMA NORMALMENTE"
80 POKE16,0:POKE17,192
90 DATA 32,165,244,169,32,141,84,3,169,19,141,85,3,169
100 DATA 192,141,86,3,96,169,33,141,86,0,169,192,141,87
110 DATA 0,239,32,208,96,162,0,109,59,192,157,244,3,232
120 DATA 224,0,208,245,169,244,141,251,10,169,3,141,252,10
130 DATA 76,35,13,169,1,141,101,0,76,216,0,-1
  
```

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 3,61: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 "3AF8A5E680C8F9FC3528F215F84
  3AF8A52F44427718FC3A5E2FE8338883A5F83
  F401324889A", 3885
170 DATA "FAFED79C0368888D02010F8D188
  FE818673E18ED793E54ED79D0E1D0818DF3028
  F0A724C88AF5", 5257
180 DATA "ED78A9E68828F5847F3E18ED7979
  2F4F077CCE48F6F628D917ED7973C73D28F0A7
  24C88AF5ED78", 5252
190 DATA "A9E68828F5847F3E18ED79792F4F
  1F3E2A1730ED7973C796F63E18ED79D0E1D081
  211A4E584F5", 4552
200 DATA "ED78E6884FC021A438F821158418
  FE267C8528F938ACD21A438E626C43E1CCD21A4
  38E13E8BC38", 4731
210 DATA "F226C43E1CCD21A438D33E8BC38
  E4F02157A4F06E8826C43E1CCD21A438E3ED78C
  38D0C28EF26", 4932
220 DATA "793E1CCD21A438AD3E1CCD21A438
  A67FCED388EFC38CFFD23FD7DFE5828C818C5
  3E88268E280", 4649
230 DATA "3E8818E23E8CCD47A40888883E8E
  CD47A4083E8CCD47A4088D2F5A43E108C288A4
  88AF8826C42E", 4158
240 DATA "01FD2188AC3E8718173E17A0C677
  007788D231826C42E812E813E8418823E8C47
  A4D888883E8E", 2991
250 DATA "CD47A4083E898CC81526C40237A5
  88D87A832CC88D43E17A0C677507788D023
  18E223E8C42E", 4451
260 DATA "B3C06A508F07E8487285A690188
  7F888888F04E88F0481C02188888894D3E812E
  822683C0D6A5", 4828
270 DATA "D82E7F8D2883225A64E282E8826
  B3C06A508F07E8487285A69018888888894D7882
  26C42E813E84", 3847
280 DATA "C239A51180A4E05357A5113CA055
  ED5879A6C348A43E84888818863E8C47A43E18
  CD47A4083E8E", 4462
290 DATA "8C8152683D28A5C9C048A42188
  88A4FFC51E88481A7F86F5ED78E488A72881C79
  2FE4884F5C2", 4994
300 DATA "8A57323C118E22188881328886
  32C1A84884F8713C118F652188881C0888432
  C31A88884F87", 3858
310 DATA "13C118FAC17C872813A7ED428132
  8A7ED4288881C0FFA7ED428C3256A4C98888
  C387A8881E2A", 4283
320 DATA "28228881FF1F8822A58188888A5
  838888821FF8F8888888888888888888888888
  D02158A1188", 2241
330 DATA "81C0E8A5", 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 64854,0
  50 INPUT P$: LONGITUD PUEBRA
  10: IF A: IF A10 OR A12 THEN
  GO TO 80
  60 POKE 64856,0
  70 INPUT P$: NUMERO DE BLANCO
  5: IF A: IF A11 OR A13 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 64944,0
  105 LET A$="P": PASAR SIEMPRE:
  INSTRUCTOR: GO SUB 1000: IF A TH
  EN POKE 64950,0
  110 POKE 33824,0: INPUT "
  120 PRINT USR 64788
  1000 INPUT LET A$=A$+ " T": P
  RINT 81: INK 7: PAPER 1:AT 1,0:T
  PB (32-LEN A$)/2:A$
  1010 LET K$=INKEY$: IF K$<"5" A
  ND K$>"N" THEN GO TO 1010
  1020 IF INKEY$<" " THEN GO TO 10
  1030 BEEP 1,20: LET A$=A$+"N": R
  ETURN
  9999 LOAD "LD COMBAT" LINE 20
  
```

Linea	Datos	Control
1	31FEFFDD2108F011E994	1214
2	3EFFF7CD560530F10021	1211
3	80401100103EFP37C056	721
4	802100F110050011404	410
5	ED882143FD1114F80187	1107
6	88ED88D021145F11EC98	1187
7	C4A8FC38F41811F63108	1197
8	3D0DD2145F11EC98C001	1041
9	F8D288FFAF3228831337	1377
10	A335888C32781E3E352	854
11	F8B73E18327394218885	1029
12	36C32336142336F82114	748
13	F8115385810788888C3	1385
14	788CFF32282CDD218888	1246
15	115857C081F8D288FFD0	1452
16	2148A611088C083F5D0	1098
17	80FF3E183282A3AF3285	1131
18	A932848E32964EC38888	1438
19	D021385F11C888C081F8	1220
20	D080FF3E01329E79C388	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,
  80: POKE 65383,168
  40 FOR N=65482 TO 65497: READ
  A: POKE N,A: NEXT N
  50 RANDOMIZE USR 65263
  100 DATA 175,50,125,184,50
  110 DATA 4,188,53,5,188
  120 DATA 50,6,188,185,30
  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,
16,6,0,16
60 DATA 169,208,141,64,
16,7,0,16
70 DATA 169,165,141,233,
168,76,0,128
COMMODORE

Crazy Cars

```

1 REM Cersador CRAZY CARDS
2 REM por: David Rodriguez
3 REM
4 REM
5 MOVC 1:CALL 6BD37:ON ERROR GOTO 50
6 INPUT:Tiempo infinito (5/8) "-,s
7 INPUT:Tiempo (0-8) "-,s
8 INPUT:Level (0-8) "-,1
9 POKE 6BDEE,6C9:MODE 0:FOR R=0 TO 15:
10 R,R:NEXT: BORDER 0
60 LOAD: "-,6C000
70 MEMORY 51FF
80 FOR R=0 TO 15:INR R,PEEK (65500+R):INR
90 FOR R=0 TO 15:
100 IF UPDATES(=)-" THEN POKE 651A5,0
110 IF 651A5,0
120 POKE 641F2,0:POKE 641F3,0:POKE 641F4
130 POKE 6529A,8
140 POKE 641F5,0:POKE 641F6,0:POKE 641F7
150 POKE 65299,1
160 CALL 64000

```

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$: POKE I,A: NEXT I
110 DATA 33,0,64,17,64,1,255,
26,54,0,237,176,221,33,0,64,17,0
27,62,0,55,285,86,5,221,33,0,96
17,0,155,62,0,55,285,86,5
120 DATA 62,102,58,128,97
130 DATA 62,183,58,236,114
140 DATA 62,280,58,237,114
150 DATA 62,61,50,238,114
160 DATA 62,39,50,239,114,195,0
96
170 INPUT "INF. VIDAS? (S/N) ",
A$
180 IF A$="S" OR A$="s" THEN POKE
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 HEXADEcimal?
(S/N) ".A$
220 IF A$="S" OR A$="s" THEN POKE
65460,0
230 LET A=USR 65480

```

SPECTRUM

LISTADO 2

[illegible]

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=282T0312: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$:IF I$="
N"THEN POKE 299,44
50 INPUT"ARMAMENTO ILIMITADO (S/N)":I$
:IF I$="N"THEN POKE 304,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE CYBERNOID
Y PULSA SHIFTS:WAIT653.1
90 POKE16,26:POKE17,1: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 *****
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 *****

```



Diccionario de Pokes

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

SPECTRUM

AMSTRAD

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

40 / Diccionario de Pokes II

DUMP: 40.0000 DUMP: 40.0000
N° BYTES: 94 N° BYTES: 94

SPECTRUM

```

120 INPUT "Quitar los bucardos:"$B:IF U
PPER1=$B THEN GOTO $FZF.4,CY
130 INPUT "Quitar los bichos de los pasad
izos:"$F:IF UPPER($F)=$F THEN GOTO $FZF
.4,CY
140 INPUT "Super-puntuacion:"$S:IF UPPER
($S) THEN GOTO $FZF.6,35
150 PRINT "PRINTING THE ORIGINAL"
FOR N=1 TO 1000:NEXT CALL GND37
160 MEMORY $FFFF:HOME $1:LOAD"1".GA000:PO
KE GA0F0,$F0F0:GA090,$F0F0:CALL GA000
170 DATA 3F,3E,35,32,48,2B,3E,4,32,2A,1
3E,3A,32,06,2A,3E,32,32,2F,16,3E,2A,32,6
E,3E,3A,32,06,2A,3E,32,32,0E,3A,3E,30
A,3E,3A,32,3E,3A,32,3A,3E,30,3E,3A,3E,3
0,3E,30,3A,32,3E,3A,32,3E,30,3E,3A,3E,3
0

```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes II/41


```

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
5 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFA
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

```

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 IFS="N"THEN POKE 363,44
160 IFC="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 *****
30 REM ***** J.E BARBERO *****
40 REM ***** SPECTRUM 48K *****
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 ACARBOR (1-18)":N
135 POKE 33683,0:POKE 49668,N
9000 RANDOMIZE USR 32768

```

SPECTRUM 48K

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 40553
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
,0,237,170,65,53
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 PAPER 0: BORDER 0: INK 0: C
50 LOAD "CODE 23296"
60 INPUT "U. INF. EN 1-FASE (S/N) "
70 IF AS<"S" AND AS<"S" THEN
80 EN POKE 23296,0
90 INPUT "U. INF. EN 2-FASE (S/N) "
100 IF AS<"S" AND AS<"S" THEN
110 EN POKE 23296,0
120 PRINT AT 13,5: INK 7: FLASH
130 "INTRODUCE CINTA ORIGINAL"
140 PRINT AT 15,10: INK 7: FLASH
150 "PULSA UNA TECLA": PAUSE 0
160 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
170 RANDOMIZE USR 23296

```

Listado 2

```

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

```

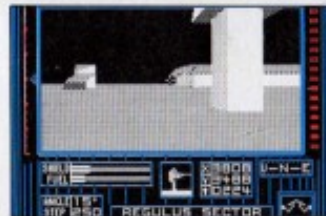
DUMP: 40.000
Nº BYTES: 40

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 as:P
40 INPUT "Vidas infinitas?":as:IF UPPER$
50 "S" THEN POKE 69201,0
60 INPUT "Energia infinita?":as:IF UPPER$
70 "S" THEN POKE 69205,6A7
80 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."
90 FOR n=1 TO 1000:NEXT
100 MODE 0:MEMORY 6271B:CALL 6BD37:LOAD "1"
110 loader":62710:POKE 6287D,0:POKE 6287E,69
120 CALL 62710
130 DATA 3E,1,32,CB,7,3E,96,32,40,19,C3,8
140

```

AMSTRAD



SPECTRUM

```

10 REM Cargador Dark Fusion
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=69200 TO 6920C:READ as:P
40 INPUT "Vidas infinitas?":as:IF UPPER$
50 "S" THEN POKE 69201,0
60 INPUT "Energia infinita?":as:IF UPPER$
70 "S" THEN POKE 69205,6A7
80 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."
90 FOR n=1 TO 1000:NEXT
100 MODE 0:MEMORY 6271B:CALL 6BD37:LOAD "1"
110 loader":62710:POKE 6287D,0:POKE 6287E,69
120 CALL 62710
130 DATA 3E,1,32,CB,7,3E,96,32,40,19,C3,8
140

```

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.

```

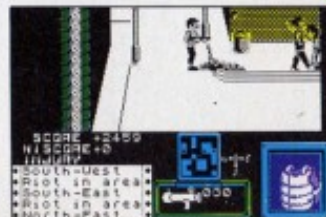
10 REM DEA TENEBRARUM
20 CLEAR VAL "23999": LOAD "S
30 SCREENS: LOAD "CODE": POKE VAL
40 "55231".NOT P1: RANDOMIZE USR VA
50 L "47899"

```

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:IF A=0:GOTO 10
22 IF C=272D315:PRINT"ERROR EN LOS DATOS." :GOTO 10
30 INPUT"MUÑICION INFINITA (S/N) ":IF A="N" THEN POKE 294,44:POKE 297,44
40 INPUT"RESISTENTE A GOLPES (S/N) ":IF A="N" THEN POKE 302,44
50 INPUT"CHALECO IMPENETRABLE (S/N) ":IF A="N" THEN POKE 307,44
60 PRINT"PREPARA DEATH WISH 3 Y PULSA SHIFT+WAIT653,1)
70 POKE 16,16:POKE 17,1:LOAD
80 DATA 32,165,244,162,36,160,1,142,148,4,142,167,5,140,149,4,140,160,5
100 DATA 96,169,169,141,94,82,141,249,84,169,165,141,56,87,169,94,141,40,87
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) ":B$: IF B$="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) ":C$: IF C$="N" THEN G
O TO 90
50 INPUT "ESCOPETA (0-127) ":D:
POKE 32002,D
60 INPUT "PISTOLA (0-127) ":E:
POKE 32007,E
70 INPUT "METRALLETA (0-127) ":
F: POKE 32002,F
80 INPUT "BAZOOKA (0-127) ":G:
POKE 32007,G
90 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ":H$: IF H$="N" THEN
POKE 32005,0
100 INPUT "QUIERES SUPER-SCORE
(S/N) ":I$: IF I$="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

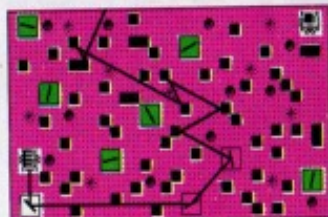
Linea	Datos	Control
3	3198800D210040110010	691
4	3E7F37CD560500210000	1013
5	1100263E7F37CD560500	943
6	21000411007C3E7F37CD	883
7	560521005611015601FF	574
8	023600E000DD21004011	504
9	00043E7F37CD5605014F	704
10	0010044016430E000C3	522
11	004421004031FF5F1100	501
12	00010004C0000C000000	1017
13	003E7C3D1790AF321597	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 II/49

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

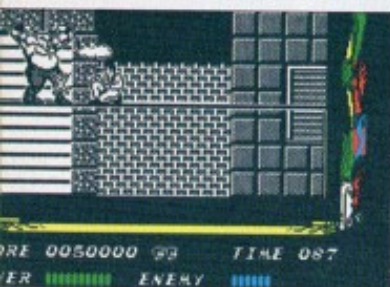


```
10 REM CARGADOR "DESPERADO" (AMSTRAD CIN  
TA)  
20 INPUT "NUMERO DE FASE (1/5): ",n  
30 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 20  
40 FOR i=40000 TO 40005  
50 READ a: POKE i,a  
60 NEXT: POKE 40006,n: RUN: ""  
70 DATA &02,&D0,&07,&C9,&D1,&07
```

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 POKE 386,44  
12 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N):":AS:IFAS  
="N" THEN POKE 391,44  
13 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N):":AS:IFA  
S="N" THEN POKE 396,44  
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:sum=0:FOR n=&BF00 TO &BF38:REA  
D a:byte=VAL("&"+a):POKE n,byte:sum=su  
m+byte:NEXT:IF sum<5044 THEN PRINT "Erro  
r en los datos...":END  
40 INPUT "VIDAS INFINITAS":as:IF UPPER$(a  
S)="S" THEN POKE &BF25,0  
50 INPUT "Inmunidad":as:IF UPPER$(as)="S"  
THEN POKE &BF2A,0  
60 INPUT "Continuar siempre al morir":as:  
IF UPPER$(as)="S" THEN POKE &BF32,0  
70 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."  
"FOR n=1 TO 1000:NEXT  
80 CALL &BD37:MEMORY &7FFF:MODE 1:LOAD:"  
" &0000:CALL &BF00  
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,3D,32,16,1F,32,51,22,3E,3D,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 MODE 1:SCREEN 1  
40 LOAD "C:\GAMES\DRAGON2.DAT"  
50 POKE 32766,167  
60 RANDOMIZE USR 33025
```

SPECTRUM



```
10 REM *** CARGADOR  
12 REM *** ESCAPE FROM SINGES'S CASTLE  
20 REM *** FOR F.V.C  
30 FOR T=0T06Y:READA:POKE272+T,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":IFE(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 &0CDD,&02  
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 204,12,169,1,141,195,12,141,205,12,169,4,141,221,12,76,0,12,165,38  
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 5240
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	58CD3EC332325D214ECB	1054
5	223380C3000503E213532	661
6	50210000233802167CB	643
7	11A85D012000ED00C332	941
8	50C06205D2725DF3AF32	1206
9	6000320003202C932FC	981
10	C33223C43EC93295C532	1105
11	58C53E3A3240C6F8C300	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	58CD3EC332325D214ECB	1054
5	223380C3000503E213532	661
6	50210000233802167CB	643
7	11A85D012000ED00C332	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.

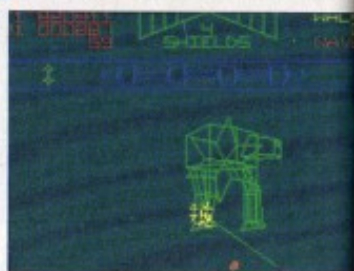


```
80 CLEAR 24575
90 LOAD ""CODE
100 LOAD ""CODE
110 POKE 35962,0
120 RANDOMIZE USR 30817
```

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, convirtiendo en una horrible pesadilla lo que prometía ser un viaje rutinario.



```

18 REM The fifth quadrant
19 REM Pedro Jose Rodriguez-OB
20 READ I:FOR n=ADF0 TO ADF25:READ a%:
21 a%=-a%:JUL=JUL+1
22 40 INPUT"Grupos infinita":a%:IF UPPER
a%="S"THEN POKE ADF0,a%:POKE ADF6,a%
23 50 INPUT"Disparos infinitos":a%:IF UPPER
a%="S"THEN POKE ADF1,a%:POKE ADF7,a%
24 60 INPUT"Tiempo infinito":a%:IF UPPER
a%="S"THEN POKE ADF16,a%
25 70 INPUT"Grupos colocados en partida continua":a%:IF UPPER
a%="S"THEN POKE ADF17,a%
26 80 INPUT"Arreasar puertas":a%:IF UPPER
a%="S"THEN POKE ADF18,a%
27 90 INPUT"Grupo colocado v partida continua":a%:IF UPPER
a%="S"THEN POKE ADF19,a%
28 100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original"
29 110 FOR n=1 TO 100:NEXT:MODE 1:ON ERROR
GOTO 10
30 INPUT"Introduce 3 cifras de longitud":a%:a%=(a%+A$B$)
A$B$=A$B$+a%:A$B$=A$B$+a%:A$B$=A$B$
31 120 DATA 3E,30,32,02,70,3E,35,32,07,YD,3
E,30,32,39,70,3E,32,33,04,3E,30,32,39
YD,3E,32,32,39,7E,3E,3E,3E,32,77,73,C3,6F

```

AMSTRAD

```

10 REM ***** THE FIFTH QUADRANT *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH *
30 POKE 33280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147);CHR$(159)
40 FOR% = 0 TO 162:READ A:S$=A:POKE49+A,~A:NEXT
50 IF% = 0 TO 162:READ B:S$=A:POKE320+A,~B
60 IF% < 320:PRINT "ERROR EN DATAS!" :END
70 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$
80 INPUT"DISPARO INFINITO (S/N)";B$
90 INPUT"AUTO-FIRE (S/N)";C$
100 A=44:IF A$="N"THEN POKE 322,A:POKE 325,A:POKE 329,A
110 IF B$="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:SV$849
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 4,221,169,1,141,5,221,169,25,141,14,221,155,1
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 237,208,238,96,162,8,32,227,3,182,189,238,32,208
250 DATA 202,208,245,165,189,96,16,44,13,220,240,251,173
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 141,127,133,169,169,141,161,132,76,28,8

```

COMMODORE

```

1 REM CARGADOR DE POKES PARA
"THE FIFTH QUADRANT"
*****
@JOSE LUIS ARANZ
*****
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEARN 25400: PRINT AT 10,6: FLASH
1: INK 6: "THE FIFTH QUADRANT"
2: @12,10: IS LOADING: AT 0,0:
: LOAD: CODE 46030: PRINT AT 10,7
02: PRINT AT 0,0: LOAD: CODE:
PRINT AT 0,0: LOAD: CODE
30 CODE 46050: INPUT: "GUIRE
5 TIEMPO INFINITO (S/N):" LINE
1: IF AS="5" THEN POK 40511,20
30 INPUT "GUIRES VIDA INFINIT
A (S/N):" LINE AS: IF AS="5" TH
EN POK 40317,20: POK 45924,0:
POKE 45925,0
40 INPUT "GUIRES (A-0) INFINI
TO (S/N):" LINE AS: IF AS="5" T
HEN POK 46040,0: POK 46040,0
50 INPUT "GUIRES BOMBAS INFIN
ITAS (S/N):" LINE AS: IF AS="5"
THEN FOR A=40711 TO 40713: POK
A,0: NEXT A
60 INPUT "GUIRES JUGAR SIN EN
FECTO (S/N):" LINE AS: IF AS="5"
THEN POK 46064,20:
70 INPUT "GUIRES TELETRANSPOR
TE (S/N):" LINE AS: IF AS="5"
THEN FOR A=46039 TO 4604
5: POK A,0: NEXT A
80 INPUT "GUIRES JUGAR SIN
EFECTOS DE SONIDO? (S/N):" LIN
E AS: IF AS="5" THEN POK 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
L3: 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 256,14,14,4,4,4,4,0: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 E53EC32136F368723368723,33C
250 DATA 36872128F32783E22713EE1,307
260 DATA F1C3363F3246A114E5213A81,497
270 DATA 36C323344523348F21783E36,384
280 DATA 322334422334A1E1E1E52140,580
290 DATA 8136C323368823368F213A81,327
300 DATA 363A23363723368DE1C39A81,3F5
310 DATA CD8848E521308036C3233678,422
320 DATA 23368FE12681CD8488C37281,5A8
330 DATA F5FE452887F18787C3293F,291
340 DATA 23A28F217820368823368823,291
350 DATA 368821A53F36882336882336,223
360 DATA 082A28F180888888888888,27E
    
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```

10 REM Cargador Flying Shark
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 30880: LOAD "CODE 65400: P
OKE 23558,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? "
LINE 35: IF 35(1)15"5" THEN POKE
65511,0: INPUT "Numero de vidas
? "A: POKE 65513,A
50 INPUT "Bombas infinitas? "
LINE 35: IF 35(1)15"5" THEN POK
E 65522,0: POKE 65525,0
60 INPUT "Fase inicial? "LIN
E 35: 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	211BC0A7E05E2D1C81D	1414
3	0D3E320254CD2115FF22	999
4	85C03E33325E5106FF	1192
5	23358C308583E21323D	657
6	5B21800822335E3E332	687
7	518510FF725E248C33E	1103
8	5B3E21325158E100FF2	682
9	525E2108FF1181589126	953
10	08E08C35158E1FF911	1334
11	FFFF01008E2C0883EC032	1343
12	8E041E933280D2AF6767	1276
13	368E0C208EC3E083CA	897
14	05C3A9E0808080808080	621

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 134

SPECTRUM



Diccionario de Pokes

```

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 169,127,141,13,220,169,236,141,22,3,169,195,141,23
130 DATA 3,169,195,141,24,3,169,234,141,25,3,177,117,0
140 DATA 169,230,169,81,168,130,169,132,123,72,152,41,63,168
150 DATA 104,0,115,164,123,145,117,208,208,229,230,110,165,110
160 DATA 197,120,208,221,162,0,109,0,72,157,0,197,109,0
170 DATA 73,157,0,199,232,208,241,169,101,162,0,168,160,32
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 POKE 55640
50 POKE 53224,0:POKE 55601,19
60 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"
30 POKE 55537,201:USR 25000
40 RANDOMIZE USA 105:POKE 55538,0
50 REM PONER AQUÍ LOS POKES
60 RANDOMIZE USA 31620

```

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:GOTO100
150 INPUT " VELOCIDAD (1=NORMAL/10=RAPIDO)":VE
160 IF VE<1 OR VE>10 THEN 150
170 POKE379,VE
180 PRINT"***** COLOCAR 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:VIDAS 2
20 INPUT "D":MEMORY 1000:CLOSEOUT
30 LOCATE 6,10:PRINT"1-GAME 1":LOCATE 6,14:PRINT"2-GAME 11"
35 IF IMK(64)=0 THEN LOAD"GO1":GOTO5
40 IF IMK(65)=0 THEN LOAD"GO2":GOTO7
50 CALL 30500
60 LOCATE 1,10:PRINT"Vidas"
70 PUT AS:IF AS="a" THEN POKE 9099,0
80 RETURN
90 MUD 2:LOCATE 1,10:PRINT"MOGA-LAGRE":
100 INPUT AS:IF AS="a" THEN POKE 2133,0
110 LOCATE 1,10:PRINT"NO MIRAS"
120 PUT AS:IF AS="a" THEN POKE 3166,25
130 LOCATE 1,10:PRINT"VIDAS"
140 PUT AS:IF AS="a" THEN POKE 8507,0
150 LOCATE 1,10:PRINT"ENERGIA"
160 INPUT AS:IF AS="a" THEN POKE 8682,0
170 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"SIN NECESIDAD DE COMER (S/N)";
CS:IFS="N"THENPOKE53050,44
40 INPUT"SIN NECESIDAD DE DORMIR (S/N)";
DS:IFS="N"THENPOKE53053,44
50 INPUT"NADIE MANDA A PASEO A GARFIELD
(S/N)";PS:IFS="N"THENPOKE53056,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE GRAFIELD Y
DALE A SHIFT";WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,207: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

[illegible]

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
57	EE5E78000000009F685	785
58	9E90971810000000002C	710
59	9E909718100000000043	710
60	04F0C003CF1E30F0E0F8	1295
61	F0E63200000000000000	1295
62	30F05E00000000000000	1295
63	00F04C0F9F3A00000000	1295
64	10F00010000000000000	1295
65	00F00010000000000000	1295
66	00F00010000000000000	1295
67	00F00010000000000000	1295
68	00F00010000000000000	1295
69	00F00010000000000000	1295
70	00F00010000000000000	1295
71	00F00010000000000000	1295
72	00F00010000000000000	1295
73	00F00010000000000000	1295
74	00F00010000000000000	1295
75	00F00010000000000000	1295
76	00F00010000000000000	1295
77	00F00010000000000000	1295
78	00F00010000000000000	1295
79	00F00010000000000000	1295
80	00F00010000000000000	1295
81	00F00010000000000000	1295
82	00F00010000000000000	1295
83	00F00010000000000000	1295
84	00F00010000000000000	1295
85	00F00010000000000000	1295
86	00F00010000000000000	1295
87	00F00010000000000000	1295
88	00F00010000000000000	1295
89	00F00010000000000000	1295
90	00F00010000000000000	1295
91	00F00010000000000000	1295
92	00F00010000000000000	1295
93	00F00010000000000000	1295
94	00F00010000000000000	1295
95	00F00010000000000000	1295
96	00F00010000000000000	1295
97	00F00010000000000000	1295
98	00F00010000000000000	1295
99	00F00010000000000000	1295
100	00F00010000000000000	1295

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 1.110

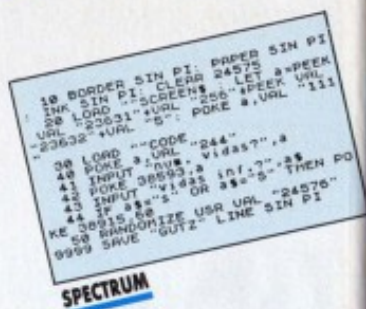
SPECTRUM

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.

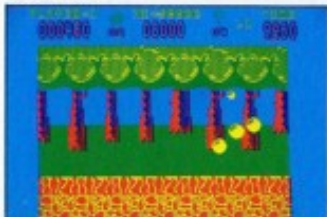


```
1 REM HELLFIRE ATTACK
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE5380,1:POKE53281,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
4 FORN=27270319:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
5 IFN<>4625THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS
="N"THENPOKE311,44
7 INPUT"INMUNIDAD (S/N)":AS:IFAS="N"TH
ENPOKE306,44
8 INPUT"MISILES 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="N"THEN POKE 8192,1:POKE 8193,1:POKE
8194,1:POKE 8195,1:POKE 8196,1:POKE
8197,1:POKE 8198,1:POKE 8199,1:POKE
8200,1:POKE 8201,1:POKE 8202,1:POKE
8203,1:POKE 8204,1:POKE 8205,1:POKE
8206,1:POKE 8207,1:POKE 8208,1:POKE
8209,1:POKE 8210,1:POKE 8211,1:POKE
8212,1:POKE 8213,1:POKE 8214,1:POKE
8215,1:POKE 8216,1:POKE 8217,1:POKE
8218,1:POKE 8219,1:POKE 8220,1:POKE
8221,1:POKE 8222,1:POKE 8223,1:POKE
8224,1:POKE 8225,1:POKE 8226,1:POKE
8227,1:POKE 8228,1:POKE 8229,1:POKE
8230,1:POKE 8231,1:POKE 8232,1:POKE
8233,1:POKE 8234,1:POKE 8235,1:POKE
8236,1:POKE 8237,1:POKE 8238,1:POKE
8239,1:POKE 8240,1:POKE 8241,1:POKE
8242,1:POKE 8243,1:POKE 8244,1:POKE
8245,1:POKE 8246,1:POKE 8247,1:POKE
8248,1:POKE 8249,1:POKE 8250,1:POKE
8251,1:POKE 8252,1:POKE 8253,1:POKE
8254,1:POKE 8255,1:POKE 8256,1:POKE
8257,1:POKE 8258,1:POKE 8259,1:POKE
8260,1:POKE 8261,1:POKE 8262,1:POKE
8263,1:POKE 8264,1:POKE 8265,1:POKE
8266,1:POKE 8267,1:POKE 8268,1:POKE
8269,1:POKE 8270,1:POKE 8271,1:POKE
8272,1:POKE 8273,1:POKE 8274,1:POKE
8275,1:POKE 8276,1:POKE 8277,1:POKE
8278,1:POKE 8279,1:POKE 8280,1:POKE
8281,1:POKE 8282,1:POKE 8283,1:POKE
8284,1:POKE 8285,1:POKE 8286,1:POKE
8287,1:POKE 8288,1:POKE 8289,1:POKE
8290,1:POKE 8291,1:POKE 8292,1:POKE
8293,1:POKE 8294,1:POKE 8295,1:POKE
8296,1:POKE 8297,1:POKE 8298,1:POKE
8299,1:POKE 8300,1:POKE 8301,1:POKE
8302,1:POKE 8303,1:POKE 8304,1:POKE
8305,1:POKE 8306,1:POKE 8307,1:POKE
8308,1:POKE 8309,1:POKE 8310,1:POKE
8311,1:POKE 8312,1:POKE 8313,1:POKE
8314,1:POKE 8315,1:POKE 8316,1:POKE
8317,1:POKE 8318,1:POKE 8319,1:POKE
8320,1:POKE 8321,1:POKE 8322,1:POKE
8323,1:POKE 8324,1:POKE 8325,1:POKE
8326,1:POKE 8327,1:POKE 8328,1:POKE
8329,1:POKE 8330,1:POKE 8331,1:POKE
8332,1:POKE 8333,1:POKE 8334,1:POKE
8335,1:POKE 8336,1:POKE 8337,1:POKE
8338,1:POKE 8339,1:POKE 8340,1:POKE
8341,1:POKE 8342,1:POKE 8343,1:POKE
8344,1:POKE 8345,1:POKE 8346,1:POKE
8347,1:POKE 8348,1:POKE 8349,1:POKE
8350,1:POKE 8351,1:POKE 8352,1:POKE
8353,1:POKE 8354,1:POKE 8355,1:POKE
8356,1:POKE 8357,1:POKE 8358,1:POKE
8359,1:POKE 8360,1:POKE 8361,1:POKE
8362,1:POKE 8363,1:POKE 8364,1:POKE
8365,1:POKE 8366,1:POKE 8367,1:POKE
8368,1:POKE 8369,1:POKE 8370,1:POKE
8371,1:POKE 8372,1:POKE 8373,1:POKE
8374,1:POKE 8375,1:POKE 8376,1:POKE
8377,1:POKE 8378,1:POKE 8379,1:POKE
8380,1:POKE 8381,1:POKE 8382,1:POKE
8383,1:POKE 8384,1:POKE 8385,1:POKE
8386,1:POKE 8387,1:POKE 8388,1:POKE
8389,1:POKE 8390,1:POKE 8391,1:POKE
8392,1:POKE 8393,1:POKE 8394,1:POKE
8395,1:POKE 8396,1:POKE 8397,1:POKE
8398,1:POKE 8399,1:POKE 8400,1:POKE
8401,1:POKE 8402,1:POKE 8403,1:POKE
8404,1:POKE 8405,1:POKE 8406,1:POKE
8407,1:POKE 8408,1:POKE 8409,1:POKE
8410,1:POKE 8411,1:POKE 8412,1:POKE
8413,1:POKE 8414,1:POKE 8415,1:POKE
8416,1:POKE 8417,1:POKE 8418,1:POKE
8419,1:POKE 8420,1:POKE 8421,1:POKE
8422,1:POKE 8423,1:POKE 8424,1:POKE
8425,1:POKE 8426,1:POKE 8427,1:POKE
8428,1:POKE 8429,1:POKE 8430,1:POKE
8431,1:POKE 8432,1:POKE 8433,1:POKE
8434,1:POKE 8435,1:POKE 8436,1:POKE
8437,1:POKE 8438,1:POKE 8439,1:POKE
8440,1:POKE 8441,1:POKE 8442,1:POKE
8443,1:POKE 8444,1:POKE 8445,1:POKE
8446,1:POKE 8447,1:POKE 8448,1:POKE
8449,1:POKE 8450,1:POKE 8451,1:POKE
8452,1:POKE 8453,1:POKE 8454,1:POKE
8455,1:POKE 8456,1:POKE 8457,1:POKE
8458,1:POKE 8459,1:POKE 8460,1:POKE
8461,1:POKE 8462,1:POKE 8463,1:POKE
8464,1:POKE 8465,1:POKE 8466,1:POKE
8467,1:POKE 8468,1:POKE 8469,1:POKE
8470,1:POKE 8471,1:POKE 8472,1:POKE
8473,1:POKE 8474,1:POKE 8475,1:POKE
8476,1:POKE 8477,1:POKE 8478,1:POKE
8479,1:POKE 8480,1:POKE 8481,1:POKE
8482,1:POKE 8483,1:POKE 8484,1:POKE
8485,1:POKE 8486,1:POKE 8487,1:POKE
8488,1:POKE 8489,1:POKE 8490,1:POKE
8491,1:POKE 8492,1:POKE 8493,1:POKE
8494,1:POKE 8495,1:POKE 8496,1:POKE
8497,1:POKE 8498,1:POKE 8499,1:POKE
8500,1:POKE 8501,1:POKE 8502,1:POKE
8503,1:POKE 8504,1:POKE 8505,1:POKE
8506,1:POKE 8507,1:POKE 8508,1:POKE
8509,1:POKE 8510,1:POKE 8511,1:POKE
8512,1:POKE 8513,1:POKE 8514,1:POKE
8515,1:POKE 8516,1:POKE 8517,1:POKE
8518,1:POKE 8519,1:POKE 8520,1:POKE
8521,1:POKE 8522,1:POKE 8523,1:POKE
8524,1:POKE 8525,1:POKE 8526,1:POKE
8527,1:POKE 8528,1:POKE 8529,1:POKE
8530,1:POKE 8531,1:POKE 8532,1:POKE
8533,1:POKE 8534,1:POKE 8535,1:POKE
8536,1:POKE 8537,1:POKE 8538,1:POKE
8539,1:POKE 8540,1:POKE 8541,1:POKE
8542,1:POKE 8543,1:POKE 8544,1:POKE
8545,1:POKE 8546,1:POKE 8547,1:POKE
8548,1:POKE 8549,1:POKE 8550,1:POKE
8551,1:POKE 8552,1:POKE 8553,1:POKE
8554,1:POKE 8555,1:POKE 8556,1:POKE
8557,1:POKE 8558,1:POKE 8559,1:POKE
8560,1:POKE 8561,1:POKE 8562,1:POKE
8563,1:POKE 8564,1:POKE 8565,1:POKE
8566,1:POKE 8567,1:POKE 8568,1:POKE
8569,1:POKE 8570,1:POKE 8571,1:POKE
8572,1:POKE 8573,1:POKE 8574,1:POKE
8575,1:POKE 8576,1:POKE 8577,1:POKE
8578,1:POKE 8579,1:POKE 8580,1:POKE
8581,1:POKE 8582,1:POKE 8583,1:POKE
8584,1:POKE 8585,1:POKE 8586,1:POKE
8587,1:POKE 8588,1:POKE 8589,1:POKE
8590,1:POKE 8591,1:POKE 8592,1:POKE
8593,1:POKE 8594,1:POKE 8595,1:POKE
8596,1:POKE 8597,1:POKE 8598,1:POKE
8599,1:POKE 8600,1:POKE 8601,1:POKE
8602,1:POKE 8603,1:POKE 8604,1:POKE
8605,1:POKE 8606,1:POKE 8607,1:POKE
8608,1:POKE 8609,1:POKE 8610,1:POKE
8611,1:POKE 8612,1:POKE 8613,1:POKE
8614,1:POKE 8615,1:POKE 8616,1:POKE
8617,1:POKE 8618,1:POKE 8619,1:POKE
8620,1:POKE 8621,1:POKE 8622,1:POKE
8623,1:POKE 8624,1:POKE 8625,1:POKE
8626,1:POKE 8627,1:POKE 8628,1:POKE
8629,1:POKE 8630,1:POKE 8631,1:POKE
8632,1:POKE 8633,1:POKE 8634,1:POKE
8635,1:POKE 8636,1:POKE 8637,1:POKE
8638,1:POKE 8639,1:POKE 8640,1:POKE
8641,1:POKE 8642,1:POKE 8643,1:POKE
8644,1:POKE 8645,1:POKE 8646,1:POKE
8647,1:POKE 8648,1:POKE 8649,1:POKE
8650,1:POKE 8651,1:POKE 8652,1:POKE
8653,1:POKE 8654,1:POKE 8655,1:POKE
8656,1:POKE 8657,1:POKE 8658,1:POKE
8659,1:POKE 8660,1:POKE 8661,1:POKE
8662,1:POKE 8663,1:POKE 8664,1:POKE
8665,1:POKE 8666,1:POKE 8667,1:POKE
8668,1:POKE 8669,1:POKE 8670,1:POKE
8671,1:POKE 8672,1:POKE 8673,1:POKE
8674,1:POKE 8675,1:POKE 8676,1:POKE
8677,1:POKE 8678,1:POKE 8679,1:POKE
8680,1:POKE 8681,1:POKE 8682,1:POKE
8683,1:POKE 8684,1:POKE 8685,1:POKE
8686,1:POKE 8687,1:POKE 8688,1:POKE
8689,1:POKE 8690,1:POKE 8691,1:POKE
8692,1:POKE 8693,1:POKE 8694,1:POKE
8695,1:POKE 8696,1:POKE 8697,1:POKE
8698,1:POKE 8699,1:POKE 8700,1:POKE
8701,1:POKE 8702,1:POKE 8703,1:POKE
8704,1:POKE 8705,1:POKE 8706,1:POKE
8707,1:POKE 8708,1:POKE 8709,1:POKE
8710,1:POKE 8711,1:POKE 8712,1:POKE
8713,1:POKE 8714,1:POKE 8715,1:POKE
8716,1:POKE 8717,1:POKE 8718,1:POKE
8719,1:POKE 8720,1:POKE 8721,1:POKE
8722,1:POKE 8723,1:POKE 8724,1:POKE
8725,1:POKE 8726,1:POKE 8727,1:POKE
8728,1:POKE 8729,1:POKE 8730,1:POKE
8731,1:POKE 8732,1:POKE 8733,1:POKE
8734,1:POKE 8735,1:POKE 8736,1:POKE
8737,1:POKE 8738,1:POKE 8739,1:POKE
8740,1:POKE 8741,1:POKE 8742,1:POKE
8743,1:POKE 8744,1:POKE 8745,1:POKE
8746,1:POKE 8747,1:POKE 8748,1:POKE
8749,1:POKE 8750,1:POKE 8751,1:POKE
8752,1:POKE 8753,1:POKE 8754,1:POKE
8755,1:POKE 8756,1:POKE 8757,1:POKE
8758,1:POKE 8759,1:POKE 8760,1:POKE
8761,1:POKE 8762,1:POKE 8763,1:POKE
8764,1:POKE 8765,1:POKE 8766,1:POKE
8767,1:POKE 8768,1:POKE 8769,1:POKE
8770,1:POKE 8771,1:POKE 8772,1:POKE
8773,1:POKE 8774,1:POKE 8775,1:POKE
8776,1:POKE 8777,1:POKE 8778,1:POKE
8779,1:POKE 8780,1:POKE 8781,1:POKE
8782,1:POKE 8783,1:POKE 8784,1:POKE
8785,1:POKE 8786,1:POKE 8787,1:POKE
8788,1:POKE 8789,1:POKE 8790,1:POKE
8791,1:POKE 8792,1:POKE 8793,1:POKE
8794,1:POKE 8795,1:POKE 8796,1:POKE
8797,1:POKE 8798,1:POKE 8799,1:POKE
8800,1:POKE 8801,1:POKE 8802,1:POKE
8803,1:POKE 8804,1:POKE 8805,1:POKE
8806,1:POKE 8807,1:POKE 8808,1:POKE
8809,1:POKE 8810,1:POKE 8811,1:POKE
8812,1:POKE 8813,1:POKE 8814,1:POKE
8815,1:POKE 8816,1:POKE 8817,1:POKE
8818,1:POKE 8819,1:POKE 8820,1:POKE
8821,1:POKE 8822,1:POKE 8823,1:POKE
8824,1:POKE 8825,1:POKE 8826,1:POKE
8827,1:POKE 8828,1:POKE 8829,1:POKE
8830,1:POKE 8831,1:POKE 8832,1:POKE
8833,1:POKE 8834,1:POKE 8835,1:POKE
8836,1:POKE 8837,1:POKE 8838,1:POKE
8839,1:POKE 8840,1:POKE 8841,1:POKE
8842,1:POKE 8843,1:POKE 8844,1:POKE
8845,1:POKE 8846,1:POKE 8847,1:POKE
8848,1:POKE 8849,1:POKE 8850,1:POKE
8851,1:POKE 8852,1:POKE 8853,1:POKE
8854,1:POKE 8855,1:POKE 8856,1:POKE
8857,1:POKE 8858,1:POKE 8859,1:POKE
8860,1:POKE 8861,1:POKE 8862,1:POKE
8863,1:POKE 8864,1:POKE 8865,1:POKE
8866,1:POKE 8867,1:POKE 8868,1:POKE
8869,1:POKE 8870,1:POKE 8871,1:POKE
8872,1:POKE 8873,1:POKE 8874,1:POKE
8875,1:POKE 8876,1:POKE 8877,1:POKE
8878,1:POKE 8879,1:POKE 8880,1:POKE
8881,1:POKE 8882,1:POKE 8883,1:POKE
8884,1:POKE 8885,1:POKE 8886,1:POKE
8887,1:POKE 8888,1:POKE 8889,1:POKE
8890,1:POKE 8891,1:POKE 8892,1:POKE
8893,1:POKE 8894,1:POKE 8895,1:POKE
8896,1:POKE 8897,1:POKE 8898,1:POKE
8899,1:POKE 8900,1:POKE 8901,1:POKE
8902,1:POKE 8903,1:POKE 8904,1:POKE
8905,1:POKE 8906,1:POKE 8907,1:POKE
8908,1:POKE 8909,1:POKE 8910,1:POKE
8911,1:POKE 8912,1:POKE 8913,1:POKE
8914,1:POKE 8915,1:POKE 8916,1:POKE
8917,1:POKE 8918,1:POKE 8919,1:POKE
8920,1:POKE 8921,1:POKE 8922,1:POKE
8923,1:POKE 8924,1:POKE 8925,1:POKE
8926,1:POKE 8927,1:POKE 8928,1:POKE
8929,1:POKE 8930,1:POKE 8931,1:POKE
8932,1:POKE 8933,1:POKE 8934,1:POKE
8935,1:POKE 8936,1:POKE 8937,1:POKE
8938,1:POKE 8939,1:POKE 8940,1:POKE
8941,1:POKE 8942,1:POKE 8943,1:POKE
8944,1:POKE 8945,1:POKE 8946,1:POKE
8947,1:POKE 8948,1:POKE 8949,1:POKE
8950,1:POKE 8951,1:POKE 8952,1:POKE
8953,1:POKE 8954,1:POKE 8955,1:POKE
8956,1:POKE 8957,1:POKE 8958,1:POKE
8959,1:POKE 8960,1:POKE 8961,1:POKE
8962,1:POKE 8963,1:POKE 8964,1:POKE
8965,1:POKE 8966,1:POKE 8967,1:POKE
8968,1:POKE 8969,1:POKE 8970,1:POKE
8971,1:POKE 8972,1:POKE 8973,1:POKE
8974,1:POKE 8975,1:POKE 8976,1:POKE
8977,1:POKE 8978,1:POKE 8979,1:POKE
8980,1:POKE 8981,1:POKE 8982,1:POKE
8983,1:POKE 8984,1:POKE 8985,1:POKE
8986,1:POKE 8987,1:POKE 8988,1:POKE
8989,1:POKE 8990,1:POKE 8991,1:POKE
8992,1:POKE 8993,1:POKE 8994,1:POKE
8995,1:POKE 8996,1:POKE 8997,1:POKE
8998,1:POKE 8999,1:POKE 9000,1:POKE
9001,1:POKE 9002,1:POKE 9003,1:POKE
9004,1:POKE 9005,1:POKE 9006,1:POKE
9007,1:POKE 9008,1:POKE 9009,1:POKE
9010,1:POKE 9011,1:POKE 9012,1:POKE
9013,1:POKE 9014,1:POKE 9015,1:POKE
9016,1:POKE 9017,1:POKE 9018,1:POKE
9019,1:POKE 9020,1:POKE 9021,1:POKE
9022,1:POKE 9023,1:POKE 9024,1:POKE
9025,1:POKE 9026,1:POKE 9027,1:POKE
9028,1:POKE 9029,1:POKE 9030,1:POKE
9031,1:POKE 9032,1:POKE 9033,1:POKE
9034,1:POKE 9035,1:POKE 9036,1:POKE
9037,1:POKE 9038,1:POKE 9039,1:POKE
9040,1:POKE 9041,1:POKE 9042,1:POKE
9043,1:POKE 9044,1:POKE 9045,1:POKE
9046,1:POKE 9047,1:POKE 9048,1:POKE
9049,1:POKE 9050,1:POKE 9051,1:POKE
9052,1:POKE 9053,1:POKE 9054,1:POKE
9055,1:POKE 9056,1:POKE 9057,1:POKE
9058,1:POKE 9059,1:POKE 9060,1:POKE
9061,1:POKE 9062,1:POKE 9063,1:POKE
9064,1:POKE 9065,1:POKE 9066,1:POKE
9067,1:POKE 9068,1:POKE 9069,1:POKE
9070,1:POKE 9071,1:POKE 9072,1:POKE
9073,1:POKE 9074,1:POKE 9075,1:POKE
9076,1:POKE 9077,1:POKE 9078,1:POKE
9079,1:POKE 9080,1:POKE 9081,1:POKE
9082,1:POKE 9083,1:POKE 9084,1:POKE
9085,1:POKE 9086,1:POKE 9087,1:POKE
9088,1:POKE 9089,1:POKE 9090,1:POKE
9091,1:POKE 9092,1:POKE 9093,1:POKE
9094,1:POKE 9095,1:POKE 9096,1:POKE
9097,1:POKE 9098,1:POKE 9099,1:POKE
9100,1:POKE 9101,1:POKE 9102,1:POKE
9103,1:POKE 9104,1:POKE 9105,1:POKE
9106,1:POKE 9107,1:POKE 9108,1:POKE
9109,1:POKE 9110,1:POKE 9111,1:POKE
9112,1:POKE 9113,1:POKE 9114,1:POKE
9115,1:POKE 9116,1:POKE 9117,1:POKE
9118,1:POKE 9119,1:POKE 9120,1:POKE
9121,1:POKE 9122,1:POKE 9123,1:POKE
9124,1:POKE 9125,1:POKE 9126,1:POKE
9127,1:POKE 9128,1:POKE 9129,1:POKE
9130,1:POKE 9131,1:POKE 9132,1:POKE
9133,1:POKE 9134,1:POKE 9135,1:POKE
9136,1:POKE 9137,1:POKE 9138,1:POKE
9139,1:POKE 9140,1:POKE 9141,1:POKE
9142,1:POKE 9143,1:POKE 9144,1:POKE
9145,1:POKE 9146,1:POKE 9147,1:POKE
9148,1:POKE 9149,1:POKE 9150,1:POKE
9151,1:POKE 9152,1:POKE 9153,1:POKE
9154,1:POKE 9155,1:POKE 9156,1:POKE
9157,1:POKE 9158,1:POKE 9159,1:POKE
9160,1:POKE 9161,1:POKE 9162,1:POKE
9163,1:POKE 9164,1:POKE 9165,1:POKE
9166,1:POKE 9167,1:POKE 9168,1:POKE
9169,1:POKE 9170,1:POKE 9171,1:POKE
9172,1:POKE 9173,1:POKE 9174,1:POKE
9175,1:POKE 9176,1:POKE 9177,1:POKE
9178,1:POKE 9179,1:POKE 9180,1:POKE
9181,1:POKE 9182,1:POKE 9183,1:POKE
9184,1:POKE 9185,1:POKE 9186,1:POKE
9187,1:POKE 9188,1:POKE 9189,1:POKE
9190,1:POKE 9191,1:POKE 9192,1:POKE
9193,1:POKE 9194,1:POKE 9195,1:POKE
9196,1:POKE 9197,1:POKE 91
```


Diccionario de Pokes

```

1 *HUNDRA
2 *MARCOS J.B
10 SCREEN:KEYOFF:POKE#FAB,1:FOR#40250TO40252:POKE#0,NEXTN
20 LOCATED,23:INPUTVIDAS INFINITAS (S/N):M:IFM="S"THENPOKE#40250,1
30 LOCATED,23:INPUTENERGIA INFINITA (S/N):M:IFM="S"THENPOKE#40251,1
40 LOCATED,23:INPUTANCE FALTA CODER GEMAS PARA ACABAR EL JUEGO (S/N):M:IFM="N"THENPOKE#40252,1
50 CLS:LOCATED,11:PRINT"PUSEA PLAY Y UNA TECLA":M:INPUT4(1)
60 COLOR1,1,1:SCREEN2
70 CLEAR 200,20491
80 BLOAD"cas":BLOAD"CAS":R:BLOAD"CAS":BLOAD"CAS":R
90 CLEAR 200,40237
100 BLOAD"cas":
120 IFPEEK(40250)THENFORM=4049787D40499:POKE#1,NEXTN:FORM=404007D40402:POKE#1,NEXTN
130 IFPEEK(40252)THENPOKE#40450,0
140 DEFUSR=40252:POKE#40419,ANC3
140 DEFUSR=40252:POKE#40419,1

```

MSX

```

10 REM Cargador del Hundra
20 REM Pedro Jose Rodriguez-DB
30 MODE 1:FOR n=64 TO 90:READ a:POKE n,VAL("a"+a)NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas":a:IF UPPER(a)
a>"S"THEN POKE 677,63A
50 INPUT"Inmunidad":a:IF UPPER(a)="S"
THEN POKE 687,0
60 INPUT"Cualquier numero de gemas":a:
F UPPER(a)="S"THEN POKE 68C,6C3
70 INPUT"Atravesar paredes":a:IF UPPER
(a)="S"THEN POKE 691,6C9
80 INPUT"Caminar sobre el agua":a:IF UP
PER(a)="S"THEN POKE 696,690:POKE 697,6
PER(a)="S"THEN POKE 696,690:POKE 697,6
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 100:NEXT:ON ERROR GOTO 100
100 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:MEMORY 3:FF
ITAPE
110 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:ED,00,
110 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,00,
3E,C3,32,07,21,7E,0,22,00,2,C3,0,2,3E,
C0,32,64,7E,32,20,02,3E,30,32,6E,01,3E,C
0,32,64,7E,32,20,02,43,7E,21,4A,7E,22,46
,7D,C3,1A,72

```

AMSTRAD



LISTADO 1

```

10 REM Cargador del Hundra
20 REM Pedro Jose Rodriguez-DB
30 PAPER 0: INK 3: BORDER 0: C
LOAD CODE 20000: POKE 200
50: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ":
LINE a: IF a<"S" THEN POKE
20000,0: POKE 20000,0
50 INPUT "Inmunidad? ": LINE a
a: IF a<"S" THEN POKE 20000
,0
60 INPUT "Cualquier numero de
gemas? ": LINE a: IF a<"S"
THEN POKE 20001,0
70 INPUT "Atravesar paredes? ":
LINE a: IF a<"S" THEN PO
KE 20000,0
80 INPUT "Caminar sobre el agu
a? ": LINE a: IF a<"S" THEN
POKE 20002,0
90 PRINT BRD:"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: C
LS: PRINT RT,23,NOT PI: PAPER 0
/ "DINAMIC PRESENTA...": F
LASH SON PI: "HUNDRA": BORDER 0:
RANDOMIZE USR 20000
100 SAVE "HUNDRA.BAS": LINE 10:
SAVE "HUNDRA.BIN":CODE 20000,00:
VERIFY "HUNDRA":CODE

```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	314F5F0C210000C05605	773
2	C05605C05605C05605	910
3	1100103F7F37C05605D0	933
4	210000C05605C05605D0	14F5F
5	101003F7F37C05605D0	1004
6	30325063263030303030	1005
7	00303030303030303030	1006
8	021000C05605C05605D0	1007

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 80

SPECTRUM

Ikari Warriors

Nos encontramos en misión ultrasecreta, en un recóndito lugar de Centroamérica. Para encontrar al general Alexandre Bonn, debemos recorrer cada centímetro de la selva y evitar a los múltiples enemigos que nos asedian.

```

10 REM POR SALVADOR DE SAMPEDRO
20 REM PARA MICROVIA
30 MODE 1
40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N)"
a:IF UPPER(a)="S" THEN VI=1:n=4:GOTO
40
50 INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-68)":N:IF N
(1 OR N)40 THEN 50
60 SYMBOL AFTER 254
70 MODE 8:FOR I=8 TO 15:READ x:INK I,x:IN
EXT:BORDER 2
80 LOAD"screen.bin"
90 OPENOUT"0":MEMORY 4799:LOAD"warriors
"
100 IF VI=1 THEN POKE 6614,0:POKE 6615
,0:POKE 6616,0
110 POKE 6600,0
120 CALL AFF00
130 DATA 13,6,3,15,14,0,1,2,14,24,24,9,1
2,21,22,19

```

AMSTRAD



SPECTRUM

Indiana Jones

Volvemos a tener como protagonista a un conocidísimo personaje cinematográfico. En este caso, nuestro amigo Indy llega a la aldea india de

Mayapore, donde debe recuperar tres piedras Sankara. Estamos ante un estupendo arcade de habilidad cuyo argumento no es más que una excusa para disfrutar largos ratos con este magnífico programa.

Diccionario de Pokes

```

10 REM *** CARGADOR INDIANA JONES ***
20 REM ***** POR J.S.F. *****
30 POKES3280.0:POKES3281.0:PRINT CHR$(1
47):CHR$(159)
40 T=52992
50 READA:IFA=-1 THEN 70
60 POKE T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 50
70 IF S<4222 THEN PRINT"ERROR DATAS LI
NEAS 140-160":END
80 T=272
90 READA:IFA=-1 THEN 110
100 POKE T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 90
110 IF S<10532 THEN PRINT"ERROR DATAS
LINEAS 170-190":END
120 PRINT " COLOCA LA CINTA Y PULSA E
SPACIO"
130 WAIT 197.60:PRINTCHR$(144):CHR$(147
140 POKE816.0:POKE817.207:LOAD
150 DATA 32.165.244.169.32.141.151.8.16
9.19.141.152.8.169
160 DATA 207.141.153.8.96.169.32.141.14
0.173.169.16.141.141
170 DATA 173.169.1.141.142.173.96.-1
180 DATA 173.243.108.201.206.208.5.169.
173.141.243.108.173.187
190 DATA 102.201.206.208.5.169.173.141.
187.102.173.206.108.201
200 DATA 206.208.5.169.173.141.206.108.
238.32.208.96.-1

```

COMMODORE

Inside Outing

En una lujosa mansión de dos plantas y treinta habitaciones debes encontrar doce gemas de incalculable valor, que el difunto Mr. Crutcher ha escondido estratégicamente. Sólo un avisado ladrón podría realizar con éxito esta ardua tarea.



```

10 REM *** CARGADOR INSIDE OUTING
12 REM *** POR FRANCISCO VERDU
20 PORT=50176:POKES3280:READA:POKE T,A:S=S+A:
NEXT
22 IF S<4813 THEN PRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":E$:IFE
S="N" THEN POKES0205.44:POKES0206.44
40 INPUT"BIENOS INMOVILES (S/N)":B$:IFB
S="N" THEN POKES0211.44
50 INPUT"PANTALLA INICIAL (0-30)":P:
IF(P<0) OR(P>30) THEN 50
52 POKES0215.P
60 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA SHIFT
":WAIT653.1
90 POKES816.0:POKE817.196:LOAD
100 DATA 32.165.244.162.84.160.157.142.
182.3.140.179.3.96.162.27.160.196
110 DATA 142.53.9.140.54.9.76.13.8.169.
44.141.29.11.141.239.104.141
120 DATA 67.102.169.2.141.197.10.76.1.8
.70.86.67

```

COMMODORE



```

18 REM Cargador Inside outing
28 REM Pedro Jose Rodriguez-BS
38 MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maquina...":lin=148:dir=699EC:00SUB
50:dir=1298:dir=6F88:00SUB 110:lin=14
48 INPUT"Juntos a todo":jak=IF UPPER(SA)
="S" THEN POKE 8F8F.0,6C9
58 INPUT"Ratones inmoviles":jak=IF UPPER
(SA)="S" THEN POKE 8F8F.0,6C9
68 INPUT"Canarios inmoviles":jak=IF UPPER
(SA)="S" THEN POKE 8F8F.0,6C9
78 INPUT"Basta con un diamante":jak=IF UP
PER(SA)="S" THEN POKE 8F8F.0,6C9
88 INPUT"Saltar sobre el aire":jak=IF UP
PER(SA)="S" THEN POKE 8F8F.0,6C9
98 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:INKEY:MODE 1:ON ERROR 0
OTO 1:TAPE
100 LOAD"*.40000:CALL 6988
110 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
120 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
130 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
140 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
150 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
160 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
170 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
180 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
190 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
200 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
210 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
220 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
230 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
240 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
250 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
260 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
270 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
280 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
290 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
300 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
310 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
320 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
330 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
340 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
350 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
360 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
370 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
380 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
390 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
400 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
410 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
420 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
430 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
440 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
450 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
460 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
470 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
480 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
490 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
500 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
510 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
520 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
530 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
540 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
550 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
560 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
570 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
580 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
590 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
600 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
610 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
620 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
630 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
640 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
650 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
660 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
670 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
680 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
690 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
700 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
710 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
720 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
730 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
740 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
750 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
760 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
770 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
780 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
790 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
800 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
810 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
820 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
830 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
840 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
850 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
860 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
870 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
880 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
890 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
900 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
910 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
920 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
930 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
940 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
950 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
960 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
970 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
980 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
990 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN
1000 READ 8F8F:ab="S" THEN RETURN

```

AMSTRAD

Pokes

```

10 CLEAR 40000: LOAD ""CODE 65
293,242
20 CLS : PRINT "INSERTA LA CIN
TA ORIGINAL, PULSAPLAY Y LUEGO P
ULSA UNA TECLA"
30 IF INKEY$="" THEN GO TO 30
40 PRINT USR 65293

```

N.° Linea	Datos	Control
1	F331FFFFDD2100251180	109
2	C380980053721807FE5C3	103
3	23FF140615233E0FD3FE	112
4	DBFE1FE520F6824BFBC0	147
5	CDE78530F0A21C5E4A10FE	186
6	2D7185287A21CDE385780E	186
7	0000C0385330303ECC85	13
8	3EE024287186C9CDE785	122
9	30D578FED430874CDE785	158
10	78E9CE314F208080E018	93
11	18000000000000000000	10
12	1180C87094F131882D0	879
13	231B80060D82E01CDA6F	967
14	D83EE5B8C81568D02BC	147
15	FE1F7AD677AB83201AFD3	158
16	FE185000000000000000	10
17	39307557C824AF3E303D	13
18	28FD8764C83E77D8FE1F	134
19	A9E626074792FAFE687	119
20	7F68D3C37C0800000000	10
21	98989898989898989898	10
22	7F1100FF2180E4010184	826

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 &A50A:READ A:POKE I,A:
NEXT
70 CALL &A000
80 DATA &3E,0,&32,&FF,&39,&32,&00,&34,&C
3,&01,&10

```

JACK THE NIPPER

VIDAS INFINITAS
POKE &39FF,0
POKE &3A00,0

AMSTRAD

```

18 COLOR 9,1,1
20 SCREEN#
30 KEYOFF
40 LOCATE 8,PRINT "          NITRONOMIA A FUENTE *
50 LOCATE 1,PRINT "
60 LOCATE 7,4,PRINT "JACK THE KIFFER"
70 LOCATE 7,5,PRINT "THE NIPPER"
80 LOCATE 5,18,PRINT"F1  VIDA INFINITA"
90 LOCATE 5,13,PRINT"F2  VER FIN JUEGO"
100 LOCATE 5,14,PRINT"F3  INMUNE A TODOS"
110 LOCATE 12,20,PRINT"ESPERA"
120 FOR I=NUMBERDOWN
130 READ @A=VAL("B1"+I)-F5+F6
140 POKE T,A
150 NEXT
160 IF F5(4)END THEN PRINT"ERROR DATAS"END
170 BLOAD"GAS":LOCATE 12,20,PRINTSPC(4)
180 ON KEY GOSUB 230,240,250,KEY(1),N,KEY(2),N,KEY(3),N
190 IF @I THEN PLAY"SONORPARED"ELSE 100
200 FOR I=TOTAL-NEXT
210 DEFUN=NUMBER
220 @=VAL(I)
230 LOCATE 14,20,PRINT"F+"
240 POKE @INC3,@POKE @INC3,@I
250 @=-1:RETURN
260 LOCATE 14,20,PRINT"F-"
270 POKE @INC3,@POKE @INC3,@I
280 @=-1:RETURN
290 LOCATE 14,20,PRINT"F*"
300 POKE @INC3,@BI(POKE @INC3,@I)
310 @=-1:RETURN
320 DATA 26,26,32,AE,4,26,5,32,AF,4,26,32,32,00,4,26,57,32,B1,4,26,25,32
330 DATA 82,4,26,32,C2,83,4,C2,8,4,26,8,32,F4,4,22,AB,4,32,A1,4,26,32
340 DATA 32,AA,4,32,AD,4,C3,8,4

```

MSX

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=272 TO 323: READ A$(S),A$(S+1):NEXT
22 IF $C=5665 THEN PRINT "ERROR EN DATAS...":GOTO 11
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) "V$:IF V$="N" THEN POKE 301,44
40 INPUT "MUNE A BICHOS (S/N) "B$:IF B$="N" THEN POKE 344,44
50 INPUT "MUNE A GOLPES (S/N) "G$:IF G$="N" THEN POKE 367,44
60 INPUT "MUNE A CAIDAS (S/N) "C$:IF C$="N" THEN POKE 312,44
70 INPUT "MUNE AL AGUA (S/N) "A$:IF A$="N" THEN POKE 315,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE JACK THE NIPPER II Y PULSA SHIFT+WAIT65,1
90 POKE 616,16:POKE 617,1:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,38,160,1,142,134,9,140,135,4,96,162,43,166,1,142
110 DATA 114,6,140,115,6,76,6,169,44,141,178,199,141,28,150,141,16,150
120 DATA 162,96,142,48,151,141,13,130,76,16,128,70,66,67

```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador Jack the Nipper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-07
30 MODE 1:FOR n=4888 TO 5488:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT "Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER
(a$)="S" THEN POKE 44827,0 ELSE INPUT "Nú
ero de vidas? ",a$:POKE 44820,a
50 INPUT "Cocos infinitos? ",a$:IF UPPER
(a$)="S" THEN POKE 44831,4C9
60 INPUT "Inmune a los enemigos? ",a$:IF
UPPER(a$)="S" THEN POKE 44836,410
70 INPUT "Pantalla inicial? (1-191) ",a$:
IF a THEN POKE 44846,a
80 INPUT "Ver el final del juego? ",a$:IF
UPPER(a$)="S" THEN POKE 44836,43E
90 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."
:FOR n=1 TO 100:NEXT:MEMORY &FFFF:ON E
RROR GOTO 180:TAPE
100 MODE 0:LOAD "A4888:CALL 44888
110 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,0,04,2
1,25,04,11,0,3,1,20,0,60,04,3E,32,0E,
1,21,0,3,22,0F,1,C9,0,1,F3,3E,35,32,5C,7
9,3E,0,32,04,58,3E,21,32,20,50,3E,28,32,
30,4E,32,4C,4E,3E,0,A7,20,C,32,B1,58,32,
C1,58,32,C5,58,32,30,7E,C3,0,40

```

AMSTRAD

LISTADO 1

```

10 REM Jack the Nipper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-07
30 PAPER 0:INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24831: LOAD "CODE 23296: P
OKE 23658,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ",
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN POKE
23337,0: INPUT "Numero de vidas
? ",a: POKE 23339,a
50 INPUT "Cocos infinitos? ",
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN POKE
23347,0
60 INPUT "Inmune a enemigos? ",
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN PO
KE 23352,0: POKE 23356,0
70 INPUT "Pantalla inicial? (1
-191) ",a: IF a THEN POKE 23356,
a
80 INPUT "Ver final del juego?
",LINE a$: IF a$(1)="S" THEN P
OKE 23356,6D
90 PRINT:PRINT "Inserta cinta o
riginal...": PRUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR: RANDOMIZE U
SR 23296
100 CLEAR: SAVE "JACK2bas" LIN
E 10: SAVE "JACK2bin" CODE 23296,
93: VERIFY "": VERIFY "CODE

```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	CD5158CD5158CD5158D0	1352
2	2100401100103EFF37CD	710
3	0685CD5158D021006111	636
4	009F3EFF37CD5685AF32	1052
5	F3A03E083247873EC932	1050
6	9F953E18326306AF32AF	1045
7	853E08A72200C323C6732	710
8	EEC1323087322887C3C0	1204
9	05D021A00411100RF37	651
10	C3560500000000000000	206

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 93

SPECTRUM

Jail Break

Los presos de una cárcel de alta seguridad se han evadido y están aterrorizando a toda la ciudad. Además de un nutrido arsenal de armas y municiones, han raptado al alcaide que es su rehén.

```

Jail Break:
POKE 53830,n n=num.de vidas
10 LOAD "CODE
20 FOR A=29755 TO 29763
30 READ B: POKE a,b NEXT a
40 RANDOMIZE USR 29696
50 62,210,50,129,198,42,240,255,233

```

SPECTRUM

Jet Set Willy

Este juego es la segunda parte de Manic Miner. El minero es ahora un hombre rico que vive en una gran mansión, en la que acaba de celebrar una fiesta. Quiere llegar a su dormitorio para poder descansar, pero no va a resultarle fácil, ya que su ama de llaves no está dispuesta a permitirle hasta que la casa quede limpia y recogida.

```

10 REM RUTINA GENERAL DE CARGA
20 PAPER 0: INK 7: BORDER 1: C
LEAR 23767: 1 INK 7: BORDER 1: C
30 PLOT 0,30: DRAW 255,0: PLOT
0,103: DRAW 255,0
40 PRINT PAPER 0: INK 0: FLASH
LLV " 10.4." CARGANDO JET: SET UI
50 FOR n=0 TO 10 STEP 3: BEEP
: n: BEEP: 230-n: NEXT n: BEEP
60 LOAD "A230-n: NEXT n: BEEP
70 INPUT "CODE "
80 IF INKEY="" THEN "VALOR "
90 IF INKEY="S" THEN "OTRO (S/N)"
100 IF INKEY="S" THEN GO TO 70
100 RANDOMIZE USR 33792
34795,n n=Pantalla inicial.
35890,0 Vidas infinitas.
36477,1 No se mata al caer.
41983,256 n=Objetos necesarios
para acceder al dormitorio.
Desactiva la aparición de
todos los objetos móviles.
Recolección automática de
objetos.

```

```

10 *****
20 ***
30 *** CARGADOR JET SET WILLY ***
40 ***
50 *** J.M.H. 1988 ***
60 ***
70 *****
80 *
90 CLS
100 MODE 1:INK 0,0:PAPER 0:INK 1,2:PEN 1:PRINT CHR$(24);CHR$(1):
110 LOCATE 1,2:PRINT "Introduce cinta/disco y pulsa una tecla "
120 CALL 48806
130 MEMORY 5:INPUT "LOAD"jet2",43100:LOAD"jet3",47100
140 LOCATE 3,5:INPUT "Usas un 444 S/N "rs:IF rs<"S" AND rs<"s" THEN POKE 361
74,49:POKE 36175,4B6
150 LOCATE 3,7:INPUT "Quieres vidas infinitas (S/N) "rs:IF rs="S" OR rs="s" TH
EN POKE 40240,0
160 IF rs<"S" AND rs<"s" THEN LOCATE 3,9:INPUT "Cuantas vidas (menor de 120
y multiplo de 8) "rv: POKE 401F0,v
170 LOCATE 3,11:INPUT "Los monstruos no estan (S/N) "rs:IF rs="S" OR rs="s" TH
EN POKE 40270,0
180 RUN:jet1

```

SPECTRUM

```

70 COLDBL,1,1:SCREEN=KEYOFF:CLGARM,
AMBAFF:LOCATE14,8:PRINT"CARGANDO":LOC
ATE12,18:PRINT"JET SET WILLY"BLORD"CA
SI"
20 CLS:LOCATE,5:INPUT"IMANE A TODO (
S/N) "rs:IF rs="S" OR rs="s" THEN POKE448F
0,ANCH:GETTAB
25 LOCATE,4:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/
N) "rs:IF rs="S" OR rs="s" THEN POKE448F0,
ANCH:GETTAB
30 LOCATE,7:PRINTSPC(20):LOCATE,7,10
PUT"NUMERO DE VIDAS (1-14) "rs:LOCATE,7,10
WHILENOTTAB
34 POKE448F10,n
40 LOCATE,8:INPUT"RECOLECCION AUTO. DE O
BJETOS (S/N) "rs:IF rs="S" OR rs="s" THEN
POKE448F0,ANCH:GETTAB
50 LOCATE,9:PRINTSPC(20):LOCATE,9,10
PUT"OBJETOS A COGER (1-85) "rs:LOCATE,9,10
WHILENOTTAB
54 POKE448F0,n
60 LOCATE,10:PRINTSPC(25):LOCATE,10,18
INPUT"EMPICAR EN PASADIA (S-N) "rs

```

MSX

```

POKE448F0,ANCH
44 POKE448F10,n
70 POKE448F0,ANCH:LOCATE,1,1:SCREEN=DEFU
SR=ANCH:ANCH=ANCH

```



AMSTRAD

Diccionario de Pokes

Lazer Tag

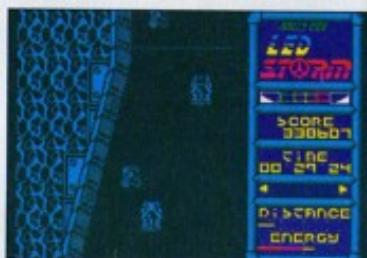
En la academia de entrenamiento Lazer Tag, los cadetess practican un emocionante juego que consiste en intentar completar un intrincado recorrido mientras los demás tratan de alcanzarle con sus disparos.

```
1 REM Lazer tag
2 REM
3 REM Juan Carlos Rodriguez
4 REM
5 CLEAR 25535 POKE 23658,0
6 LOAD "SCREENS" POKE 23739,1
7 LOAD "CODE"
8 INPUT "VIDAS 1-5" AS V
9 IF V=5 OR V=0 THEN POKE 43142,195
10 INPUT "GUS VIDAS (0-255) 7" AS G
11 POKE 42317,G
12 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
6 BORDER 0: PAPER 0: INK 0
7 FILL 25535: LOAD "CODE" LOAD "C
CODE" POKE 40673,9: RANDOMIZE
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
,7,141,226,255,169,246,141,227,255
10 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,3
2,186,253,169,0,32,189,255
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 José Rodríguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEARN 65539: LOAD "CODE 65400: P
OKE 65539: CLS
40 INPUT "Power infinito?": L
INC 88: IF A$(1)="" THEN POKE
65475,0: POKE 65481,0
50 INPUT "Tiempo infinito en c
omdate": Grapple?": LINE 88:
IF A$(1)="" THEN POKE 65485,0
60 INPUT "Vencer siempre en co
mbate": Grapple?": LINE 88:
IF A$(1)="" THEN POKE 65491,0
: POKE 65495,0: POKE 65500,0
70 PRINT 88: Inserta cinta ori
ginal...: PAUSE 100: INK 0: CLS
80 PRINT AT 1,10: PAPER 1: INK
7: MAGNETRON: LOAD "CODE 65
400: POKE 65564,195: POKE 65565,
120: POKE 65566,255: RANDOMIZE U
SR 52488
90 CLEAR: SAVE "MAGNET.BAS": L
INE 18: SAVE "MAGNET.BIN": CODE 65
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 181588151888F8C333 881
8 583E2132C8821363F29 781
9 C2858F3248C821C8C82 1358
10 C8C83E8132F1C88F33F8 1432
11 C8C88888887C42427C44 1888
```

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 UWR: 24575
70 LOAD "MADMIX.CM": CODE 24576
100 INPUT "Infinitas vidas?": A
110 IF A="" THEN POKE 65539,0: THEN PO
KE 65539,0
120 INPUT "Ruta: Vidas": A
130 POKE 65539,0
140 INPUT "Pase inicial": A
150 POKE 65539,0
160 INPUT "Puntos de salida?": A
170 IF A="" THEN POKE 65539,0: THEN PO
KE 65539,0
180 PRINT UWR 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 ENCONTRAZOS (S/N)":I
: IF I$="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
```

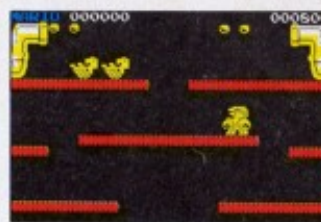
SPECTRUM

```
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
```

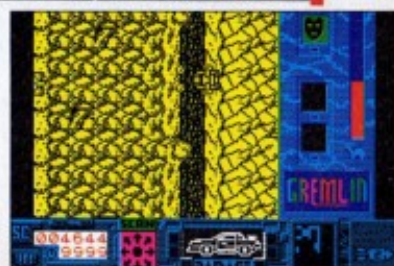
COMMODORE

```
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$:IF UPPE
UPPER(a$)="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,B7,01,F5,
,00,00,00,21,5B,00,32,04,02,22,D5,02,3E,3
E5,3E,2A,21,5B,00,32,04,02,22,D5,02,3E,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 REM *****
70 BORDER 0 PAPER 0 INK 7 C
L5
90 POKE 23650,0
100 LOAD ""CODE 50000
110 INPUT"QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N)":a$:IF a$="N" THEN
POKE 23650,0
120 INPUT"QUIERES BOMBAS INFI
NITAS (S/N)":a$:IF a$="N" THEN
POKE 23650,0
130 INPUT"CON CUANTAS BOMBAS Q
UIERES EMPE-ZAR (0-255)":a$:POK
E 23650,a$
140 INPUT"QUIERES TIEMPO INF
INITO (S/N)":a$:IF a$="S" THEN
GO TO 150
150 POKE 50057,0 POKE 50060,0
160 INPUT"QUIERES JUEGO SIN EN
ERIGOS (S/N)":a$:IF a$="N" THEN
N POKE 50075,0
170 INPUT"QUIERES ANULAR RAYO
DEL TERCER NIVEL (S/N)":a$:IF
a$="N" THEN POKE 50081,0
180 PRINT"INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA"PAUSE 0
190 RANDOMIZE USR 50000

```

LISTADO 2

```

DD2188A91A8000EFFF37 1127
CE568530F13F21328C00 915
3E30328C003F00510E00 825
217CC311300050154000 936
80C3F2A03EC2300000N 1385
7F3200000F32C0043078 1096
8332000043E3E3250043E 802
80325C843EC32C000032 970
11A53EC900E761200300 994

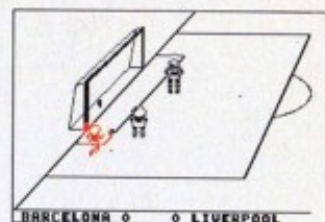
```

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 JUAN M. BARBERO
30 REM BARCELONA
30 CLEAR 50000 LOAD ""SCREENS
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
8000 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 1E32E07AF32A99F3286 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 POKE16,16:POKE17,1:LOAD
100 DATA 32,16,9,96,162,43,160,1
11,8,140,212,8,96,162,43,160,1
110 DATA 142,53,8,140,54,8,76,0,8,169,1
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 ":i:END
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 3E3032E853E3EC021002132,44F
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) ":*,AS
:GOSUB 150
80 INPUT" Tener vidas ilimitadas (S/N) ":
*,AS:GOSUB 150
90 INPUT" Poder firmar cheques del SUPER
(S/N) ":*,AS: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$(AS)="S" THEN POKE ADD,VAL("&"+B
$):ADD=ADD+1
160 GOTO 150
170 DATA 21,40,48,11,40,0,01,0,02,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 3217AC0E693210AC0EC3 015
4 321FAC0E30E3200C3E0A 1007
5 3221AC0E00AC0EC320C 1046
6 00327100217059110003 1049
7 0100330C000100031100 070
8 700100330C00030F321F 795
9 AC0E103200AC0EC320C 070
10 AC13075C31FAC000000 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

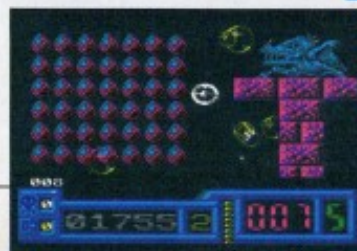
diez niveles del juego. La tarea se complicará hasta lo imposible si unimos al enrevesado laberinto, el acoso continuo de innumerables enemigos y el tiempo límite de que disponemos para conseguir nuestro objetivo.

```
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"
PAUSE 0
9100 RANDOMIZE USR 65420

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	F3310000DD2100401194	775
2	0F3EFFF37CD5605AFD3FE	1499
3	32F38C32F88C32F88C32	1506
4	F88C32648C32E3823E00	1305
5	3224C0C3BF8700000000	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
19 READAS:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(AS,L))-48:A=A+(A>9)*7
20 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
50 CLEAR 25500:POKE 23658,B:
60 DIM A(51) : LET C=BIN : LET U=1
70 INPUT "Energia infinita? ":
80 LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
90 A(U)=U
100 INPUT "Granadas infinitas? ":
110 LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
120 T A(12)=U
130 INPUT "Cartuchos infinitos? ":
140 LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
150 T A(13)=U
160 INPUT "Balas infinitas? ":
170 LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
180 T A(14)=U
190 INPUT "Continuar siempre al morir? ":
200 LINE AS: IF AS(U)="5"
210 THEN LET A(15)=U
220 PRINT BIN : "Inserta cinta
230 original...": PRUSE 100: INK C:
240 POKES3284.5:CLS
250 LOAD SCREENS:LET D=PEEK
260 23631+255*PEEK 23632+5:LET B=P
270 EEK D:POKE D,111:LOAD "CODE"
280 POKE D,4
290 FOR N=1 TO 6:READ A:POKE
300 23388,A+16:OUT 32765,A+16:LOAD
310 "CODE"
320 NEXT D:POKE 23388,16
330 OUT 32765,16:POKE D,B
340 IF A(10) THEN POKE 41785,C:
350 IF A(11) THEN POKE 41786,C:
360 IF A(12) THEN POKE 40710,C:
370 IF A(13) THEN POKE 40717,167
380 IF A(14) THEN POKE 40681,C:
390 POKE 40682,195
400 IF A(15) THEN POKE 40784,C:
410 FOR N=22464 TO 22464:READ
420 A:POKE N,A:NEXT N
430 RANDOMIZE USR 22464
440 DATA 49,C,88,221,33,216,92
450 17,87,6,62,205,55,205,86,5,48,24
460 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
50 CLEAR 25500:POKE 23658,B:
60 DIM A(51) : LET C=BIN : LET U=1
70 INPUT "Energia infinita? ":
80 LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
90 A(U)=U
100 INPUT "Granadas infinitas? ":
110 LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
120 T A(12)=U
130 INPUT "Cartuchos infinitos? ":
140 LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
150 T A(13)=U
160 INPUT "Balas infinitas? ":
170 LINE AS: IF AS(U)="5" THEN LET
180 T A(14)=U
190 INPUT "Continuar siempre al morir? ":
200 LINE AS: IF AS(U)="5"
210 THEN LET A(15)=U
220 PRINT BIN : "Inserta cinta
230 original...": PRUSE 100: INK C:
240 POKES3284.5:CLS
250 LOAD SCREENS:LET D=PEEK
260 23631+255*PEEK 23632+5:LET B=P
270 EEK D:POKE D,111:LOAD "CODE"
280 POKE D,4
290 FOR N=1 TO 6:READ A:POKE
300 23388,A+16:OUT 32765,A+16:LOAD
310 "CODE"
320 NEXT D:POKE 23388,16
330 OUT 32765,16:POKE D,B
340 IF A(10) THEN POKE 41785,C:
350 IF A(11) THEN POKE 41786,C:
360 IF A(12) THEN POKE 40710,C:
370 IF A(13) THEN POKE 40717,167
380 IF A(14) THEN POKE 40681,C:
390 POKE 40682,195
400 IF A(15) THEN POKE 40784,C:
410 FOR N=22464 TO 22464:READ
420 A:POKE N,A:NEXT N
430 RANDOMIZE USR 22464
440 DATA 49,C,88,221,33,216,92
450 17,87,6,62,205,55,205,86,5,48,24
460 1,195,182,135

```

SPECTRUM

```

1 'POKES OPER. WOLF
2 'POR MARCOS J.B
3 SCREEN 0:POKE&HFCAB,1:KEYOFF
4 FORW=&H180TO&HF1A5:READ A&:A=VAL("A"&A&):S=S+A:POKEW,A:NEXTW:IF S<3277THENP
5 RINT"ERROR EN LAS DATAS":END
6 LOCATE 0,23:INPUT"BALAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS="S"THENPOKE&HF181,0
7 LOCATE 0,23:INPUT"CARGADORES INFINITOS (S/N)":AS:IFAS="S"THENPOKE&HF184,0
8 LOCATE 0,23:INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS="S"THENPOKE&HF188,0
9 LOCATE 0,23:INPUT"VIDA INFINITA (S/N)":AS:IFAS="S"THENPOKE&HF190,0:POKE&HF195
10 ,0
11 CLS:LOCATE 10,20:PRINT"PULSA UNA TECLA":AS=INPUT$(1):LOCATE 5,10:PRINT"CARGAND
12 O:OPERATION WOLF":BLOAD"CAS":POKE&H2FE,&HBD:POKE&H2FF,&HF1:DEFUSR=&HF200:A=US
13 R(A)
140 DATA 3E,35,32,7C,9F,3E,3D,32,81,9F,3E,35,32,9E,9F,3E,34,32,8D,A3,3E,77,32,3A
15 ,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=6A000 TO 6A057:READ AS:P
40 OKE N,VAL("5"+AS):NEXT
50 INPUT"Energia infinita":AS:IF UPPER$(
60 AS)="S"THEN POKE 6A033,0:POKE 6A038,0
70 INPUT"Granadas infinitas":AS:IF UPPER
80 $(AS)="S"THEN POKE 6A03D,6A7
90 INPUT"Cartuchos infinitos":AS:IF UPPE
10 R$(AS)="S"THEN POKE 6A042,0
110 INPUT"Municion infinita":AS:IF UPPER$(
120 AS)="S"THEN POKE 6A047,0
130 INPUT"Continuar siempre al morir":AS:
140 IF UPPER$(AS)="S"THEN POKE 6A04C,0
150 INPUT"Cargar por separado en el CPC 6
160 128":AS:IF UPPER$(AS)="S"THEN POKE 6A051
170 ,618
180 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
190 ":FOR N=1 TO 1000:NEXT
200 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"
210 ":&8000:CALL 6A000
220 DATA F3,21,1B,80,11,0,80,1,4E,1,7D,E
230 D,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1
240 ,20,F2,AF,ED,4F,21,2C,80,11,2C,88,1,3D,1
250 ,ED,B0,21,32,A0,22,51,88,C3,2C,86
260 130 DATA 3E,3C,32,A6,27,3E,34,32,81,2C,3
270 E,3D,32,36,25,3E,35,32,A0,2C,3E,35,32,D2
280 ,2C,3E,3A,32,78,25,3E,28,32,13,6B,C3,E,6
290 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:POKE33281,1: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
CODE
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



Pac-Manía

El tragón Pac-Man, insaciable devorador de puntos y fantasmas, cuenta ya con miles de admiradores. Ahora a vuelta, 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 24000: LOAD "CODE 23296: P
OKE 23296,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"5" THEN POKE
23299,0: INPUT "Número 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 puntuación
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 rápido? "; 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 23296
130 SAVE "PHANTOMCLUB" LINE 10:
SAVE "PHANTOMCLUB" CODE 23296,45:
VERIFY "": VERIFY "CODE"
```

LISTADO 2

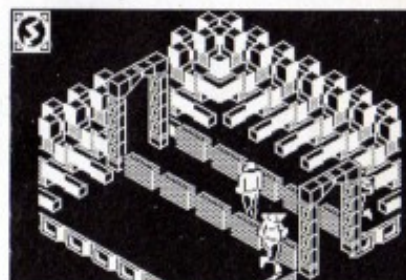
Línea	Datos	Control
1	AF3250C233C332AC23E	1007
05	3250C233C332AC23E	1192
FD	321306676F223FD63E	1123
03	3210E03EC93202EE32	896
9C	2C30B10B00000000	810

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 45

SPECTRUM

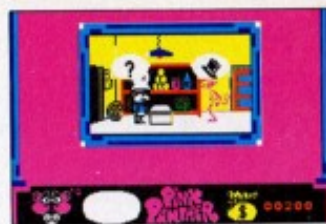
Phantom Club

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 UAL "24319"
20 PRINT FLASH UAL "1";
30 LOAD "SCREENS : POKE UAL"
ON LA CINTA "111" : LOAD "SCREENS"
30 LOAD "111" : LOAD "SCREENS"
23759 UAL "CODE"
: LOAD "PRINT FLASH 1;"
40 CLS : CINTA
PARA LA CINTA
50 INPUT "CUANTOS POKES QUIERE"
5 METER? "N"
60 FOR N=VAL "1" TO N: INPUT "DIRECCION? "D:" : "VALOR?" : U: P
OK D U: NEXT N
70 CLS : PRINT FLASH UAL "1;"
PULSA PLAY
80 LOAD "SCREENS : RANDOMIZE
USR UAL "44054"

SPECTRUM

```
10 REM Cargador La pantera rosa
20 REM Pedro Jose Rodriguez-BB
30 MODE 1:FOR n=&0 TO &9B:READ a$:POKE
n,VAL("&a$")INEXT
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:n 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):INEXT:LOAD"!title",&4000
120 CALL 20432:BORDER &1:FOR n=0 TO 15:IN
K n,PEEK(n+51152):INEXT: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=1 TO 170:GOSUB 130:POKE &A000,1:
n=&A000:GOSUB 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 &A04
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:n ERROR GOTO 12
0:ITAPE
120 MEMORY 9999:FOR n=0 TO 15:READ a:INX
n,a:NEXT:MODE 0:BORDER &1:0:10000:
CALL &A000
130 READ a$:IF a$=""THEN RETURN ELSE RE
AD CONSUME:FOR n=1 TO 28 STEP 2:INX n,1:
"X":HIDE(a$,n,2):POKE a,b:INX n,b:INX
n,b:NEXT:IF a$=0 THEN PRINT"Error en
la linea":INX n,b
140 LIN=LIN+1:GOTO 130
150 FOR n=0 TO b-2:POKE n,b:NEXT:RETURN
160 REM Primer bloque
170 DATA &F04F,&E070,&D3A0,&0000,&1201
180 DATA 2B1F,&8D1E,&8F1E,&7F3E,&952
190 DATA 18E7,&9E5A,&E790,&E1D9,&1537
200 DATA D01B,&F3D2,&F0A7,&24C0,&6A,&1216
210 DATA F5E7,&0A5E,&60B2,&F506,&7F,&1547
220 DATA 3E18,&E797,&2F4F,&D7D3,&1805
230 DATA E08F,&6FF6,&28D9,&17E7,&7937,&1267
240 DATA C93D,&28FA,&74C9,&86F5,&ED,&1430
250 DATA 70A7,&E08E,&2F58,&7F3E,&18,&1143
260 DATA ED77,&72F4,&1F3E,&2A17,&3D,&824
270 DATA ED77,&72F4,&1F3E,&2A17,&3D,&1382
280 DATA D9E5,&2E8D,&9211,&A8E5,&06,&1142
290 DATA F5ED,&78E0,&604F,&CD21,&A830,&1493
300 DATA FB21,&5841,&8FE2,&D7C0,&529,&759
310 DATA F93E,&ACD21,&A830,&E2A2,&14,&1243
320 DATA 3E1C,&CD21,&A830,&E13E,&D8C,&1237
330 DATA 38F2,&2A4C,&43E1,&CD21,&A830,&1874
340 DATA D35D,&A8C3,&8E6F,&D215,&7A,&1566
350 DATA FD4E,&0B24,&43E1,&CD21,&A8,&1093
360 DATA 388E,&3ED7,&6C38,&0D2C,&28E7,&1207
370 DATA 2A79,&3E1C,&CD21,&A830,&4D,&929
380 DATA 1CCD21,&A830,&7FEC,&D38,&1279
390 DATA 0FE9,&C38C,&FD23,&FD7F,&E,&1599
400 DATA 502E,&CB1C,&53E0,&B2A0,&2E,&088
410 DATA 083E,&8B10,&23E0,&CCD4,&7A0,&425
420 DATA 0808,&83E0,&CCD4,&7A08,&03E,&990
430 DATA C90C,&CB15,&2A00,&2F5A,&03E,&1588
440 DATA 108D,&28A0,&88A8,&F02A,&C4,&797
450 DATA 2E01,&FD21,&8A8C,&8E71,&B7,&621
460 DATA 3EF9,&ADC4,&8D07,&78D0,&23,&1353
470 DATA 1826,&42E9,&12E9,&13E9,&418,&445
480 DATA E23E,&CCD4,&7A08,&0808,&3E,&799
490 DATA 8ECC,&47A0,&83ED,&78CC,&B15,&1357
500 DATA 24C4,&D27A,&99A0,&807A,&03,&1150
510 DATA 28CC,&38D8,&3EFA,&DC64,&8,&1369
520 DATA D077,&8D02,&31B2,&E023,&E84,&737
530 DATA 2683,&CD0A,&9DF0,&F0E8,&467,&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..
  ".IFOR n=1 TO 1000:NEXT:ION ERROR GOTO 22
  0:TAPE
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,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,7,32,48,13,3E,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:POKE A,B=S+ANEXT
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 32,145,244,162,78,148,1,142,242,3,140,243,3,96,168,0,132,2,165
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:POKE A,B=S+ANEXT
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 CABELERA
  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 32,145,244,168,45,165,25,192,153,0,2,136,16,247,162,0,168,2,142
110 DATA 242,3,140,243,3,96,168,0,132,2,165,2,248,252,165,0,201,1,200
120 DATA 242,162,27,168,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,173,32,4,248,21
130 DATA 169,96,141,42,59,206,60,20,141,12,59,162,0,142,247,26,168,44,141
130 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:POKE A,B=S+ANEXT
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 CABELERA
  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 32,145,244,168,50,165,25,192,153,0,2,136,16,247,162,0,168,2,142
110 DATA 242,3,140,243,3,96,168,0,132,2,165,2,248,252,165,0,201,1,200
120 DATA 242,162,27,168,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,173,32,4,248,21
130 DATA 169,96,141,42,59,206,60,20,141,12,59,162,0,142,247,26,168,44,141
130 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
granadas infinitas:	poke\$bdd3,\$2c	poke\$3f36,\$2c	poke\$1c44,\$2c
granadas infinitas:	poke\$bd36,\$2c	---	poke\$3b73,\$2c
munición infinita:	poke\$bd0b,\$60	poke\$3e7e,\$2c	poke\$3b0c,\$60
tiempo infinito:	---	---	poke\$1af7,\$60
arranque:	sys \$0400	sys \$0400	sys \$0400

COMMODORE

LISTADO 1

```

1 REM *****
2 REM CARGADOR DE PLATON
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 70 SUB 1000: IF A THEN POKE
17 64489,0
18 80 LET A$="F1. INMORTAL": GO 5
19 90 SUB 1000: IF A THEN POKE 64484,0
20 100 LET A$="F2. TIEMPO ILIMITADO
21 110 SUB 1000: IF A THEN POKE
22 64521,0
23 120 LET A$="F3. INMORTAL": GO 5
24 130 SUB 1000: IF A THEN POKE
25 64531,0
26 140 LET A$="F3. MUNICION ILIMIT
27 150 SUB 1000: IF A THEN POKE
28 64525,0: POKE 64520,0
29 160 PRINT INK 7: PAPER 1: FLASH
30 1: AT 20,0: PUEDES CARGAR L
31 A$ FASE5 EN CUALQUIER
32 ORDEN

```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	003E0A3D9F0D081009CD	672
2	00FAD03E103D020F0A704	1072
3	C3E7F0BF1F0A0E020B	1364
4	F4792F4FE087F600D3FE	1447
5	37C9F33E023223FAF600	1152



TIME 00:00 SCORE: 00000000 AMMO: 00000000

```

6 03FED8FE1FE6204FD51E 1553
7 20009CC009FA30F73EC2 1599
8 0338F21020F100C0C0D0 1591
9 FA30E070FED430F4C0D0 1626
10 FA30DE1E07210FFA4023 993
11 0000F03002762303030D 1320
12 1020F13E013203FA000E 004
13 012E043E0010023E009C 031
14 00F040000000000000FA 1010
15 003E133E0C000015000E 1111
16 027F0A3E3A00C0000000 1200
17 00000000010E0410101E 405
18 00000000000000000000 1249
19 00000000000000000000 303
20 00000000000000000000 1413
21 133E0000000000000000 1200
22 FA7C0067700300CF3EE 1490
23 00C0110077000000310E 1057
24 003E0400000000000000 000
25 00000000000000000000 970
26 00000000000000000000 749
27 00000000000000000000 1391
28 00000000000000000000 1035
29 00000000000000000000 1409
30 00000000000000000000 1015
31 00000000000000000000 2127
32 00000000000000000000 2100
33 FE2100401101007501FF 000
34 1A000000000000000000 742
35 10000000000000000000 044
36 11FF17C00AFA00000000 1134
37 11FF00C021F000210000 1113
38 110700C021F000210000 1373
39 110100C021F000210000 1229
40 110300C021F000210000 763
41 113F00C021F000210000 1114
42 110700C021F000210000 1105
43 110700C021F000210000 1125
44 110700C021F000210000 1021
45 214F7020211712147700 000
46 20712102F0114E700150 035
47 00000000000000000000 1623
48 00000000000000000000 074
49 75793270013E0130A179 035
50 32247010203D00143002 451
51 320077003021F753070 1009
52 32007732C00410130F32 000
53 FE723C00007032027532 063
54 00130C00322701370900 944

```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 539

SPECTRUM

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 FOR f=24094 TO 24111: READ
4 a: POKE f,a: NEXT f
5 DATA 49,255,255,221,33,0,64
6 17,235,191,62,255,55,205,86,5,2
7 4,241
8 50 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 FORN=2720335: READA: POKEN, A: S=S+A: NE
8 XT
9 IF S<>263 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":
10 END
11 PRINTCHR$(147): INPUT "VIDAS INFINITA
12 (S/N)": AS: IF AS="N" THEN POKE319,44
13 PRINT: INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)":
14 AS: IF AS="N" THEN POKE322,44
15 PRINT: INPUT "NIVEL INICIAL (0-2)": N:
16 POKE326,2
17 PRINT: PRINT "PREPARA LA CINTA Y PULS
18 A UNA TECLA": POKE190,0
19 POKE3200,PEEK(1162): IF PEEK(190)=0 TH
20 EN15
21 POKE816,16: POKE817,1: POKE2050,0: LOA
22 D
23 DATA32,165,244,169,76,141,103,2,169
24 35,141,184,2,169,1,141,105
25 DATA2,96,169,40,141,35,12,169,1,141
26 36,12,76,2,12,169,61
27 DATA141,158,181,169,1,141,159,181,7
28 6,128,181,169,173,141,204,13,141
29 DATA12,25,169,0,141,9,10,76,6,10,74
30 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=494087049480: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="S" "S": INPUT "": P
RINT AT 1,0: PAPER 1: INK 7: AT 1,0,T
AS (32-LEN AS)/2:AS
1010 LET K=INKEY$: IF K<>"S" A
ND K<>"N" THEN GO TO 1010
1020 LET A=K:"N" THEN GO TO 10
1030 IF INKEY$<>"N" 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	703
5	110001C069FFD0210000	929
6	110014C069FFD0210000	1008
7	11007FC017FFAF320FC8	1067
8	00210000110001C003C8	658
9	00210000110001C005C8	961
10	3EC832F1993200000320	1016
11	8D327D0000F327990C36D	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 47F0:READ AS:P
OKE A,URL("A"AS)NEXT
40 INPUT "VIDAS INFINITAS"AS:IF UPPER(A
S)="S" THEN POKE 47F0,8 ELSE INPUT "Nume
ro de vidas"AI:IF A<0 THEN POKE 47F12,A
1
50 INPUT "GRANADAS INFINITAS"AS:IF UPPER(A
S)="S" THEN POKE 47F17,8:POKE 47F1C,8
40 INPUT "Tiempo infinito"AS:IF UPPER(A
S)="S" THEN POKE 47F21,8:CF
70 INPUT "Granadas infinitas"AS:IF UPPER
(AAS)="S" THEN POKE 47F26,8:CF
80 INPUT "Inmune a todo"AS:IF UPPER(AAS)
="S" THEN POKE 47F28,8
90 PRINT:PRINT "inserta cinta original..."
"ON ERROR GOTO 1000:1000
100 FOR =1 TO 1000:INKEY$=PEEK (MEMORY &
3FFF:LOAD "":A=4000:POKE 4025,A:CF:POKE &
4026,A:POKE 4027,A:CALL 4028
110 DATA 2A,01,1,C5,11,C2,30,A7,E0,52,C8
,E1,36,30,32,A3,A7,3E,5,32,51,97,3E,30,3
,2,45,35,36,30,32,C2,35,3E,3A,32,9F,E4,3E
,21,32,AE,86,3E,30,32,7C,A7,E0,EP
```

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=4096704230: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):PREPARA 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
,9,133,175,32,74,248,120,133,174,169,1
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=END
110 REM Primer bloque
120 DATA 4252477849463838FD,938
130 DATA 268CFD2EC0FDE3014600,1268
140 DATA 9D09F25DF54686201A8,1319
150 DATA 015E57B400ACE5FAB77,1350
160 DATA 2DA0803B32E5067F3E10,1182
170 DATA ED793B94ED79D060F0AF,1905
180 DATA 2D79DD360000D02B10F8,1169
190 DATA 3D20F0A724C806F5ED78,1357
200 DATA A9B8028F5067F3E10ED,1260
210 DATA 79792F4F791F382A178D,684
220 DATA 7937C906F63E10ED7921,1098
230 DATA 2E8B506F9B793804F,1507
240 DATA CD46BB30F121180410F8,1089
250 DATA 287C8520P93E0AC468B,1163
260 DATA 308A26C43E1CCD468B30,1116
270 DATA B13EDAB30F226C43E1C,1315
280 DATA CD46BB30F121180410F8,1473
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 INFIN
110 REM "AS: IF A$="N" THEN POKE 23
120 REM 335,0
130 REM PRINT "INTRODUCE LA CINTA
140 REM ORIGINAL"
150 REM CLS: RANDOMIZE USR 23300
160 REM
170 REM LISTADO 2 CONTROL
180 REM DATOS
190 REM LINEA 316880DD21084811001B 685
200 REM 3EFF37CD568530F10D21 1211
210 REM C65C1139A3DEFF37CD56 1190
220 REM 053EC93A5E8C3C65C88 1184
230 REM
240 REM DUMP: 48.000
250 REM N. BYTES: 39
260 REM
270 REM SPECTRUM

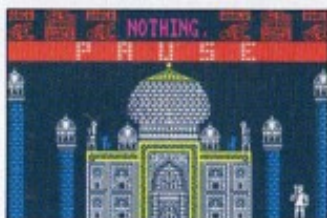
```

```

320 DATA BB30AD581CCD468B30A6,1174
330 DATA 7CF8CD3008F9C30CFD,1563
340 DATA 23F07DF8C020CB18C53E,1377
350 DATA 02E002E00830B18023E,440
360 DATA 0CC468BD000003E0BCD,963
370 DATA 468BD03E0BCD1526B0,1350
380 DATA D2EF8B3E1D8DC2398B00,1354
390 DATA AF0626C42E013E041613,577
400 DATA D07500D2D31826C42E01,902
410 DATA 2E01003E0516023E0BCD,418
420 DATA 468BD03E0BCD468B3E,1457
430 DATA D03BCD8CB1526C4D229,1372
440 DATA BC08AD067AB320D008FE,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 7CF8CD3013A7ED42013E,968
540 DATA 00A78D42D00901C0FFA7,1323
550 DATA ED42D03C3288BC090000,1197
560 DATA C368BC001E222426D221,882
570 DATA *
580 REM Segundo bloque
590 DATA F32100401100B01C001,735
600 DATA EDB0DD100C0117700CD,1152
610 DATA 4EBCDD3100C0110940CD,998
620 DATA 078BDD1400011114BCD,925
630 DATA 678BDD3154E11A757CD,1179
640 DATA 678BDD3154E11A757CD,761
650 DATA D78BDD3154E11A757CD,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...":PAUSE 100:POKE 23624
,0
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 Inmunidad
para la tercera fase introducido
con transfer
80 RANDOMIZE USR 49152
90 CLEAR SAVE "RAMBO.BAS" LI
NE 10: VERIFY

```

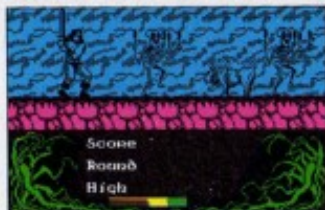
SPECTRUM



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$:
IFF$="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
OKE 23658,8:CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ":
LINE 55:IF A$(1)<>"5" THEN POKE
25155,0:POKE 25160,0
50 INPUT "Fuel infinito? ":LI
NE A$:IF A$(1)<>"5" THEN POKE 2
5164,0
60 INPUT "Armamento infinito?
":LINE 25:IF A$(1)<>"5" THEN P
OKE 25169,0
70 INPUT "Fase inicial? ":LINE
E A$:IF LEN A$ 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 23624,0:CLEAR
90 LOAD "CODE":RANDOMIZE USR
25000
```

Listado 2

```
1 F32168E0857F7E8D4777 1221
2 207C8520F718CE91A87 1033
3 12137A8320F61EE701C5 1077
4 E00A805F820378B120F7 1051
5 11020A1A8A9388E1213 1133
6 7AB350F821ECF07EE06 1086
7 77237C8520F72103E17E 1125
8 0F77237C8520F821F0E6 1068
9 1A77F811E3E0802130 015
10 8011010001A67B3B08ED 855
11 0031FFFF0001C5FE1105 1458
12 01C01CF8F33FF850091 1352
13 004011FF17218FFD2260 963
14 FDCDD2FC3A8FF87C4A7 1921
15 F8FD213A8CED8618027 1170
16 093E8132F8A03E84324F 1130
17 BEAF328ED7325CF13200 1233
18 328EB331057AC3688200 1192
```

DUMP: 40.000
N° BYTES: 179

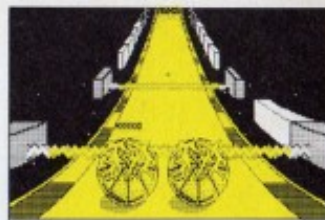
SPECTRUM

```
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(S)<>0
THEN a=VAL(S)-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 "":64000: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

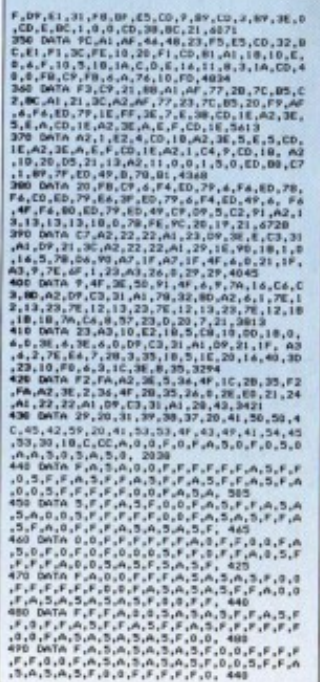
```

10 REM Carcador Robocor
20 REM Pedro Jose Rodriguez-08
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: 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$(
PAUSE 0: AND C=IN$(C) AND
NT " " : AND C=IN$(C) AND C: PR
INT " " : IF C THEN LET a(n)=1
50 NEXT n
60 FOR i=1 TO 4: INSERT a cint
a origin
a i: " " : PAUSE 100: INK 0: POKE 2
3620,0: CLS
3630,0: LET a=PEEK 33631:256+PEEK 2
3630,0: LET c=PEEK 2:256+PEEK 2
111:
: LORD " SCREENS": LORD " CODE":
POKE 2, c
3640,0: 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"
720,0: POKE 33049,39537.201,45
720,0: POKE 33049,201

```

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**[illegible]

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 7A8530A67CFED300EPE,1400
320 DATA 9C30CFD23FD7FEB020,1539
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 A0A5D03E08CD0A0A5D03E,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 2683CD28A700D7700D28,726
500 DATA 0332A8A72E032E032E03,726
510 DATA C28BA700F05E032E032E,785
520 DATA 69010500F05E032E032E,785
530 DATA A12E013E01C7C90A61166,894
540 DATA A5ED53AC4A1193A6D5ED,1603
550 DATA 5BCEA7C3A4A53E06000,1056
560 DATA 18B63E0DCDA0A53E10CD,1094
570 DATA D0A53E0DCDA0A53E10CD,1094
580 DATA D229A7C90C1A5210080,1443
590 DATA 06FFC51E004816FF06F5,1091
600 DATA E078E6B0A928E01C792F,1200
610 DATA 26804F15C240A7732D1,1239
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
LEAVE 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	ED00CD40FEAF32FF0200	1506
10	21004911FF172103FD22	001
11	01FDCDF0FC3AB3FEA7C2	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 FOR=0TO141:READR:POKE272+T,R:R=S+R:NEXT
40 IF S<10340 THEN PRINT"ERROR EN DATOS":END
50 INPUT"¿000 ENERGIA INFINITA (S/N)":A#:IF A#="N" THEN POKE319,173
60 INPUT"¿000 GUARDIAS INMOVILES (S/N)":B#:IF B#="N" THEN POKE322,173
70 INPUT"¿000 CAMARAS SIN DISPARAR (S/N)":C#:IF C#="N" THEN POKE325,173
80 INPUT"¿000 TIEMPO INFINITO (S/N)":D#:IF D#="N" THEN POKE330,173
90 INPUT"¿000 MUSICA DURANTE EL JUEGO (S/N)":E#:IF E#="N" THEN POKE335,173
100 INPUT"¿000 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 PARA 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 31000000210009111101 539
2 CDDFFCDD2100CF 162005 1421
3 CDDFFCDD2100CF 162005 1421
4 21000000CEBFCDD21 1450
5 00CD1100C91A8E240E25 070
6 120C1100C91A8E240E25 070
7 C1A8E240E25070 1104
8 BC20F42100CF 11004001 756
9 0010ED0011005F010010 569
10 E000002100CF 162005 1421
11 1000CDD2100CF 162005 1421
12 D5110001CDEBFCDD21 1450
13 D5110001CDEBFCDD21 1450
14 00CF 1100C91A8E240E25 070
15 C300002100041100F001 651
16 000000001405F21047F 1005
17 000000001405F21047F 1005
18 32A0032AF352400000 1193
19 32260000322F0F000000 1310
20 F5012101F0E100013003 789
21 FFAE7700000000000000 2039
22 26000000197F00010017E 707
23 C6000000000000000000 1654
24 00010000000000000000 1310
25 F0000000000000000000 2110
26 C9000000000000000000 1330
27 1F000000000000000000 1309
28 30F00000000000000000 1017
29 06900000000000000000 1464
30 30E72520F100C9CD70FD 1374
31 300070FD0430FACD70FD 1725
32 300370E034F200000000 020
33 10100000000000000000 737
34 10000000000000000000 677
35 10000000000000000000 546
36 C074F000000000000000 1461
37 000250F0700000000000 1466
38 CFC00000000000000000 1371
39 F0700000000000000000 1317
40 00000000000000000000 1410
41 00000000000000000000 1003
42 00000000000000000000 27
43 00000000000000000000 51
44 00000000000000000000 53
45 00000000000000000000 57
46 00000000000000000000 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 3A7ABC3226BF2A7BBC2227BF,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
70 CLS: IF lev=2 THEN GO TO 1
80 IF lev=3 THEN GO TO 170
90 LET l=290: PRINT "PRIMERA F
ASE": PRINT
100 PRINT "Vidas infinitas": G
O SUB f
110 PRINT "Energia infinita": G
O SUB r
120 PRINT "Sin enemigos": GO 5
UB f
130 GO TO 220
140 LET l=320: PRINT "SEGUNDA F
ASE": PRINT
150 PRINT "Vidas infinitas": G
O SUB f
160 PRINT "Inaunidad": GO SUB
r
170 GO TO 220
180 LET l=340: PRINT "TERCERA F
ASE": PRINT
190 PRINT "Vidas infinitas": G
O SUB f
200 PRINT "Energia infinita": G
O SUB r
210 PRINT "Sin enemigos": GO 5
UB f
220 PRINT "Cualquier numero de
piezas": GO SUB f
230 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 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$: RESTORE 250: GOSUB 210
80 GOTO 180
90 PRINT "SEGUNDA FASE": PRINT
100 INPUT "Vidas infinitas": A$: 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

```

```

0SUB 210
170 INPUT "Cualquier numero de piezas": A$
180 RESTORE 310: GOSUB 210
180 POKE D, 6C3: POKE D+1, 0: POKE D+2, 1
190 PRINT: PRINT "Inserta la cinta original
1 del nivel": A$: FOR D=1 TO 2000: NEXT: MOD
E 1: CALL 6B037: MEMORY 49FFF
200 A$="": LEVEL="RIGHTS(STR$(A$)): "": L
OAD A$: 6A000: POKE 6A0E2, 62A: POKE 6A0E3, 6
A1: CALL 6A000
210 IF UPPER$(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, E7, *
290 DATA 3E, A7, 32, 74, E7, *
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: S=S+A: NEXT
T
21 FOR T=49375 TO 49456: READ A: S=S+A: NEXT
A
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$: IF E
$<>"N" THEN POKE 325, 141
42 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)": V$: IF V$
="" THEN 46
44 POKE 328, 141: POKE 331, 141: POKE 334, 141
46 INPUT "INMUNE A TODO (S/N)": I$: IF I$<>
"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$: IF A
$<>"N" THEN POKE 345, 141

```

```

64 GOTO 90
70 INPUT "INMUNE A TODO (S/N)": I$: IF I$<>
"N" THEN POKE 353, 141
72 INPUT "SIN ENEMIGOS (S/N)": E$: IF E$<>
"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, 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 "I
40 DATA 3, &Bf, &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
NTRA 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: CLEAR
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 IF S<>12672 THEN PRINT "ERRASTE EN LOS D
ATAS...":STOP
30 PRINT "PARTE 1:" INPUT "VIDAS INFINIT
AS (S/N)";VS:IF VS="N" THEN POKE321,44
40 INPUT "CLASIFICARSE SIEMPRE (S/N)";CS
:IF CS="N" THEN POKE326,44:POKE331,44
50 INPUT "RELOJ LENTO (S/N)";RS:IF RS="N"
THEN POKE336,44:POKE341,44:POKE346,44
60 PRINT "PARTE 2:" INPUT "VIDAS INFINIT
AS (S/N)";VS:IF VS="N" THEN POKE360,44
70 INPUT "SALTO RAPIDO (S/N)";SS
72 IF SS="N" THEN POKE365,44:POKE370,44:PO
KE375,44:POKE380,44
80 PRINT "REBOBINA LA CINTA DE SKATE CRA
ZY Y PULSA SHIFT":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 169,255,141,134,33,76,16,8,142
,7,88,140,8,88,169,173,141,83
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 23295,142
240 POKE 23295,0
260 PRINT AT 1,0: PAPER 7: INK
2: FLASH 1: " POKES PARA LA P
ART 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$="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2338
1,0
400 CLS: PRINT #1: AT 1,0: PAPE
R 1: INK 7: FLASH 1: " CARGA
NDO SKATE CRAZY
420 PRINT USR 23295
440 LET A$="A": " 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	3FA33290F021488B22FF	1138
8	F8C376F8AF32CE87320C	1437
9	8B3EC93202A92100B822	923
10	AR0E22050E3EAF32090E	1203
11	C300733EC93201A63237	1023
12	05AF320C053E2C3210A0	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
```

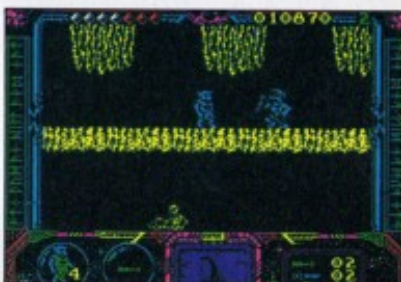
SPECTRUM

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 IF S<>6079 THEN PRINT "ERROR EN LOS DA
TAS...":STOP
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";VS:IF VS
="N" THEN POKE341,44
40 INPUT "ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)";D
$:IF D$="N" THEN POKE349,44:POKE352,44
50 INPUT "TODOS DANDO ESTRELLA (S/N)";ES
:IF ES="N" THEN POKE346,44
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
seriores? "; 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 52400: 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 DB121310F9AF32F0AE32 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$<>8830THENPRINT"ERROR EN DATAS"
5 INPUT "INMUNIDAD (S/N)":AS:IFAS="N"TH
ENPOKE338,44
6 INPUT "SIN ENEMIGOS (S/N)":AS:IFAS="N"
THENPOKE343,44
7 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
8 GETAS:IFAS=""THEN8
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$(147)
9 FORM=208T0415: READA:POKE8,A:S=S+A:NE
XT
10 IF$<>17347THENPRINT"ERROR EN DATAS"
:END
11 PRINT"NUMERO DE PELEAS NECESARIAS P
ARA":PRINT"GANAR (1-255)":INPUTN
12 POKE369,N
13 PRINT:INPUT"¿MUNCA PIERDES (S/N)":AS
:PRINT:IFAS="N"THENPOKE380,44
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:IFAS=""TH
EN17
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 POKE299,206
40 INPUT "CONTROL INVERTIDO DEL PUNTO DE
MIRA (S/N) ":S
45 IF S="N" THEN POKE323,44:POKE328,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE STAR WARS Y
PULSA SHIFT":WAIT655.1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0: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 POKE53280,1:POKE53281,1
4 FORN=0 TO 81:READA:POKE49152+N,A:S=S+A:
NEXT
5 IF S<>9072 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":ST
OP
6 INPUT "TIEMPO (1-255) ":N:IFN<10RN>255T
HEN GOTO 6
7 INPUT "OPONENTE NO LUCHA (S/N) ":S:IF S=
"N" THEN POKE49188,44
8 PRINT "ENERGIA<8 = ENERGIA INFINITA"
9 INPUT "ENERGIA JUGADOR 1 (8-255) ":B:PO
KE49192,8*INT(B/8)
10 INPUT "ENERGIA Oponente (8-255) ":C:PO
KE49215,8*INT(C/8)
11 PRINT "PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
12 GETA:IF A$=" " THEN GOTO 12
13 POKE49182,N:POKE2050,0:SYS49220:POKE
816,0:POKE817,12: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 &B2FF:READ a$:POKE n,V
AL(*a$):NEXT
20 FOR n=&B000 TO &B016: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 &B012,0
40 LOCATE 5,24:PRINT "Inserta cinta - TAN
K - original"
50 MID$ "0123456789ABCDEF":CALL &B07C:LOAD
"!":CALL &B000: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 PRINTCHR$(147);CHR$(156);POKE3280,0
:POKE3281,0
40 FOR%OTO68:READA:S=S+A:POKE49152+T,A
:NEXT
50 IF%>0280 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!"
:END
60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":AS
70 IFAS="S" THEN 110
80 POKE49151,173:POKE49194,173
90 INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-7)":NU:IFN
U<1 OR NU>7 THEN 90
100 POKE 49185,NU
110 INPUT "CORAZA (S/N)":BS
120 IFBS="N" THEN POKE49200,96
130 PRINT "INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA SPACE"
140 WAIT 197,60
150 POKEB16,0:POKEB17,192: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 **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM
60 REM *** TARGET RENEGADE ***
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLRS 24999: POKE 23688,8
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)":AS:IF AS="S" THEN
POKE 59911,0
110 INPUT "QUIERES TIEMPO INFINI
TO? (S/N)":AS:IF AS="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
+B:NEXTN
4 FORN=0TO32:GOSUB100:POKE384+N,B:S=B+B
:NEXTN
5 IFS<6507THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
6 POKE53281,0:POKE53280,0:POKE646,1:PRI
NTCHR$(147)
7 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS
="N"THENPOKE367,44
8 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":AS:IFAS
="N"THENPOKE392,44
9 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":AS:IFAS
="S"THENGOTO11
10 POKE397,44:POKE400,44:POKE403,44:POK
E406,44:POKE409,44
11 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
12 GETAS:IFAS=" "THENGOTO12
13 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOA
D
30 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,8A,03
31 DATAA9,8D,8D,8B,03,A9,01,8D
32 DATA8C,03,60
33 DATA48,A9,2C,8D,79,8D,A9,24
34 DATA8D,84,87,A9,00,8D,D1,9A
35 DATA8D,15,9C,8D,66,9C,8D,8D
36 DATA8B,8D,EF,8B,EE,20,D0,6B,60
100 READAS:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(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
LEAR 24999:POKE 23658,0:RESTOR
E:LET C=0:LET U=3:DIM A(4)
40 FOR N=1 TO 4:READ AS:INPU
T (AS);" ";LINE AS:IF AS(U)=-
5 THEN LET A(N)=U
50 NEXT N
60 PRINT 80:"Inserta cinta ori
ginal...":PAUSE 100:INK C:POK
E 23624,C:CLS
70 LET L=PEEK 23631+256*PEEK 2
3632:LET L=PEEK L:POKE L,111
:LOAD "SCREENS":LOAD "CODE":
LOAD "CODE":POKE L,L
80 IF A(0) THEN POKE 42975,C:
POKE 42976,195:POKE 42942,C
90 IF A(1) THEN POKE 37271,167
100 IF A(3) THEN POKE 42214,167
110 IF A(4) THEN POKE 37366,C:
POKE 37367,C
120 RANDOMIZE USR 25000
130 DATA "Personaje insuano","Co
che indestructible","Bombas infi
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
53280,0:POKE53281,0
110 READA:IFA=-1 THEN 130
120 POKE 352+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 110
130 IFS<7690 THEN PRINT "ERROR EN DAT
AS":END
140 PRINT "FASES DEL COCHE:"
150 INPUT "DAMAGE INFINITO":AS
160 PRINT "FASES DEL PERSONAJE:"
170 INPUT "REDES INFINITAS":BS
180 INPUT "TIEMPO INFINITO":CS
190 INPUT "VIDAS INFINITAS":DS
200 IFS="N" THEN POKE 391,44
210 IFBS="N" THEN POKE 399,44
220 IFC="N" THEN POKE 404,44
230 IFDS="N" THEN POKE 409,44:POKE 412
,44
240 PRINT "INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA UNA TECLA."
250 POKE198,0:WAIT198,1:POKE816,96:POK
E817,1:LOAD
260 DATA 32,165,244,169,112,141,245,0,
169,1,141,246,8,76
270 DATA 16,0,169,133,141,163,18,169,1
,141,164,18,141,175
280 DATA 18,169,141,141,174,18,76,0,16
,169,173,141,121,44
290 DATA 76,148,67,169,165,141,238,26,
169,169,141,201,56,169
300 DATA 173,141,235,14,141,50,25,76,3
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 **
47 REM **
50 REM *****
55 REM
60 REM **** TELADON ****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 26000
90 LOAD "CODE 23296,72
95 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
100 LOAD "CODE 40000
9000 RANDOMIZE USR 23296

```

LISTADO 2

```

1 3130SCDD210040110010 551
2 C0415BDD21205E11FC33 1069
3 C0415BDD217C9211036D 1142
4 C0415B11005021006001 806
5 0000FDD0110050010001 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 23558,8
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 F321AF00009E219E0000 005
2 7323722178000931E05F 003
3 E5E073305C2180401101 049
4 4001FF18752C0000F03E 1516
5 21000022FE5F3A000000F 616
6 88FC9200010C79320355 765
7 002100401100183E7F 734
8 CD56050021000011F006 1001
9 3EFF37C05600010072CD 000
10 807279E607C3F20C0F00 1343
11 FE81FFE1F20F10D21000 1327
12 7811000E3EFF37C05605 941
13 3E0432EC0FC0000F0001 1007
14 0040112E013E7F37C056 791
15 0530F1C3005000000000 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/W)":a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A
01A,0
40 INPUT "Energia Infinita (S/W)":a$:IF
UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A01F,201
50 INPUT "Atravesar enemigos tunel (S/W)":
a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A024,
201
60 INPUT "Enemigos tunel inmoviles (S/W)":
a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A020,
201
70 INPUT "Paraliza barreras (S/W)":a$:IF
UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A02E,201
80 MODE 1:LOCATE 2,24:PRINT"Inserta TH
ING BOUNCES BACK original..."
90 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	80317E0E3E47320D5C0D	1010
3	8F803E00CD011011R0C3	052
4	813000C03C000210040	676
5	1124623E3C37CD56053E	710
6	053200953223953EC932	796
7	20A051F8762223953176	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

Tiger Road

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.

LINEA	DATOS	CONTROL
1	31035F2170FF15045F01	1024
2	640000000000000000	1024
3	640000000000000000	1024
4	640000000000000000	1024
5	640000000000000000	1024
6	640000000000000000	1024
7	640000000000000000	1024
8	640000000000000000	1024
9	640000000000000000	1024
10	640000000000000000	1024
11	640000000000000000	1024
12	640000000000000000	1024
13	640000000000000000	1024
14	640000000000000000	1024
15	640000000000000000	1024
16	640000000000000000	1024
17	640000000000000000	1024
18	640000000000000000	1024
19	640000000000000000	1024
20	640000000000000000	1024
21	640000000000000000	1024
22	640000000000000000	1024
23	640000000000000000	1024
24	640000000000000000	1024
25	640000000000000000	1024
26	640000000000000000	1024
27	640000000000000000	1024
28	640000000000000000	1024
29	640000000000000000	1024
30	640000000000000000	1024
31	640000000000000000	1024
32	640000000000000000	1024
33	640000000000000000	1024
34	640000000000000000	1024
35	640000000000000000	1024
36	640000000000000000	1024
37	640000000000000000	1024
38	640000000000000000	1024
39	640000000000000000	1024
40	640000000000000000	1024
41	640000000000000000	1024
42	640000000000000000	1024
43	640000000000000000	1024
44	640000000000000000	1024
45	640000000000000000	1024
46	640000000000000000	1024
47	640000000000000000	1024
48	640000000000000000	1024
49	640000000000000000	1024
50	640000000000000000	1024
51	640000000000000000	1024
52	640000000000000000	1024
53	640000000000000000	1024
54	640000000000000000	1024
55	640000000000000000	1024
56	640000000000000000	1024
57	640000000000000000	1024
58	640000000000000000	1024
59	640000000000000000	1024
60	640000000000000000	1024
61	640000000000000000	1024
62	640000000000000000	1024
63	640000000000000000	1024
64	640000000000000000	1024
65	640000000000000000	1024
66	640000000000000000	1024
67	640000000000000000	1024
68	640000000000000000	1024
69	640000000000000000	1024
70	640000000000000000	1024
71	640000000000000000	1024
72	640000000000000000	1024
73	640000000000000000	1024
74	640000000000000000	1024
75	640000000000000000	1024
76	640000000000000000	1024
77	640000000000000000	1024
78	640000000000000000	1024
79	640000000000000000	1024
80	640000000000000000	1024
81	640000000000000000	1024
82	640000000000000000	1024
83	640000000000000000	1024
84	640000000000000000	1024
85	640000000000000000	1024
86	640000000000000000	1024
87	640000000000000000	1024
88	640000000000000000	1024
89	640000000000000000	1024
90	640000000000000000	1024
91	640000000000000000	1024
92	640000000000000000	1024
93	640000000000000000	1024
94	640000000000000000	1024
95	640000000000000000	1024
96	640000000000000000	1024
97	640000000000000000	1024
98	640000000000000000	1024
99	640000000000000000	1024
100	640000000000000000	1024
101	640000000000000000	1024
102	640000000000000000	1024
103	640000000000000000	1024
104	640000000000000000	1024
105	640000000000000000	1024
106	640000000000000000	1024
107	640000000000000000	1024
108	640000000000000000	1024
109	640000000000000000	1024
110	640000000000000000	1024
111	640000000000000000	1024
112	640000000000000000	1024
113	640000000000000000	1024
114	640000000000000000	1024
115	640000000000000000	1024
116	640000000000000000	1024
117	640000000000000000	1024
118	640000000000000000	1024
119	640000000000000000	1024
120	640000000000000000	1024
121	640000000000000000	1024
122	640000000000000000	1024
123	640000000000000000	1024
124	640000000000000000	1024
125	640000000000000000	1024
126	640000000000000000	1024
127	640000000000000000	1024
128	640000000000000000	1024
129	640000000000000000	1024
130	640000000000000000	1024
131	640000000000000000	1024
132	640000000000000000	1024
133	640000000000000000	1024
134	640000000000000000	1024
135	640000000000000000	1024
136	640000000000000000	1024
137	640000000000000000	1024
138	640000000000000000	1024
139	640000000000000000	1024
140	640000000000000000	1024
141	640000000000000000	1024
142	640000000000000000	1024
143	640000000000000000	1024
144	640000000000000000	1024
145	640000000000000000	1024
146	640000000000000000	1024
147	640000000000000000	1024
148	640000000000000000	1024
149	640000000000000000	1024
150	640000000000000000	1024
151	640000000000000000	1024
152	640000000000000000	1024
153	640000000000000000	1024
154	640000000000000000	1024
155	640000000000000000	1024
156	640000000000000000	1024
157	640000000000000000	1024
158	640000000000000000	1024
159	640000000000000000	1024
160	640000000000000000	1024
161	640000000000000000	1024
162	640000000000000000	1024
163	640000000000000000	1024
164	640000000000000000	1024
165	640000000000000000	1024
166	640000000000000000	1024
167	640000000000000000	1024
168	640000000000000000	1024
169	640000000000000000	1024
170	640000000000000000	1024
171	640000000000000000	1024
172	640000000000000000	1024
173	640000000000000000	1024
174	640000000000000000	1024
175	640000000000000000	1024
176	640000000000000000	1024
177	640000000000000000	1024
178	640000000000000000	1024
179	640000000000000000	1024
180	640000000000000000	1024
181	640000000000000000	1024
182	640000000000000000	1024
183	640000000000000000	1024
184	640000000000000000	1024
185	640000000000000000	1024
186	640000000000000000	1024
187	640000000000000000	1024
188	640000000000000000	1024
189	640000000000000000	1024
190	640000000000000000	1024
191	640000000000000000	1024
192	640000000000000000	1024
193	640000000000000000	1024
194	640000000000000000	1024
195	640000000000000000	1024
196	640000000000000000	1024
197	640000000000000000	1024
198	640000000000000000	1024
199	640000000000000000	1024
200	640000000000000000	1024

SPECTRUM

1	REM TIGER ROAD
2	REM JOSE DOS SANTOS 1989
3	POKES3281,1:POKES3280,1:POKES466,5:PR
4	INTC088(147)
5	FORN=OTO44:READA:POKE272+N.A:5-5+A:1
6	EXT
7	IFB<5060THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
8	ND
9	INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS
10	~N"THENPOKE290,44
11	INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":AS:IFAS
12	~N"THENPOKE293,44
13	INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":AS:IFA
14	~N"THENPOKE296,44:POKE303,44:POKE308
15	,44
16	PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
17	UNA TECLA"
18	10 POKES3280,PEEK(162):GETAS:IFAS=="TH
19	ENIO
20	11 POKES16,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
21	D
22	12 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169
23	,57,141,209,8,76,16,8,169
24	13 DATA165,141,117,22,141,94,22,169,76
25	,141,135,137,169,193,141,136,137
26	14 DATA169,137,141,137,137,76,0,58,74,
27	88,83

COMMODORE

Total Eclipse

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.

```

10 REM Cargador Total Eclipse
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 PAPER BIN INK 7: BORDER B
40 LET C=BIN:LET U=SGN PI: L
50 ET SUB=C FOR N=26000 TO 26049:
60 IF N=26000:POKE 26000,0
70 IF N=26000:POKE 26001,0
80 IF N=26000:POKE 26002,0
90 IF N=26000:POKE 26003,0
100 IF N=26000:POKE 26004,0
110 IF N=26000:POKE 26005,0
120 IF N=26000:POKE 26006,0
130 IF N=26000:POKE 26007,0
140 IF N=26000:POKE 26008,0
150 IF N=26000:POKE 26009,0
160 IF N=26000:POKE 26010,0
170 IF N=26000:POKE 26011,0
180 IF N=26000:POKE 26012,0
190 IF N=26000:POKE 26013,0
200 IF N=26000:POKE 26014,0
210 IF N=26000:POKE 26015,0
220 IF N=26000:POKE 26016,0
230 IF N=26000:POKE 26017,0
240 IF N=26000:POKE 26018,0
250 IF N=26000:POKE 26019,0
260 IF N=26000:POKE 26020,0
270 IF N=26000:POKE 26021,0
280 IF N=26000:POKE 26022,0
290 IF N=26000:POKE 26023,0
300 IF N=26000:POKE 26024,0
310 IF N=26000:POKE 26025,0
320 IF N=26000:POKE 26026,0
330 IF N=26000:POKE 26027,0
340 IF N=26000:POKE 26028,0
350 IF N=26000:POKE 26029,0
360 IF N=26000:POKE 26030,0
370 IF N=26000:POKE 26031,0
380 IF N=26000:POKE 26032,0
390 IF N=26000:POKE 26033,0
400 IF N=26000:POKE 26034,0
410 IF N=26000:POKE 26035,0
420 IF N=26000:POKE 26036,0
430 IF N=26000:POKE 26037,0
440 IF N=26000:POKE 26038,0
450 IF N=26000:POKE 26039,0
460 IF N=26000:POKE 26040,0
470 IF N=26000:POKE 26041,0
480 IF N=26000:POKE 26042,0
490 IF N=26000:POKE 26043,0
500 IF N=26000:POKE 26044,0
510 IF N=26000:POKE 26045,0
520 IF N=26000:POKE 26046,0
530 IF N=26000:POKE 26047,0
540 IF N=26000:POKE 26048,0
550 IF N=26000:POKE 26049,0
560 IF N=26000:POKE 26050,0
570 IF N=26000:POKE 26051,0
580 IF N=26000:POKE 26052,0
590 IF N=26000:POKE 26053,0
600 IF N=26000:POKE 26054,0
610 IF N=26000:POKE 26055,0
620 IF N=26000:POKE 26056,0
630 IF N=26000:POKE 26057,0
640 IF N=26000:POKE 26058,0
650 IF N=26000:POKE 26059,0
660 IF N=26000:POKE 26060,0
670 IF N=26000:POKE 26061,0
680 IF N=26000:POKE 26062,0
690 IF N=26000:POKE 26063,0
700 IF N=26000:POKE 26064,0
710 IF N=26000:POKE 26065,0
720 IF N=26000:POKE 26066,0
730 IF N=26000:POKE 26067,0
740 IF N=26000:POKE 26068,0
750 IF N=26000:POKE 26069,0
760 IF N=26000:POKE 26070,0
770 IF N=26000:POKE 26071,0
780 IF N=26000:POKE 26072,0
790 IF N=26000:POKE 26073,0
800 IF N=26000:POKE 26074,0
810 IF N=26000:POKE 26075,0
820 IF N=26000:POKE 26076,0
830 IF N=26000:POKE 26077,0
840 IF N=26000:POKE 26078,0
850 IF N=26000:POKE 26079,0
860 IF N=26000:POKE 26080,0
870 IF N=26000:POKE 26081,0
880 IF N=26000:POKE 26082,0
890 IF N=26000:POKE 26083,0
900 IF N=26000:POKE 26084,0
910 IF N=26000:POKE 26085,0
920 IF N=26000:POKE 26086,0
930 IF N=26000:POKE 26087,0
940 IF N=26000:POKE 26088,0
950 IF N=26000:POKE 26089,0
960 IF N=26000:POKE 26090,0
970 IF N=26000:POKE 26091,0
980 IF N=26000:POKE 26092,0
990 IF N=26000:POKE 26093,0
1000 IF N=26000:POKE 26094,0
1010 IF N=26000:POKE 26095,0
1020 IF N=26000:POKE 26096,0
1030 IF N=26000:POKE 26097,0
1040 IF N=26000:POKE 26098,0
1050 IF N=26000:POKE 26099,0
1060 IF N=26000:POKE 26100,0
1070 IF N=26000:POKE 26101,0
1080 IF N=26000:POKE 26102,0
1090 IF N=26000:POKE 26103,0
1100 IF N=26000:POKE 26104,0
1110 IF N=26000:POKE 26105,0
1120 IF N=26000:POKE 26106,0
1130 IF N=26000:POKE 26107,0
1140 IF N=26000:POKE 26108,0
1150 IF N=26000:POKE 26109,0
1160 IF N=26000:POKE 26110,0
1170 IF N=26000:POKE 26111,0
1180 IF N=26000:POKE 26112,0
1190 IF N=26000:POKE 26113,0
1200 IF N=26000:POKE 26114,0
1210 IF N=26000:POKE 26115,0
1220 IF N=26000:POKE 26116,0
1230 IF N=26000:POKE 26117,0
1240 IF N=26000:POKE 26118,0
1250 IF N=26000:POKE 26119,0
1260 IF N=26000:POKE 26120,0
1270 IF N=26000:POKE 26121,0
1280 IF N=26000:POKE 26122,0
1290 IF N=26000:POKE 26123,0
1300 IF N=26000:POKE 26124,0
1310 IF N=26000:POKE 26125,0
1320 IF N=26000:POKE 26126,0
1330 IF N=26000:POKE 26127,0
1340 IF N=26000:POKE 26128,0
1350 IF N=26000:POKE 26129,0
1360 IF N=26000:POKE 26130,0
1370 IF N=26000:POKE 26131,0
1380 IF N=26000:POKE 26132,0
1390 IF N=26000:POKE 26133,0
1400 IF N=26000:POKE 26134,0
1410 IF N=26000:POKE 26135,0
1420 IF N=26000:POKE 26136,0
1430 IF N=26000:POKE 26137,0
1440 IF N=26000:POKE 26138,0
1450 IF N=26000:POKE 26139,0
1460 IF N=26000:POKE 26140,0
1470 IF N=26000:POKE 26141,0
1480 IF N=26000:POKE 26142,0
1490 IF N=26000:POKE 26143,0
1500 IF N=26000:POKE 26144,0
1510 IF N=26000:POKE 26145,0
1520 IF N=26000:POKE 26146,0
1530 IF N=26000:POKE 26147,0
1540 IF N=26000:POKE 26148,0
1550 IF N=26000:POKE 26149,0
1560 IF N=26000:POKE 26150,0
1570 IF N=26000:POKE 26151,0
1580 IF N=26000:POKE 26152,0
1590 IF N=26000:POKE 26153,0
1600 IF N=26000:POKE 26154,0
1610 IF N=26000:POKE 26155,0
1620 IF N=26000:POKE 26156,0
1630 IF N=26000:POKE 26157,0
1640 IF N=26000:POKE 26158,0
1650 IF N=26000:POKE 26159,0
1660 IF N=26000:POKE 26160,0
1670 IF N=26000:POKE 26161,0
1680 IF N=26000:POKE 26162,0
1690 IF N=26000:POKE 26163,0
1700 IF N=26000:POKE 26164,0
1710 IF N=26000:POKE 26165,0
1720 IF N=26000:POKE 26166,0
1730 IF N=26000:POKE 26167,0
1740 IF N=26000:POKE 26168,0
1750 IF N=26000:POKE 26169,0
1760 IF N=26000:POKE 26170,0
1770 IF N=26000:POKE 26171,0
1780 IF N=26000:POKE 26172,0
1790 IF N=26000:POKE 26173,0
1800 IF N=26000:POKE 26174,0
1810 IF N=26000:POKE 26175,0
1820 IF N=26000:POKE 26176,0
1830 IF N=26000:POKE 26177,0
1840 IF N=26000:POKE 26178,0
1850 IF N=26000:POKE 26179,0
1860 IF N=26000:POKE 26180,0
1870 IF N=26000:POKE 26181,0
1880 IF N=26000:POKE 26182,0
1890 IF N=26000:POKE 26183,0
1900 IF N=26000:POKE 26184,0
1910 IF N=26000:POKE 26185,0
1920 IF N=26000:POKE 26186,0
1930 IF N=26000:POKE 26187,0
1940 IF N=26000:POKE 26188,0
1950 IF N=26000:POKE 26189,0
1960 IF N=26000:POKE 26190,0
1970 IF N=26000:POKE 26191,0
1980 IF N=26000:POKE 26192,0
1990 IF N=26000:POKE 26193,0
2000 IF N=26000:POKE 26194,0
2010 IF N=26000:POKE 26195,0
2020 IF N=26000:POKE 26196,0
2030 IF N=26000:POKE 26197,0
2040 IF N=26000:POKE 26198,0
2050 IF N=26000:POKE 26199,0
2060 IF N=26000:POKE 26200,0
2070 IF N=26000:POKE 26201,0
2080 IF N=26000:POKE 26202,0
2090 IF N=26000:POKE 26203,0
2100 IF N=26000:POKE 26204,0
2110 IF N=26000:POKE 26205,0
2120 IF N=26000:POKE 26206,0
2130 IF N=26000:POKE 26207,0
2140 IF N=26000:POKE 26208,0
2150 IF N=26000:POKE 26209,0
2160 IF N=26000:POKE 26210,0
2170 IF N=26000:POKE 26211,0
2180 IF N=26000:POKE 26212,0
2190 IF N=26000:POKE 26213,0
2200 IF N=26000:POKE 26214,0
2210 IF N=26000:POKE 26215,0
2220 IF N=26000:POKE 26216,0
2230 IF N=26000:POKE 26217,0
2240 IF N=26000:POKE 26218,0
2250 IF N=26000:POKE 26219,0
2260 IF N=26000:POKE 26220,0
2270 IF N=26000:POKE 26221,0
2280 IF N=26000:POKE 26222,0
2290 IF N=26000:POKE 26223,0
2300 IF N=26000:POKE 26224,0
2310 IF N=26000:POKE 26225,0
2320 IF N=26000:POKE 26226,0
2330 IF N=26000:POKE 26227,0
2340 IF N=26000:POKE 26228,0
2350 IF N=26000:POKE 26229,0
2360 IF N=26000:POKE 26230,0
2370 IF N=26000:POKE 26231,0
2380 IF N=26000:POKE 26232,0
2390 IF N=26000:POKE 26233,0
2400 IF N=26000:POKE 26234,0
2410 IF N=26000:POKE 26235,0
2420 IF N=26000:POKE 26236,0
2430 IF N=26000:POKE 26237,0
2440 IF N=26000:POKE 26238,0
2450 IF N=26000:POKE 26239,0
2460 IF N=26000:POKE 26240,0
2470 IF N=26000:POKE 26241,0
2480 IF N=26000:POKE 26242,0
2490 IF N=26000:POKE 26243,0
2500 IF N=26000:POKE 26244,0
2510 IF N=26000:POKE 26245,0
2520 IF N=26000:POKE 26246,0
2530 IF N=26000:POKE 26247,0
2540 IF N=26000:POKE 26248,0
2550 IF N=26000:POKE 26249,0
2560 IF N=26000:POKE 26250,0
2570 IF N=26000:POKE 26251,0
2580 IF N=26000:POKE 26252,0
2590 IF N=26000:POKE 26253,0
2600 IF N=26000:POKE 26254,0
2610 IF N=26000:POKE 26255,0
2620 IF N=26000:POKE 26256,0
2630 IF N=26000:POKE 26257,0
2640 IF N=26000:POKE 26258,0
2650 IF N=26000:POKE 26259,0
2660 IF N=26000:POKE 26260,0
2670 IF N=26000:POKE 26261,0
2680 IF N=26000:POKE 26262,0
2690 IF N=26000:POKE 26263,0
2700 IF N=26000:POKE 26264,0
2710 IF N=26000:POKE 26265,0
2720 IF N=26000:POKE 26266,0
2730 IF N=26000:POKE 26267,0
2740 IF N=26000:POKE 26268,0
2750 IF N=26000:POKE 26269,0
2760 IF N=26000:POKE 26270,0
2770 IF N=26000:POKE 26271,0
2780 IF N=26000:POKE 26272,0
2790 IF N=26000:POKE 26273,0
2800 IF N=26000:POKE 26274,0
2810 IF N=26000:POKE 26275,0
2820 IF N=26000:POKE 26276,0
2830 IF N=26000:POKE 26277,0
2840 IF N=26000:POKE 26278,0
2850 IF N=26000:POKE 26279,0
2860 IF N=26000:POKE 26280,0
2870 IF N=26000:POKE 26281,0
2880 IF N=26000:POKE 26282,0
2890 IF N=26000:POKE 26283,0
2900 IF N=26000:POKE 26284,0
2910 IF N=26000:POKE 26285,0
2920 IF N=26000:POKE 26286,0
2930 IF N=26000:POKE 26287,0
2940 IF N=26000:POKE 26288,0
2950 IF N=26000:POKE 26289,0
2960 IF N=26000:POKE 26290,0
2970 IF N=26000:POKE 26291,0
2980 IF N=26000:POKE 26292,0
2990 IF N=26000:POKE 26293,0
3000 IF N=26000:POKE 26294,0
3010 IF N=26000:POKE 26295,0
3020 IF N=26000:POKE 26296,0
3030 IF N=26000:POKE 26297,0
3040 IF N=26000:POKE 26298,0
3050 IF N=26000:POKE 26299,0
3060 IF N=26000:POKE 26300,0
3070 IF N=26000:POKE 26301,0
3080 IF N=26000:POKE 26302,0
3090 IF N=26000:POKE 26303,0
3100 IF N=26000:POKE 26304,0
3110 IF N=26000:POKE 26305,0
3120 IF N=26000:POKE 26306,0
3130 IF N=26000:POKE 26307,0
3140 IF N=26000:POKE 26308,0
3150 IF N=26000:POKE 26309,0
3160 IF N=26000:POKE 26310,0
3170 IF N=26000:POKE 26311,0
3180 IF N=26000:POKE 26312,0
3190 IF N=26000:POKE 26313,0
3200 IF N=26000:POKE 26314,0
3210 IF N=26000:POKE 26315,0
3220 IF N=26000:POKE 26316,0
3230 IF N=26000:POKE 26317,0
3240 IF N=26000:POKE 26318,0
3250 IF N=26000:POKE 26319,0
3260 IF N=26000:POKE 26320,0
3270 IF N=26000:POKE 26321,0
3280 IF N=26000:POKE 26322,0
3290 IF N=26000:POKE 26323,0
3300 IF N=26000:POKE 26324,0
3310 IF N=26000:POKE 26325,0
3320 IF N=26000:POKE 26326,0
3330 IF N=26000:POKE 26327,0
3340 IF N=26000:POKE 26328,0
3350 IF N=26000:POKE 26329,0
3360 IF N=26000:POKE 26330,0
3370 IF N=26000:POKE 26331,0
3380 IF N=26000:POKE 26332,0
3390 IF N=26000:POKE 26333,0
3400 IF N=26000:POKE 26334,0
3410 IF N=26000:POKE 26335,0
3420 IF N=26000:POKE 26336,0
3430 IF N=26000:POKE 26337,0
3440 IF N=26000:POKE 26338,0
3450 IF N=26000:POKE 26339,0
3460 IF N=26000:POKE 26340,0
3470 IF N=26000:POKE 26341,0
3480 IF N=26000:POKE 26342,0
3490 IF N=26000:POKE 26343,0
3500 IF N=26000:POKE 26344,0
3510 IF N=26000:POKE 26345,0
3520 IF N=26000:POKE 26346,0
3530 IF N=26000:POKE 26347,0
3540 IF N=26000:POKE 26348,0
3550 IF N=26000:POKE 26349,0
3560 IF N=26000:POKE 26350,0
3570 IF N=26000:POKE 26351,0
3580 IF N=26000:POKE 26352,0
3590 IF N=26000:POKE 26353,0
3600 IF N=26000:POKE 26354,0
3610 IF N=26000:POKE 26355,0
3620 IF N=26000:POKE 26356,0
3630 IF N=26000:POKE 26357,0
3640 IF N=26000:POKE 26358,0
3650 IF N=26000:POKE 26359,0
3660 IF N=26000:POKE 26360,0
3670 IF N=26000:POKE 26361,0
3680 IF N=26000:POKE 26362,0
3690 IF N=26000:POKE 26363,0
3700 IF N=26000:POKE 26364,0
3710 IF N=26000:POKE 26365,0
3720 IF N=26000:POKE 26366,0
3730 IF N=26000:POKE 26367,0
3740 IF N=26000:POKE 26368,0
3750 IF N=26000:POKE 26369,0
3760 IF N=26000:POKE 26370,0
3770 IF N=26000:POKE 26371,0
3780 IF N=26000:POKE 26372,0
3790 IF N=26000:POKE 26373,0
3800 IF N=26000:POKE 26374,0
3810 IF N=26000:POKE 26375,0
3820 IF N=26000:POKE 26376,0
3830 IF N=26000:POKE 26377,0
3840 IF N=26000:POKE 26378,0
3850 IF N=26000:POKE 26379,0
3860 IF N=26000:POKE 26380,0
3870 IF N=26000:POKE 26381,0
3880 IF N=26000:POKE 26382,0
3890 IF N=26000:POKE 26383,0
3900 IF N=26000:POKE 26384,0
3910 IF N=26000:POKE 26385,0
3920 IF N=26000:POKE 26386,0
3930 IF N=26000:POKE 26387,0
3940 IF N=26000:POKE 26388,0
3950 IF N=26000:POKE 26389,0
3960 IF N=26000:POKE 26390,0
3970 IF N=26000:POKE 26391,0
3980 IF N=26000:POKE 26392,0
3990 IF N=26000:POKE 26393,0
4000 IF N=26000:POKE 26394,0
4010 IF N=26000:POKE 26395,0
4020 IF N=26000:POKE 26396,0
4030 IF N=26000:POKE 26397,0
4040 IF N=26000:POKE 26398,0
4050 IF N=26000:POKE 26399,0
4060 IF N=26000:POKE 26400,0
4070 IF N=26000:POKE 26401,0
4080 IF N=26000:POKE 26402,0
4090 IF N=26000:POKE 26403,0
4100 IF N=26000:POKE 26404,0
4110 IF N=26000:POKE 26405,0
4120 IF N=26000:POKE 26406,0
4130 IF N=26000:POKE 26407,0
4140 IF N=26000:POKE 26408,0
4150 IF N=26000:POKE 26409,0
4160 IF N=26000:POKE 26410,0
4170 IF N=26000:POKE 26411,0
4180 IF N=26000:POKE 26412,0
4190 IF N=26000:POKE 26413,0
4200 IF N=26000:POKE 26414,0
4210 IF N=26000:POKE 26415,0
4220 IF N=26000:POKE 26416,0
4230 IF N=26000:POKE 26417,0
4240 IF N=26000:POKE 26418,0
4250 IF N=26000:POKE 26419,0
4260 IF N=26000:POKE 26420,0
4270 IF N=26000:POKE 26421,0
4280 IF N=26000:POKE 26422,0
4290 IF N=26000:POKE 26423,0
4300 IF N=26000:POKE 26424,0
4310 IF N=26000:POKE 26425,0
4320 IF N=26000:POKE 26426,0
4330 IF N=26000:POKE 26427,0
4340 IF N=26000:POKE 26428,0
4350 IF N=26000:POKE 26429,0
4360 IF N=26000:POKE 26430,0
4370 IF N=26000:POKE 26431,0
4380 IF N=26000:POKE 26432,0
4390 IF N=26000:POKE 26433,0
4400 IF N=26000:POKE 26434,0
4410 IF N=26000:POKE 26435,0
4420 IF N=26000:POKE 26436,0
4430 IF N=26000:POKE 26437,0
4440 IF N=26000:POKE 26438,0
4450 IF N=26000:POKE 26439,0
4460 IF N=26000:POKE 26440,0
4470 IF N=26000:POKE 26441,0
4480 IF N=26000:POKE 26442,0
4490 IF N=26000:POKE 26443,0
4500 IF N=26000:POKE 26444,0
4510 IF N=26000:POKE 26445,0
4520 IF N=26000:POKE 26446,0
4530 IF N=26000:POKE 26447,0
4540 IF N=26000:POKE 26448,0
4550 IF N=26000:POKE 26449,0
4560 IF N=26000:POKE 26450,0
4570 IF N=26000:POKE 26451,0
4580 IF N=26000:POKE 26452,0
4590 IF N=26000:POKE 26453,0
4600 IF N=26000:POKE 26454,0
4610 IF N=26000:POKE 26455,0
4620 IF N=26000:POKE 26456,0
4630 IF N=26000:POKE 26457,0
4640 IF N=26000:POKE 26458,0
4650 IF N=26000:POKE 26459,0
4660 IF N=26000:POKE 26460,0
4670 IF N=26000:POKE 26461,0
4680 IF N=26000:POKE 26462,0
4690 IF N=26000:POKE 26463,0
4700 IF N=26000:POKE 26464,0
4710 IF N=26000:POKE 26465,0
4720 IF N=26000:POKE 26466,0
4730 IF N=26000:POKE 26467,0
4740 IF N=26000:POKE 26468,0
4750 IF N=26000:POKE 26469,0
4760 IF N=26000:POKE 26470,0
4770 IF N=26000:POKE 26471,0
4780 IF N=26000:POKE 26472,0
4790 IF N=26000:POKE 26473,0
4800 IF N=26000:POKE 26474,0
4810 IF N=26000:POKE 26475,0
4820 IF N=26000:POKE 26476,0
4830 IF N=26000:POKE 26477,0
4840 IF N=26000:POKE 26478,0
4850 IF N=26000:POKE 26479,0
4860 IF N=26000:POKE 26480,0
4870 IF N=26000:POKE 26481,0
4880 IF N=26000:POKE 26482,0
4890 IF N=26000:POKE 26483,0
4900 IF N=26000:POKE 26484,0
4910 IF N=26000:POKE 26485,0
4920 IF N=26000:POKE 26486,0
4930 IF N=26000:POKE 26487,0
4940 IF N=26000:POKE 26488,0
4950 IF N=26000:POKE 26489,0
4960 IF N=26000:POKE 26490,0
4970 IF N=26000:POKE 26491,0
4980 IF N=26000:POKE 26492,0
4990 IF N=26000:POKE 26493,0
5000 IF N=26000:POKE 26494,0
5010 IF N=26000:POKE 26495,0
5020 IF N=26000:POKE 26496,0
5030 IF N=26000:POKE 26497,0
5040 IF N=26000:POKE 26498,0
5050 IF N=26000:POKE 26499,0
5060 IF N=26000:POKE 26500,0
5070 IF N=26000:POKE 26501,0
5080 IF N=26000:POKE 26502,0
5090 IF N=26000:POKE 26503,0
5100 IF N=26000:POKE 26504,0
5110 IF N=26000:POKE 26505,0
5120 IF N=26000:POKE 26506,0
5130 IF N=26000:POKE 26507,0
5140 IF N=26000:POKE 26508,0
5150 IF N=26000:POKE 26509,0
5160 IF N=26000:POKE 26510,0
5170 IF N=26000:POKE 26511,0
5180 IF N=26000:POKE 26512,0
5190 IF N=26000:POKE 26513,0
5200 IF N=26000:POKE 26514,0
5210 IF N=26000:POKE 26515,0
5220 IF N=26000:POKE 26516,0
5
```


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 9999 *****
130 REM ***** POKES 23555.0 *****
140 REM ***** INMUNIDAD TOTAL: 0 *****
150 REM ***** IF NOT A THEN GO TO *****
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	316858DD21004011001B	606
2	CD3358DD21C05D11880B	1098
3	CD3358DD217859118895	1129
4	CD33583E0632856A3E00	766
5	329763DE0032416AC321	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$:P
40 INPUT"Vidas infinitas":a$: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":0
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

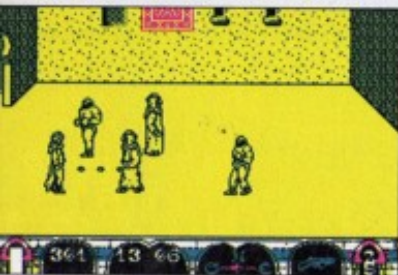

```

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	38CC3D322E29C3009100	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$:IF UPPER(a$)
="S" THEN POKE &9B,&C9:POKE &A3,0
50 INPUT "Superpoderes infinitos":a$:IF U
PPER(a$)="S" THEN POKE &A8,&C9
60 INPUT "Sin enemigos":a$:IF UPPER(a$)=
"S" THEN POKE &AD,&C9
70 INPUT "No morir al caer al agua":a$:IF
UPPER(a$)="S" THEN POKE &B2,&C9
80 INPUT "Conservar superpoderes":a$:IF
PPER(a$)="S" THEN POKE &B7,&3A
90 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."
:ON ERROR GOTO 100:TAPE
100 MEMORY &3FFF:FOR n=1 TO 1000:NEXT:MO
DE 1:LOAD":&4000:CALL &80
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	PAUSE	100
270	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	C3C07E3AEB08FEFB2024	1021
4	FF69004F32A8003210	982
5	853E8730000181EAF32	826
6	8685300005300F6A32C3	1137
7	0032E70019A0F32EF80	1205
8	3EC930180630E4000100	1321
9	E1F1C900000000000000	667
DUMP: 40.000		
N.º BYTES: 83		

SPECTRUM



```

60 INPUT "Qualquer numero de bombas":a$:
IF UPPERS(a$)="S" THEN POKE A0A5P,0
90 GOSUB "RECURSA PASS":PRINT
100 INPUT "Bombas infinitas":a$:IF UPPERS(a$)
="S" THEN POKE A0A67,0
110 INPUT "Imunidade":a$:IF UPPERS(a$)="N"
THEN POKE A0A9C,A3A
120 INPUT "FUEL infinito":a$:IF UPPERS(a$)
="S" THEN POKE A0A71,0
130 INPUT "Municion infinita":a$:IF UPPERS(a$)
="S" THEN POKE A0A76,0
140 INPUT "Bombas infinitas":a$:IF UPPERS(a$)
="S" THEN POKE A0A78,0
150 GOSUB "RECURSA PASS":PRINT
160 INPUT "Vidas infinitas":a$:IF UPPERS(a$)
="S" THEN POKE A0A83,0
170 INPUT "Imagem loaded":a$:IF UPPERS(a$)="S"
THEN POKE A0A85,0
180 INPUT "Tempo infinito":a$:IF UPPERS(a$)
="S" THEN POKE A0A8D,0
190 PRINT:PRINT "Inserra cinta original..
":POK m=1 TO 1000:HEXFF
200 MDE 1:MEMORY $3FFP:CALL $BD39:LOAD"
":$B0000:CALL $A000
210 DATA $3,21,1B,60,1,42,1,11,0,60,7D,
D,4P,ED,5P,AS,EB,AB,EB,77,23,13,B,70,B1,
20,F2,AP,ED,4F,21,2C,50,11,2C,90,1,31,1.
ED,80,21,32,AC,22,51,90,3C,2C,90,21,4A,
0,11,60,0,ED,53,14,1,1,50,0,ED,80,3C,AG.
220 DATA 3A,0,10,PH,77,26,37,FE,FD,26,37.
3E,3D,32,29,5E,3E,3D,32,34,5E,1,32,11,
1B,3E,2A,32,40,4E,3C,0,60,3E,3D,32,21,1D,
3C,22,3E,26,26,3E,3D,32,3E,1D,3E,1,32,0.
A,3E,1,32,0,9,3C,0,60,3E,3D,32,39,12,3E.
3E,32,2F,18,3E,1,32,0,60,3C,0,60

```

```

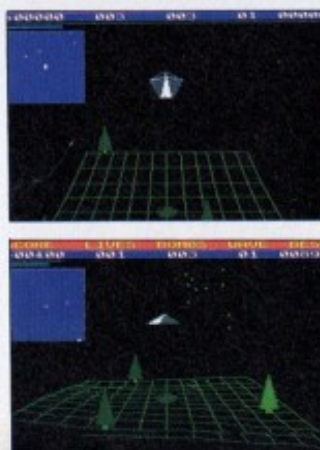
10 REM Cargador The vindicator
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:POR =>AA000 TO AA093:READ aa:PO
oke aa,VAL("A"+aa):NEXT
40 CLS:PRINT"PRIMERA PASO":PRINT
50 INPUT"Video infinito":aa:IF UPPERS(aa)
a:"S" THEN POKE AA050,0
60 INPUT"Immunidad":aa:IF UPPERS(aa)="S"
THEN POKE AA055,0
70 INPUT"Armasmento infinito":aa:IF UPPERS
a:"S" THEN POKE AA05A,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.



154 / Diccionario de Pokes II

LISTADO 1

```

20 REM *****
30 REM CARGADOR VIRUS
40 REM PARA SPECTRUM 48K
50 REM POR J.J.G.G.
60 REM *****
70 REM
80 REM
90 REM
100 REM
110 REM PER 0: INK 0: BORDER 0: C
120 REM 99999: LORD ~~~~ CODE 64512:4
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

1	3108003E02CD0116D021	595
2	08C0111101C080FCD021	1151
3	08C0162005CD04FCC0A0	1516
4	EC0100241520F3D02100	1250

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.



```

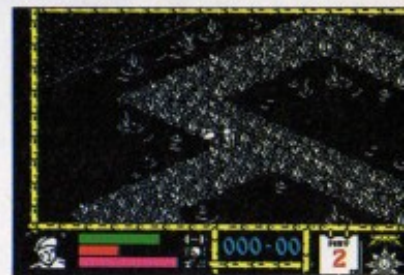
1 REM WEC LE MANS
2 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
3 FORN=381TO411:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
4 IFS<>3423THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA":POKE198,0
6 IFPEEK(198)=0THEN6
7 POKE816,125:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
8 DATA32,165,244,169,32,141,84,3,169,1
44,141,85,3,169,1,141,86
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
RD: CODE VAL: 25000: CLS: POR
E VAL: 23650: VAL: 0
40 INPUT "¿Fuerza infinita?":
LINE 45: IF 45(5GN PI) < 5: THE
N POKE VAL: 25000: 5GN PI: POKE
VAL: 25040: 5GN PI
50 INPUT "¿No pasar hambre ni
55?": LINE 45: IF 45(5GN PI) < 5:
5: THEN POKE VAL: 25000: 5GN PI
: POKE VAL: 25050: 5GN PI
60 INPUT "¿Inmortalidad infinita?":
LINE 45: IF 45(5GN PI) < 5: T
HEN POKE VAL: 25000: 5GN PI
70 INPUT "¿Quitar los pe
ligros?": LINE 45: IF 45(5GN PI
) < 5: THEN POKE VAL: 25000: 5GN
80 INPUT "¿No pasa el tiempo?
"
LINE 45: IF 45(5GN PI) < 5: T
HEN POKE VAL: 25000: 5GN
ORIGINAL...: PAUSE VAL: 100:
INK BIN: POKE VAL: 23624: 5GN:
CLEAR
100 LOAD "CODE VAL: 24576": LO
RD: SCREENS: RANDOMIZE USR VAL
"25000"
Listado 2
LINEA DATOS CONTROL
1 210161224569C3010021 831
2 C06111368FED53EF0601 1250
3 EC0ED0B03E0132B0063E 944
4 C932EF8EC3010521C305 1402
5 C0578F21C4D5C0578F21 1441
6 C5D0C0578F21C4D5C057 1629
7 8F21C7C05C0578FC3940A 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. 51011A/---
REM --CARGADOR 50/---
REM
6 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
7 INC NOT PI: CLEAR VAL: 245
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: 23650: VAL: 70
9 INPUT "VIDAS INFINITAS JUGR
DOR 1 7/5/N": LINE 14
10 INPUT "VIDAS INFINITAS JUGR
DOR 2 7/5/N": LINE 14
10 PRINT AT 11,7: INK 4: "ESPER
A UN POCO"
11 FOR I=5GN PI TO VAL "114":
REAR 55: REAR CH: FOR N=5GN PI T
O VAL "10": STEP VAL "2": LET S=V
AL "10": VAL (5*(N)) + 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 US<5: THEN POKE 58419,
15 IF US<5: THEN POKE 58422,
16 CLS: PRINT AT 11,4: BRIGHT
1: INK 5: "INSERTA LA CINTA ORIG
INAL"
17 RANDOMIZE USR 50000
18 SAVE "CARGAXEC": LINE 6
19 DATA "31FF7F70D2100001111"
20
110 DATA "0037CD56053EFF0D21C5"
1120
1130 DATA "5C11F00537C050509732"
1140
1150 DATA "5C5D014C5D0C4C50060C"
1160
1170 DATA "D02121E5C0A0E4210010"
1180
1190 DATA "2261E00610C0A0E40022"
1200
1210 DATA "E0E2FD21E7E221E2E211"
1220
1230 DATA "50EE0105000E000C36FE0"
1240
1250 DATA "0000FD2239E0C93E1432"
1260
1270 DATA "005C002AE0E23E232320"
1280
1290 DATA "E421000022D0E49703FE"
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
1
```


[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 DABBA 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

```

20 REM *****
30 REM **
40 REM ** J.E. BARBERO **
50 REM **
60 REM ** SPECTRUM 48K **
70 REM **
80 REM *****
90 REM ***** YETI *****
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

1	F3C32CFFAF371408153E	1076
2	0803FE2108FF5D08FE1F	1499
3	E83wLHFCwCDE7FE38FA	1712

4	2110841002387C05306F9	957
5	2110841002387C05306F9	957
6	30E43C0500300000000000F	1301
7	30E43C0500300000000000F	1301
8	50074CDE7F0E87F0E814F	16
9	500080C70E1F0E0000000000	017
10	701F4F13100E70000000000	017
11	701F4F13100E70000000000	017
12	02C4F000000000000000000	1430
13	02C4F000000000000000000	1430
14	00000000000000000000000	16
15	00000000000000000000000	16
16	00000000000000000000000	16
17	00000000000000000000000	16
18	00000000000000000000000	16
19	00000000000000000000000	16
20	00000000000000000000000	16
21	00000000000000000000000	16
22	00000000000000000000000	16
23	0019F000400000000000000	828
24	0019F000400000000000000	828
25	0019F000400000000000000	828
26	0019F000400000000000000	828
27	0019F000400000000000000	828
28	00000000000000000000000	743
29	00000000000000000000000	743
30	00000000000000000000000	743
31	00000000000000000000000	743
32	00000000000000000000000	743
33	00000000000000000000000	743
34	00000000000000000000000	743
35	00000000000000000000000	743
36	00000000000000000000000	743
37	00000000000000000000000	743
38	00000000000000000000000	743
39	00000000000000000000000	743
40	00000000000000000000000	743
41	00000000000000000000000	743
42	00000000000000000000000	743
43	00000000000000000000000	743
44	00000000000000000000000	743
45	00000000000000000000000	743
46	00000000000000000000000	743
47	00000000000000000000000	743
48	00000000000000000000000	743
49	00000000000000000000000	743
50	00000000000000000000000	743
51	00000000000000000000000	743
52	00000000000000000000000	743
53	00000000000000000000000	743
54	00000000000000000000000	743
55	00000000000000000000000	743
56	00000000000000000000000	743
57	00000000000000000000000	743
58	00000000000000000000000	743
59	00000000000000000000000	743
60	00000000000000000000000	743
61	00000000000000000000000	743
62	00000000000000000000000	743
63	00000000000000000000000	743
64	00000000000000000000000	743
65	00000000000000000000000	743
66	00000000000000000000000	743
67	00000000000000000000000	743
68	00000000000000000000000	743
69	00000000000000000000000	743
70	00000000000000000000000	743
71	00000000000000000000000	743
72	00000000000000000000000	743
73	00000000000000000000000	743
74	00000000000000000000000	743
75	00000000000000000000000	743
76	00000000000000000000000	743
77	00000000000000000000000	743
78	00000000000000000000000	743
79	00000000000000000000000	743
80	00000000000000000000000	743
81	00000000000000000000000	743
82	00000000000000000000000	743
83	00000000000000000000000	743
84	00000000000000000000000	743
85	00000000000000000000000	743
86	00000000000000000000000	743
87	00000000000000000000000	743
88	00000000000000000000000	743
89	00000000000000	

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 *****
10 BORDER 8 PAPER 0 INK 7: C
L5
20 POKE 23550,0: CLEAR 24999
25 PRINT AT 10,2: FLASH 1:"INT
RODUCE LA CINTA ORIGINAL"
30 LOAD "CODE 1.000" "CODE
40 RANDOMIZE USR 32769
50 LOAD "CODE 250000
60 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
3 10-25577 "N: POKE 45001,N
70 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS? (S/N) "A$: IF A$="S" THEN P
OKE 45014,201
80 INPUT "QUIERES SER INMUNE A
TODOS LOS ENEMIGOS? (S/N) "A$: IF
A$="S" THEN POKE 32739,201
90 INPUT "QUIERES QUE LOS ENEM
IGOS NO DISPARENTEN? (S/N) "A$: IF
A$="S" THEN POKE 41055,32
100 INPUT "QUIERES RECIBIR LA
ARMATICA DE FUELO? (S/N) "A$: IF A
$="S" THEN POKE 41479,32
110 INPUT "QUIERES AUTOFIRE? (S/N)
"A$: IF A$="S" THEN POKE 397
36,190
120 RANDOMIZE USR 32768
130 SAVE "ZYNAPS" LINE 10

```

SPECTRUM

```

10 REM +-----+
20 REM + Cargador ZYNAPS by A.C.R. +
30 REM +-----+
40 REM
50 MODE 1: INPUT "Vidas infinitas (S/N) :
",A$: IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE 0,0
60 INPUT "Inmune a los choques (S/N) : ",
A$: IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE 1,0
70 POKE &BDF4,&C9: REMOY 83FF: MOD0 0: IN
K 0,0: INK 1,20: INK 2,13: INK 3,16: INK 4,1
5: INK 5,6: INK 6,3: INK 7,24: INK 8,12: INK
9,9: INK 10,10: INK 11,19: INK 12,20: INK 13
,11: INK 14,2: INK 15,1: BORDER 0: LOAD "10a
der",&4000
80 FOR I=&A200 TO &A21C: READ A$: POKE I,V
AL("A"+A$): NEXT I
90 PRINT "LOADING : ZYNAPS": POKE &414F,3
A2: CALL &4000
100 DATA 3A,0,0,0,7,20,0,32,4D,05,32,4E,6
5,32,4F,05,3A,1,0,87,20,5,3E,C9,32,5D,56
,C3,0,90

```

AMSTRAD

