

Catálogo

pag 01.pdf	1
Introduc	2
kuso kk	3
pag 04.pdf	4
pag 05.pdf	5
pag 06.pdf	6
pag 07.pdf	7
pag 08.pdf	8
pag 09.pdf	9
pag 10.pdf	10
pag 11.pdf	11
pag 12.pdf	12
pag 13.pdf	13
pag 14.pdf	14
pag 15.pdf	15
pag 16.pdf	16
pag 17.pdf	17
pag 18.pdf	18
pag 19.pdf	19
pag 20.pdf	20
pag 21.pdf	21
pag 22.pdf	22
pag 23.pdf	23
pag 24.pdf	24
pag 25.pdf	25
pag 26.pdf	26
pag 27.pdf	27
pag 28.pdf	28
pag 29.pdf	29
pag 30.pdf	30
pag 31.pdf	31
pag 32.pdf	32
pag 33.pdf	33
pag 34.pdf	34
pag 35.pdf	35
pag 36.pdf	36

pag 37.pdf	36
pag 38.pdf	38
pag 39.pdf	39
pag 40.pdf	40
pag 41.pdf	41
pag 42.pdf	42
pag 43.pdf	43
pag 44.pdf	44
pag 45.pdf	45
pag 46.pdf	46
pag 47.pdf	47
pag 48.pdf	48
pag 49.pdf	49
pag 50.pdf	50
pag 51.pdf	51
pag 52.pdf	52
pag 53.pdf	53
pag 54.pdf	54
pag 55.pdf	55
pag 56.pdf	56
pag 57.pdf	57
pag 58.pdf	58
pag 59.pdf	59
pag 60.pdf	60
pag 61.pdf	61
pag 62.pdf	62
pag 63.pdf	63
pag 64.pdf	64
pag 65.pdf	65
pag 66.pdf	66
pag 67.pdf	67
pag 68.pdf	68
pag 69.pdf	69
pag 70.pdf	70
pag 71.pdf	71
pag 72.pdf	72
pag 73.pdf	73

pag 74.pdf 73

pag 75.pdf 75

pag 76.pdf 76

pag 77.pdf 77

pag 78.pdf 78

pag 79.pdf 79

pag 80.pdf 80

pag 81.pdf 81

pag 82.pdf 82

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

HOBBY PRESS, S.A.

MICRO

Manía

Sólo para adictos

- SPECTRUM
- AMSTRAD
- COMMODORE
- MSX



Diccionario
de Pokes
● Incluye Cargadores

2

HOBBY PRESS

Diccionario de Pokes

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 aquéllos 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.

Diccionario de Pokes

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 constan 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 40.000.

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 «Pulsa 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.

```
2 REM
3 REM CARGADOR +3 MICROHOBBY
4 REM
5 CLEAR 65518: LET menu=6000
10 FOR n=65519 TO 65535
12 READ c: POKE n,c: NEXT n
15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0.6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
70 LET as="": POKE 23658,8
100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
200 LET i=1: GO TO 6000
1000 REM **BUCLE PRINCIPAL**
1001 INPUT "LINEA": LINE i$ IF
i$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN i$
1003 IF i$(n)<"0" OR i$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner=VAL i$
1005 IF liner<>1 THEN POKE 23668
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: G
O TO 1000
1007 INPUT "
DATOS ": LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
AT cx,0,d$:AT cx,21,CHRS 138:"L
INEA ":i1
1010 IF LEN d$>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET ws=d$(n)
1150 IF ws>CHRS 64 AND ws<CHRS 5
0 OR ws>CHRS 64 AND ws<CHRS 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 ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ":
ct
1260 IF ct<ch THEN GO SUB 5000:
GO TO 1000
1300 LET as=as+d$: GO TO 1000
2000 LET i1=i1+1: GO TO 1000
5000 BEEP 2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM **MENU PRINCIPAL**
6005 PRINT #0: INK 7: PAPER 1: "
INPUT LOAD SAVE DUMP TEST "
6100 LET is=INKEY$: IF is="" THE
N GO TO 6100
6200 IF is="I" THEN GO TO 1000
6210 IF is="S" THEN GO TO 7000
6220 IF is="L" THEN GO TO 8000
6225 IF is="T" THEN GO TO 7500
6230 IF is="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM **SAVE**
7001 PRINT #0: PAPER 3: INK 7: "
FUENTE(O) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<"T" AND
INKEY$<"O" AND INKEY$<"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS: GO
TO 6000
7005 REM **SAVE DATA**
7006 IF as="" THEN GO SUB 9500:
```

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, 7260 y 80 10. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.

Diccionario de Pokes

Indice

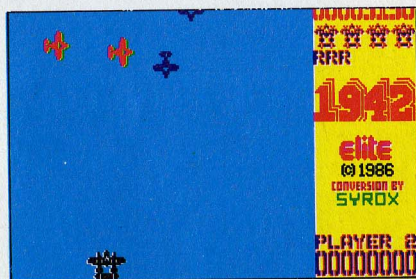
1942	S				C	
1943	S				C	
Abadía del Crimen, La	S	SD			C	
Action Biker					C	M
Addicta Ball					C	M
Afterburner	S				C	M
Ale Hops	S					M
Alien Syndrome	S					
Amaurote	S		A		C	
Andy Capp	S		A			
Arkanoid	S		A	AD	C	M
Arkanoid Revenge of Doh	S		A			
Artura	S		A		C	
Barbarian (Psygnosis)	S		A			
Basil, the Great Mouse Detective	S		A			M
Batman	S		A			
Batman, the Caped Crusader	S		A			
Batty	S		A			
Beyond the Ice Palace	S		A			
Bionic Commando	S		A			M
Black Beard	S		A		C	
Black Lamp	S				C	
Blade Warrior	S		A		C	
Bomb Jack	S		A		C	M
Bravestarr	S		A			M
Camelot Warriors	S		A			M
Capitán Sevilla	S				C	
Cobra's Arc	S		A		C	
Combat School	S		A			
Commando	S		A		C	
Correcaminos	S		A		C	
Crazy Cars	S		A		C	
Crosswise	S		A		C	
Cybernoid	S		A		C	
Cybernoid the Revenge	S		A		C	
Chain Reaction	S					
Challenge of the Gobots	S					
Daley Thompson's	S		A			
Dark Fusion	S					
Dark Side	S					
Dea Tenebrarum	S		A		C	
Death Wish-3	S		A		C	
Deflektor	S					
Desolator	S		A			M
Desperado	S		A		C	
Dragon Ninja	S				C	
Dragon's Lair II	S				C	
Double Dragon	S					
Earthlight	S					
Eliminator	S					
Empire Strikes Back	S		A		C	
Fifth Quadrant	S				C	
Firefly	S				C	
Flying Shark	S		A		C	
Galletron	S				C	
Game Over	S		A		C	
Garfield	S		A		C	
Gothik	S		A		C	
Gryzor	S				C	
Gutz	S				C	
Hard Guy	S				C	
Hellfire Attack	S		A		C	M
Hopping Mad	S		A			M
Humphrey	S		A			
Hundra	S		A			
Ikari Warriors	S				C	
Indiana Jones	S				C	
Inside Outing	S		A		C	
Intensity	S		A		C	M
Jack the Nipper	S		A		C	
Jack the Nipper II	S					
Jail Break	S		A			M
Jet Set Willy	S				C	
Karnov	S					
Last Ninja II	S		A			

Lazer Tag	S					
Led Storm	S					
Light Force	S		A		C	
Live and Let Die	S		A			
Livingstone, supongo	S		A		C	
Mad Mix Game	S				C	M
Magnetron	S				C	
Marauder	S				C	
Mario Bros	S				C	
Mask	S		A			
Match Day II	S					
Meganova	S		A			M
Mickey Mouse	S		A		C	
Mortadelo y Filemón	S		A		C	
Mundo perdido, El	S					
Munsters, The	S		A			M
Navy Moves	S					
Netherworld	S		A			M
North-Star	S		A			
Operation Wolf	S		A		C	M
Out Run	S				C	M
Overlander	S		A			
Pac-Mania	S					
Paris-Dakar	S					
Phantom Club	S		A			
Pink Panther	S		A			
Platoon	S		A			
Poder oscuro, El	S				C	
Power Pyramids	S					
Predator	S		A		C	
Race Against Time, The	S		A		C	
Rambo III	S				C	
Rastan	S				C	
Return of the Jedi	S		A			
Rex	S					
Road Blasters	S		A		C	
Roadwars	S					
Robocop	S		A			
Rolling Thunder	S		A		C	
Rygar	S				C	
R-Type	S		A		C	
Saboteur	S		A		C	
Saboteur II	S		A			
Sabrina	S					
Samurai Warrior	S		A		C	
Savage	S	SD	A		C	
Silent Shadow	S		A		C	M
Skate Crazy	S				C	
Slap Fight	S				C	
Soldier of Fortune	S				C	
Spitting Image	S		A		C	
Star Wars	S		A		C	
Street Fighter	S				C	
Super G-Man	S					
Tank	S		A		C	
Target Renegade	S				C	
Techno Cop	S				C	
Teladon	S					
Terramex	S		A			
Thing' Bounces Back	S		A		C	
Thunder Blade	S					
Tiger Road	S				C	
Total Eclipse	S		A			
Tour de Force	S					
Triple Comando	S					
Turbo Girl	S	SD	A			M
Tuareg	S		A	AD		
Typhoon	S		A		C	
Venom Strikes Back	S		A			
Vindicator, The	S		A			
Virus	S					
Vixen	S					
Wec Le Mans	S				C	
Wells & Fargo	S					
Where Time Stood Still	S					
Whooper Chase	S					
Xecutor	S					
Yabba Dabba Doo	S					
Yeti	S					
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=65400 TO 65428: READ
A: POKE N,A: LET T=T+A: NEXT N
40 IF T<33340 THEN PRINT "ERRO
R EN DATAS": STOP
50 RANDOMIZE USR 65400
60 DATA 221,33,0,64,17,232,189
,62,255,55,205,86
70 DATA 5,4,8,241,175,50,54,182
,61,50,80,284,205
80 DATA 107,13,195,47,204
```

SPECTRUM

```
10 REM *** 1942
20 FORN=288TO361:READA:POKE N,A:S=S+A:NE
XT
30 IFS<>7237THENPRINT"ERROR EN DATAS.":
END
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N): ":V$:IF
V$="S"THENPOKE320,141
50 INPUT"ROLLS INFINITOS (S/N): ":R$:IF
R$="S"THENPOKE323,141
60 INPUT"INMUNE AVIONES (S/N): ":A$:IFA
$<>"S"THENPOKE327,98
70 INPUT"INMUNE DISPAROS Y AVION GRANDE
(S/N): ":D$:IFD$="S"THENPOKE356,141
```

```
80 PRINT"COLOCA CINTA 1942 Y PULSA PLAY
EN EL CASSETTE"
90 WAIT1,56,49:POKE816,32:POKE817,1:LOA
D
100 DATA 32,165,244,169,48,141,243,3,16
9,1,141,244,3,76,13,8,169,62,141,48
110 DATA 8,169,1,141,49,8,32,132,255,96
,169,36,44,174,22,44,56,33,76,73
120 DATA 1,169,169,141,165,12,169,0,141
,167,12,169,234,141,133,22,169,169,141
130 DATA134,22,169,0,141,135,22,169,0,4
,145,28,76,80,10,0,0,0,0,0,0
```

COMMODORE

1943

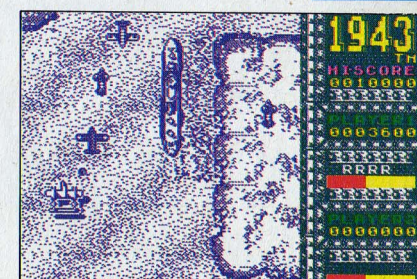
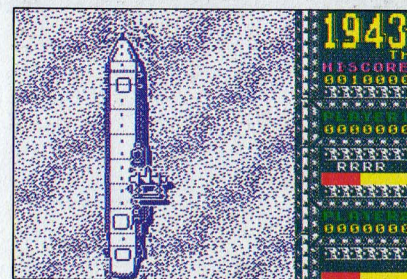
Estamos ante una magnífica recreación de la batalla de Midway, uno de los acontecimientos más cruentos y decisivos de la Segunda Guerra Mundial. El acorazado Yamato, buque insignia de la armada japonesa se enfrenta al cazabombarderos P-38 de la aviación americana, bajo el mando del capitán McDonald.

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM
60 REM ***** 1943 *****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "SCREEN$: LOAD "COD
E
100 INPUT "QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ":A$:IF A$="S" THE
N POKE 48721,201
200 INPUT "QUIERES SMART BOMB
S INFINITAS (S/N) ":A$:IF A$="S
" THEN POKE 53114,0
300 INPUT "QUIERES ROLLINGS I
NFINITOS (S/N) ":A$:IF A$="S" T
HEN POKE 53158,0
9000 CLS: RANDOMIZE USR 25593
```

SPECTRUM

```
1 REM 1943
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=UTO39:READA:POKE544+N,A:S=S+A:NEXT
4 IFS<>3677THENPRINT"ERROR EN DATAS"
5 PRINT"PREPARA EL 1943 Y PULSA UNA TECLA"
6 GETA$:IFAS$=""THENGETO6
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

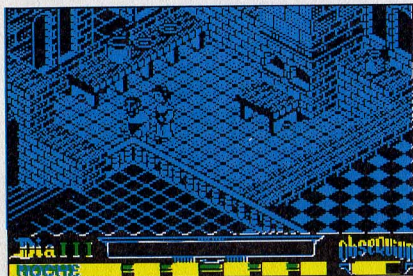
Un ilustre monje franciscano, Guillermo de Occam, acompañado del novicio Adzo, acude a una importante abadía italiana para entrevistarse con el representante del Papa. Poco antes de su

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 MUEVEN LOS PER
SONAJES (ISEAL PARA UN MAPEADO)"
:A$:IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 41832,0: POKE 42074,0
27 INPUT "SOLO SE MUEVEN ADZO
Y GUILLERMO Y AL COGER EL PERGAM
INO MUESTRA SU SECRETO":A$:IF A
$="S" OR A$="s" THEN POKE 32778,
225
```

SPECTRUM DISCO

Diccionario de Pokes



SPECTRUM

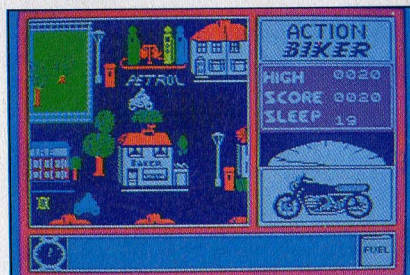
```
10 CLEAR VAL "24576": LOAD ""
CODE: FOR a=VAL "32700" TO VAL
"32707": READ b: POKE a,b: NEXT a:
POKE VAL "32856", VAL "188": POKE
val "32857", val "127": RANDOMIZE
USR val "32768"
20 DATA 62,a,50,b,c,195,192,93
```

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 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,1
30 FORN=0TO79:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFSC>9264THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA$="N"THENPOKE319,173
60 INPUT"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 DATA162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
120 DATA159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,203,228,169,61,141,173,3,169,1
130 DATA141,176,3,76,199,2,163,173,141,4,65,141,199,67,32,74,3,72,165,173,201,3
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 desdeluego 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 IFINKEY<>"THEN10ELSECLS:KEYOFF:SCREEN0:COLOR15,1,1
20 B=0:FORI=35810!TO35839!::READA:B=B+A:POKEI,A:NEXTI:IFB<>2449THENGOTO130
30 LOCATE,23:PRINT" CARGADOR PARA ADDICTA BALL de ALLIGATA":PRINT"
-----":PRINT:PRINT" J.M.R.SANCHO PARA MICROMANIA.":FORI
=1TO13:PRINT:NEXTI
40 LOCATE,13:INPUT" .- ¿ Número de Vidas (1-99) ":A:IFA<1THENA=1ELSEIFA>99THENA=
99
50 POKE 35814!,A:PRINT:INPUT" .- ¿ Número de Fase (1-6) ":A:IFA<1THENA=1ELSEIFA>
6THENA=6
60 POKE 35819!,A-1:PRINT:PRINT" .- ¿ Inmunidad (S/N) ?"
70 A$=INKEY$:IFA$=" "THEN70ELSEIFA$="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 POKE 35835!,160-A:GOTO120
110 POKE 35823!,201
120 PRINT:PRINT" .- Pon en marcha el cassette.":BLOAD"cas":POKE 35865!,226:POKE
35866!,139:DEFUSR=35840!:A=USR(0)
130 CLS:PRINT"Hay algún error en las datas.":END
140 DATA 205,87,141,62,4,50,22,166,62,0,50,29,166,33,3,183,62,0,6,29,119,35,16,2
52,62,160,50,28,166,201,J,M,R,S
```

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 DOS SANTOS
3 FORN=272TO422:READA:POKEI,A:S=S+A:NEXT
4 IFSC>20293THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
5 PRINT"EL PROGRAMA SE CARGARA SIN RAYAS"
6 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
7 GETA$:IFA$=" "THEN7
8 SYS272
30 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 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,32,186,255,169,0,32,189
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 DATA251,193,164,254,153,68,5,96,169,173,141,47,9,169,141,141,48
110 DATA9,169,229,141,49,9,169,22,141,50,9,96,74,68,83
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador After Burner
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 48061: P
OKE 23658,6: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE AS: IF AS(1) <> "S" THEN POKE
48900,0
50 INPUT "Munición infinita? ";
LINE AS: IF AS(1) <> "S" THEN PO
KE 48905,0
60 PRINT 80: "Inserta cinta ori
ginal...: PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
70 RANDOMIZE USR 48820

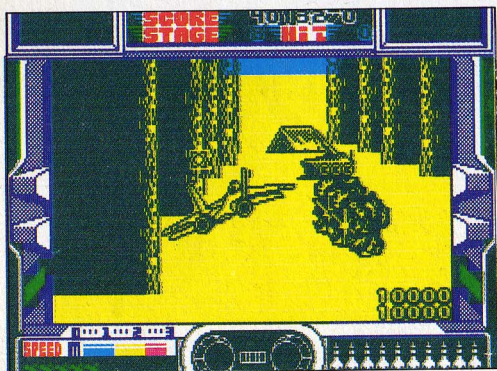
```

LISTADO 2

```

1 C7D9083AFF82F00060C 1139
2 281721E3B822818D2100 895
3 001100583E41060910FE 645
4 00D9C3C5B00018F6D908 1300
5 3D281E08EDD80EDD80EDD8 1330
6 ED80EDD80EDD80EDD80EDD8 1985
7 C3C5B0C3E10821245C22 942
8 01BDAF32D68C3E0832D8 1281
9 BC06080608060810FD9 717
10 C3C5B0C908FE98385D00 1373
11 280E0806047E12231418 287
12 FR00060118393D7E9838 871
13 3A0E0321B8C111F40006 691
14 00281B2B1D1000000605 187
15 FE9928102B1D000003FE 798
16 9A28072B1D1000000601 309
17 10FE6E26F0D09C3C5B0C 1414
18 060D0810FD9C3C5B0C06 1180
19 0810F57710FE182E0009 739
20 182A2D20F3E9C0821B8 836
21 BC11F8787B868A060720 1061
22 E436C82B7B868A060420 1010
23 DB36C82B7B868A20D736 1260
24 A82B7B86770E01D9C3C5 1211
25 BC989890A0C0C08C0D03E 1651
26 163D20F0A704C83E7FD8 1147
27 FE1FA9E62028F4792F4F 1247
28 E602F608D3FE37C9F33E 1512
29 023D268CF608D3FE21A8 1376
30 EE5D8FE1FE6204FD51E 1507
31 20069CCD0BC30F73EC2C 1326
32 B630F21D20F106C9C0DC0 1380
33 BC30E878FED430F4C0D0 1743
34 CC30DE1E072138BE4A23 378
35 C0C8C30D27E238830CD 1437
36 1D20F13E0132D68C069E 961
37 D12E043CE0818023E09CD 631
38 C25C0D00003E0ECDC2BC 1253
39 D03E133EBC88CB15069E 1111
40 D236BD3E3ABDC2B2B26 1359
41 862E0000E82E1FD130 737
42 BF3E0418163EC1ADC611 946

```



```

44 DD7700DD231806822E01 854
45 003E0218023E09CDC2BC 748
46 D0CD5E88D03E133ED0B8 1533
47 B150682D27ABD7CAD67 1329
48 7AB320CFCA98E3EC1AD 1522
49 C611DD7700DD23182E02 886
50 FE849683CD118ED08FD 1250
51 048728856901FD7FED79 1157
52 FD4E00FD4601DD210000 909
53 DD094D3E012E020683CD 808
54 11B8ED03E7FBD2803329A 1040
55 BEFD5E02FD5503690105 992
56 00FD094D2E023E030685 637
57 CD11B8ED07B8206822E01 1152
58 3E0EC27C8D11A98EED53 1271
59 98BD110E003E02C37CB0 944
60 3E0618B83E0CCDC2B0C0 940
61 003E0ECDC2B0C03EDB88 1336
62 CB150683D20F8EC9CDD 1451
63 BC21009006FFC5CD42B8 1284
64 7F83C110F73A6D00F7E8 1067
65 C8C05E8EC91E004B06FF 1256
66 3E7FDBFEE640A928091C 1202
67 792FE6404F10EFC90000 997
68 C356B821000011329006 721
69 32C31A06004F0913C110 595
70 F6E521000011CD900632 909
71 51A06004F0913C110F6 791
72 C17CFE0D300DA7ED42D8 1331
73 013200A7ED42D83E0132 850
74 9ABEC900E9AD2E2B6E0 1854
75 B6E0B6E0D2E2CEDD1AF 2105
76 D3FE7CFE01D8C0B2BB21 1663
77 C1BE11E8FD014C00D5ED 1412
78 B0C9F3C058050531 1261
79 FFBFD21CFBE110101CD 1321
80 27BEAF32F82DD210040 1157
81 11FF17219ABD2298BDC 1251
82 D0BC3A9ABEA7C2B2BB21 1570
83 606101A0567EEEE07723 1182
84 0B70B120F63E3A322E94 950
85 3E0132A590C3005B0000 708

```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 848

SPECTRUM

```

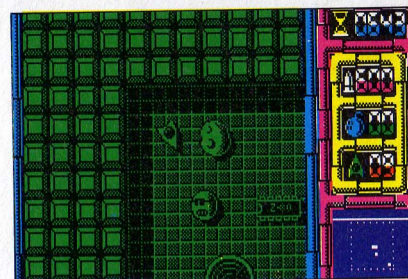
10 "AFTER BURNER
20 "M.J.B 1989
30 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15.1.1:POKE &H
FCAB,1
40 S=0:FOR N=&H8700 TO &H8756:READ AS:A
=VAL("&H"&A):S=S+A:POKE N,A:NEXT:IF S<
> 7430 THEN CLS:PRINT"ERROR EN LAS DATA
S":END
50 LOCATE 1,22:INPUT "CUANTAS VIDAS (1-
60 POKE &H8752,A:LOCATE 1,22:INPUT "VID
AS INFINITAS (S/N) ":AS:IF AS="S" THEN
POKE &H8753,1
70 LOCATE 1,22:INPUT "MUNICION INFINITA
(S/N) ":AS:IF AS="S" THEN POKE &H8754,1
80 CLS:LOCATE 6,10:PRINT"INSERTA LA CIN
TA ORIGINAL":LOCATE 12,12:PRINT"Y PULSA
PLAY":BLOAD"CAS":&H800:DEFUSR=&H8700:
90 DATA 21.E.87.11.E0.F4.1.48.0.E0.BD.C
3.E0.F4.21.F9.F4.22.4C.8A.3E.C3.32.4B.8
A.21.0.88.11.0.80.1.CC.6.ED.B0.C3.0.80.
3A.52.87.32.54.62.3A.53.87.A7.C8.0.80.
0.22.2.67.22.4.67.22.6.67.3A.54.87.A7.
28.A.21.0.0.7D.22.76.63.32.78.63.C3.0.1
5.0.0.C9.1B

```

MSX

Afteroids

Rescatado del archivo de los arcades clásicos, la nueva versión de Afteroids supera en calidad y adicción al programa original. Un excelente juego con el que te resultará prácticamente imposible aburrirte.



LISTADO 1

```

10 LOAD ""CODE 65400
20 FOR X=1 TO 4: READ AS:d,n
30 PRINT AS;" (S/N)?"
40 DIM R$(1): INPUT R$
50 IF R$="S" OR R$="S" THEN PO
KE D 201: GO TO 70
60 POKE D,n
70 NEXT X
80 CLS: PRINT "introduce la c
inta original"
90 RANDOMIZE USR 65400
100 DATA "Tiempo parado",65431,
6
110 DATA "Eliminar aliens",6543
6,33
120 DATA "Vidas infinitas",6544
1,221
130 DATA "Disparos inagotables",
65452,221

```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31FEFF3E5637DD210038	1071
2	11ECBFCDD560500000021	773
3	78F71178FF01788FE0B8	1492
4	3EC9321C6A3EC932716D	982
5	3EC93255652101020000	535
6	003EC9323665C363F940	1075
7	40407E000042665A4242	644

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 70

SPECTRUM

```

10 CLS:D=64777!
20 READ A:IF A=-1 THEN 50
30 POKE D,A:D=D+1:GOTO 20
50 FOR X=64826! TO 64841! STEP 5:READ
AS,A:PRINT AS;" (S/N)":INPUT CS:C$=LEF
TS(C$,1)
60 IF C$="S" OR C$="S" THEN POKE X,201
ELSE POKE X,A
70 NEXT X
75 CLS
80 PRINT "introduce cinta original"
90 PRINT "y pulsa tecla"
100 IF INKEY$="" THEN 100
200 SCREEN 2,2:COLOR 5,5,1:CLS
210 CLEAR 1,35299!
220 BLOAD "cas:after

```

```

230 BLOAD "cas:todo
240 DEFUSR=64777!:A=USR(0)
1000 DATA 243,49,48,242,285,5,138,33,1
60,148,17,0,0,1,0,64,205,92,0,205,231,
137,205,225,0
1010 DATA 33,0,64,1,151,175,197,229,20
5,228,0,225,119,35,193,11,120,177,32,2
42,245,231,0
1020 DATA 62,201,50,42,77,62,201,50,10
5,86,62,201,50,176,77,62,201,50,145,77
,195,167,139,-1
2000 DATA Tiempo parado,221
2010 DATA Eliminar aliens,33
2020 DATA Vidas infinitas,221
2030 DATA Disparos inagotables,221

```

MSX

Ale Hop

Ale Hop es un valiente piloto que debe salvar al planeta Balloon que se encuentra sometido por las fuerzas del CPADTBV (Confederación Para la Aniquilación De Todo Bicho Viviente). El juego consta de seis



Diccionario de Pokes

niveles. Te encontrarás ininidad 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=54000! TO 56015!:READ A:POKE I,A:NEXT
30 BLOAD"cas:".R
40 BLOAD"cas:".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 recodo.

```
10 REM Cargador Alien syndrome
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 39999: LOAD "CODE 40000: P
OKE 23658: CLS: DIM a$(1)
40 INPUT "Vidas iniciales?":
LINE a$: IF a$(1) THEN POKE 40
647,0
50 INPUT "Cualquier numero de
prisioneros?": LINE a$: IF a$(1)
S" THEN POKE 40551,0
60 PRINT "Introduce cinta ori
ginal...": POKE 23624,0: PAUSE 1
00: CLEAR
70 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 400
39
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	400940000014024B9C10	404
2	000A3F8957BFF6305B5C	973
3	A3DBF61800005B100000	767
4	00639E6C9E0000040F3	830
5	ED7BB2A0CD1A9F1E013E	1181
6	00D3FE2632069C3E16CD	1012
7	4B9D30F53EC6B830F025	1294
8	20EF06C9CD4F9D30C678	1317
9	FED430F4CD4F9D30D3E	1529
10	C332669DD21659C1102	1034
11	00ED5F06122E017800D7	744
12	CD4B9DD03FE48BCB153E	1405
13	16029C3C9649C83264	1157
14	9C653A169FAABDDACDD	1451
15	ADADDD7700060ACB6328	1044
16	0D3A169FC65983923216	888
17	9F05053A169FC69732	812
18	169FDD231B7AB3CA99C	1284

```
91 3EFF05C04369CDEF9F4D 1366
92 3EFF15C03CC9F07CB7EA 1589
93 DC9F2D032C09247CE687 1267
94 C07DC6206FE6E0C87CD6 1550
95 0867C9FD7CB7EAD9F25 1524
96 7C2FE607C07DD6206F2F 1129
97 E6E0C7CC60867C9FD7C 1665
98 B77CEA10A02FE607C0E5 1422
99 7C1F1FE603F65867CD 1092
100 22A0E1C9D5EB2A2A073 1553
101 23722322B2A0EBD1C95F 1312
102 2600878785876F0158A0 936
103 09C9E5C5F5D97AD9CD31 1691
104 A0010A00092255A0F1C1 894
105 E1ED735FA0316CA0FDE5 1631
106 C0D5E5F5313F66C95000 1370
107 FF3F1700FF17E0024400 013
108 005090000009E0030000 333
109 000000040C938FF579718 648
110 01000000000000000000 129
```

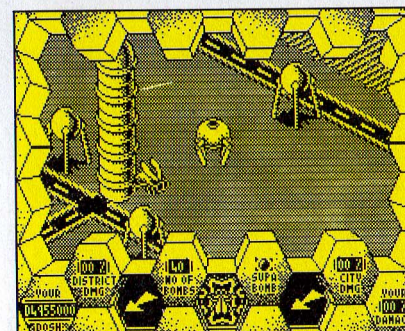
DUMP: 50.000
N.º BYTES: 1.151

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 LOAD "SCREEN$
20 LOAD "CODE
30 POKE 42506,0: REM VIDAS INF
INITAS
40 POKE 42456,0: REM INMUNIDAD
50 POKE 42974,175: REM INMUNID
AD CIUDAD
60 RANDOMIZE USR 26600
```

SPECTRUM

```
10 *****
20 * POKES AMAUROTO POR PABLO ARIZA *
30 *****
40 MEMORY 32767
50 D=32768:L=198:RESTORE
60 READ A$:L=L+1:IF A$="" THEN 120
70 CHECK=0:FOR X=1 TO LEN (A$)/2:B$=""&
MID$(A$,2*X-1,2)
80 B$=VAL(B$):CHECK=CHECK+B$:POKE D,B
90 D=D+1:NEXT
100 READ SUM:IF SUM<>CHECK THEN PRINT "*"
* ERROR EN LINEA":L:1:***:STOP
110 GOTO 60
120 MODE 2
130 FOR X=1 TO 2:READ A$,A,B
140 PRINT A$:A$=(S/N)?":A$="":WHILE A$<
>"S"AND A$<"N":A$=INKEY$:WEND
150 IF A$="N" THEN POKE A,&21:POKE B,&21
160 NEXT:PRINT "NUMERO DE DISTRITOS A RE
SCATAR (MAX. 25)":INPUT N:POKE &8042,N
170:PRINT"NUMERO BOMBAS INICIALES":INP
UT N:POKE &8034,VAL("&"+STR$(N))
180 MODE 1:PRINT "PON LA CINTA ORIGINAL"
190 LOAD "":36000:CALL &8000
200 DATA "210E80110004014200EDB0C3000421
00401100403E16CDA1BC21A0422244021D41622
1E40C30040",2542
210 DATA "218B9711BBA701E800EDB83E40326C
A021000022549D22559D3E193273A0AF32CA8832
D488C30426",4482
220 DATA "*"
230 DATA "INMUNIDAD (ENERGIA INFINITA)",
&803B,&803E
240 DATA "PASAR DE DISTRITO CON MATAR RE
INA",&8047,&804A
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

10 REM *** CARGADOR AMAUOTE
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272T0328:READA:POKET,A:S=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 POKE306,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 AMAUOTE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,178,2,140,179,2,96,162,43,160,1,142
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-88
30 MODE 1:RESTORE:MEMORY &3FFF:dir=&9C00
:FOR a=100 TO 890 STEP 10:READ a$,con:su
m=0:FOR b=1 TO 20 STEP 2:byte=VAL("&"+MI
D$(a$,b,2)):POKE dir,byte:sum=sum+byte:d
ir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN NEXT ELSE
PRINT"Error en la linea"&END
40 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPEr$(
a$)="S"THEN POKE &9EE8,0
50 INPUT"Besos infinitos":a$:IF UPPEr$(a
$)="S"THEN POKE &9EED,0
60 INPUT"Comenzar con 99 libras":a$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &9EF2,6:POKE &9EF
3,&27
70 INPUT"Todo gratis":a$:IF UPPEr$(a$)="
S"THEN POKE &9EF8,&C9:POKE &9EF8,&3A:POK
E &9F02,&3A
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":ON ERROR GOTO 90:NTAPE
90 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:LOAD"!,&
4000:CALL &9F09
100 DATA C3C3AC4B544C55575F53,1147
110 DATA 4A5C5E4E474046575C4B,797
120 DATA 3EC932EEBD2127AC067F,1117
130 DATA 7EF9FFC8ED792318F710,1515
140 DATA 40004001548DFFD5CD39,1084
150 DATA ACD1D8B7C818F62E55CD,1586
160 DATA 94ACD011000062CD94AC,1168
170 DATA D0EB060009EB2520F461,1103
180 DATA 79924F9F47EB09EB09,1408
190 DATA ACD07ACB3FCB3F8A9438,1376
    
```

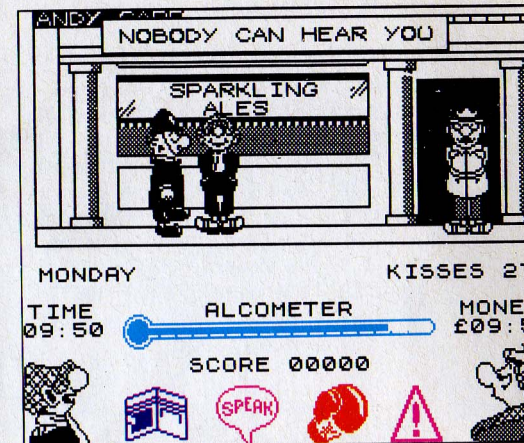
```

200 DATA EA9138E77A1F8A6722BF,1285
210 DATA ACCD7AACD021BEACAE0,1640
220 DATA 37C9D51E082ABFACCD9A,1271
230 DATA ACDCA3AC300A7C919FCB,1416
240 DATA 121D20ED7A37D1C906FA,1153
250 DATA ED78E604ED5FC6030F0F,1154
260 DATA E61F4F06F579C6024F38,1047
270 DATA 0EED78ADE68020F3AFED,1589
280 DATA 4FCB0D37C9AFED4F3CC9,1303
290 DATA 00000000003E01CD0EBC,470
300 DATA F3310000011C04210000,358
310 DATA E5E5E5E5E5E5E5E50B78,1963
320 DATA B120F3018C7FED492103,1066
330 DATA ACAFED794E23ED493CFE,1442
340 DATA 1120F501E8FEED493A00,1149
350 DATA 00FEF3CA3AD3100C011,1182
360 DATA 34ADD5D9C5D9CDA6ADD9,1830
370 DATA C1D9C3E4AE0054484520,1264
380 DATA 4D415354455220484143,696
390 DATA 4B45522052554C455320,685
400 DATA 4F2E4B2E202121210100,378
410 DATA F6ED49213FADCD16BD01,1242
420 DATA 0000CD38BCAF010000CD,830
430 DATA 32BC3E01CD0EBC3E0101,772
440 DATA 1A1ACD32BC217CAD7E23,986
450 DATA FEF2805CD5ABB18F501,1306
460 DATA 3208C5CD19BD0D20FAC1,1162
470 DATA 10F62100000EFFFCD16BD,980
480 DATA 2A2A2043415353455454,651
490 DATA 45204C4F4144494E4720,643
500 DATA 4552524F5220D2D205452,669
510 DATA 5920414741494E202A2A,589
520 DATA 07FF010BF4ED4901D0F6,1286
530 DATA 4E490E10ED490192F7ED,1281
540 DATA 490158F6ED49AFED4732,1251
550 DATA BEACCD2FACDDDD2114AD,1441
560 DATA 1E20CD8FAED0DDBE00C0,1395
570 DATA DD231D20F33E01B72835,899
580 DATA D92100C00EC8D9D95D54,1267
590 DATA 0650D9CD8FAED0D91213,1287
600 DATA 05D920F5CD8FAED0FE10,1499
610 DATA C0D97CC6086730041150,991
620 DATA C0190DD920D9CD8FAED0,1426
630 DATA FE10C0D92101001100AF,905
640 DATA 0602D9CD60AED0D978FE,1499
650 DATA 02200FC5018E7FED490E,840
660 DATA 01ED490E4BED49C110E4,1147
    
```

```

670 DATA D9CD8FAED0FE10C0CD8F,1757
680 DATA AED05FCD8FAED057ED53,1614
690 DATA FEBF3E013213AD0182F7,1128
700 DATA ED490100F6ED49C9CD8F,1416
710 DATA AED0FE01373FC0CD8FAE,1469
720 DATA D0DD6FCD8FAED0DD67CD,1799
730 DATA 8FAED05FCD8FAED057CD,1642
740 DATA 9FAED0DD7700DD231B7A,1286
750 DATA B320F237C9CD7AACDD05,1629
760 DATA 5FED57C603ED47ABD137,1363
770 DATA C9CD8FAEF5D92B7CB520,1565
780 DATA 34217206D9CD8FAE302E,1038
790 DATA FE10202AD93E00B72821,879
800 DATA 2100C006081A1377231A,464
810 DATA 13772B7CC60867D9CD8F,1179
820 DATA AE300DFE012009D910E7,995
830 DATA 217206D9F1C9D1373FC9,1340
840 DATA CD14AC3E3D328D1D3E35,855
850 DATA 32AC3921B60322351E3E,676
860 DATA 223C82F3E223225303E,624
870 DATA 2232CE33C39C14F32100,988
880 DATA 9C1100AC010004EDB0C3,958
    
```

AMSTRAD



LISTADO 1

```

10 REM Cargador Andy Capp
20 REM Spectrum 48K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 32767: LOAD ""CODE 64000: P
OKE 23658,8: CLS
50 INPUT "Energia infinita? ":
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 64064,0
60 INPUT "Besos infinitos? ":
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 64068,0
70 INPUT "Comenzar con 99 libr
as? ": LINE a$: IF a$(1)<>"S" TH
EN POKE 64074,0
80 INPUT "Todo gratis? ": LINE
a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 640
79,0: POKE 64084,0: POKE 64087,0
90 PRINT 80:"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
100 LOAD ""CODE 65088: RANDOMIZ
E USR 64000
    
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	F32153FE018001AFED4F	1234
2	ED5FAE77230B78B120F6	1246
3	212BFA11C05DEDE5366FF	1305
4	3EC33265FF013100EDB0	1126
5	C32CFF2100FE1100FF01	1054
6	4D9FEDB8AFD3FE310000	1346
7	3EC932F480AF325C0021	987
8	0527229E003EC932B000	737
9	3E3A321400328400FBC3	818
10	46640000000000000000	170

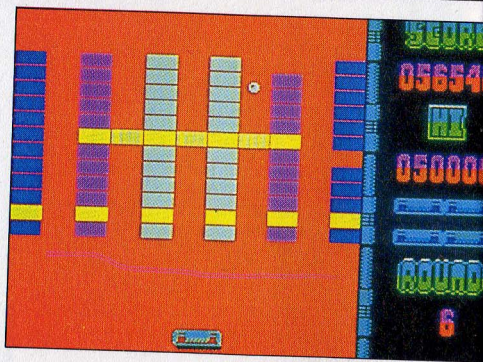
DUMP: 40.000
N.º BYTES: 92

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Arkanoid

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 ARKANOID DISCO **
40 **
50 ** JOSE MANUEL MUÑOZ 1988 **
60 **
70 *****
80 **
90 CLS
100 INPUT "VIDAS INFINITAS S/N";R$
110 FOR a=&A000 TO &A023
120 READ p:POKE a,p
130 NEXT
140 PRINT "PON EL DISCO Y PULSA UNA TECLA"
150 CALL &BB06
160 IF UPPER$(R$)="N" THEN RUN"ARKANOID.BIN" ELSE CALL &A000
170 DATA 6,8,33,28,160,17,0,192,205,119,188,33,64,0,205,131,188,205,122,188,62,0,
50,243,2,205,229,69,65,82,75,65,78,79,73,68
```

AMSTRAD DISCO

```
10 REM *** CARGADOR ARKANOID
20 REM *** POR F.V.C
30 M=49152:FOR t=0 TO 96:READA:POKE t,A:S=S+A:NEXT
40 IF S=0 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS..." STOP
50 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IF V$="N" THEN 60
55 INPUT "¿CUANTAS VIDAS (1-99)";V$:IF V$="0" THEN 60
57 V=INT(V/10):VU=V-VD*10:POKE t+42,V:POKE t+16,VU
59 POKE t+38,44:POKE t+53,44:POKE t+63,44:POKE t+68,44
60 INPUT "PELOTH REBOTANDO EN EL SUELO (S/N)";P$:IF P$="N" THEN 60
65 POKE t+48,44:POKE t+53,44:POKE t+63,44:POKE t+68,44
70 INPUT "VELOCIDAD CONSTANTE (S/N)";C$:IF C$="N" THEN 60
80 INPUT "VELOCIDAD CONSTANTE (S/N)";C$:IF C$="N" THEN 60
82 IF C$="N" THEN POKE t+78,44:POKE t+83,44:GOTO 90
84 INPUT "VELOCIDAD (1-10)";V$:IF V$="0" THEN 60
86 POKE t+82,S
90 INPUT "NIVEL INICIAL (1-32)";L$:IF L$="0" THEN 60
92 POKE t+87,L-1
94 PRINT "PREPARA EL ORIGINAL DE ARKANOID Y PULSA SHIFT" WAIT 653.1
96 POKE t+87,L-1
100 DATA 32,165,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,160,60,185,36
110 DATA 192,153,36,3,136,16,247,169,36,133,184,169,3,133,185,76,43,0
120 DATA 169,0,141,120,155,169,4,141,211,241,169,109,141,76,179,169,27,141
130 DATA 169,179,169,125,141,200,179,169,149,141,201,179,169,2,141,202,179,169
140 DATA 16,141,161,176,169,169,141,196,173,169,2,141,197,173,169,0,141,145
150 DATA 240,76,5,1,70,86,67
```

COMMODORE

```
1 'POKES ARKANOID
2 'POR MARCOS J.B
10 SCREEN=KEYOFF:POKE &HFCAB,1:COLOR 15,4,4
20 FOR N=&HC100 TO &HC11C:READA:A=VAL("&H"&A$):PO
KEN,A:S=S+A:NEXT:IF S<2974 THEN PRINT "ERROR EN D
ATAS"
30 LOCATE 0,23:INPUT "CUANTAS VIDAS (1-254)";V:
IF V<100 THEN 254 THEN GOTO 30 ELSE POKE &HC101,V
35 LOCATE 0,23:INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:
IF A$="S" THEN POKE &HC106,0
40 LOCATE 0,23:INPUT "LA PELOTA SE CUELA POR ABAJ
O Y VUELVE A APARECER POR ARRIBA, SIN PERDER VI
DAS (S/N)";A$:IF A$="S" THEN POKE &HC108,195
45 CLS:LOCATE 11,5:PRINT "¡ATENCIÓN!":LOCATE 1,0:P
RINT "¡SI QUIERES PASAR DE UN NIVEL A OTRO SIN TE
NER QUE TIRAR TODOS LOS LADRI-LLOS, PULSA LA T
ECLA 'STOP'.(¡OJO! SOLO CON EL CARGADOR)":LOCATE 1
0,20:PRINT "PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CLS
50 LOCATE 9,10:PRINT "CARGANDO ARKANOID":BLOAD "CA
S":POKE &HC03F,&H0:POKE &HC040,&HC1:DEFUSR=&HC00
0:A=USR(A)
100 DATA 3E,2,32,DF,4C,3E,35,32,10,7C,3E,DA,32,
82,99,3E,CD,32,FC,40,21,D4,41,22,FD,40,C3,2A,40
```

MSX

Arkanoid Revenge of Doh

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

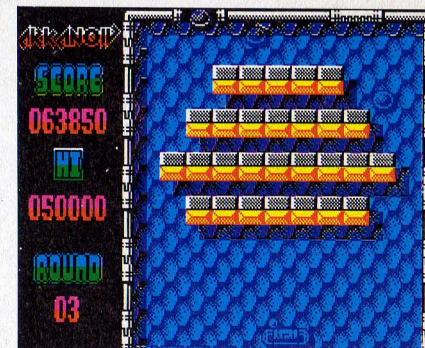
que la segunda parte de un conocido programa. Nuevas pantallas, nuevos obstáculos y enemigos, y atractivos decorados para un juego que es, en nuestra opinión, el mejor «machacaladrillos» aparecido en el mercado.

```
10 REM Cargador del Arkanoid II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A031:READ a$:P
OKE n,VAL("&H"&a$):NEXT
40 INPUT "Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S" THEN POKE &A02B,166 ELSE INPUT "Num
ero de vidas";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE
&A026,VAL(a$)-1
50 PRINT:PRINT "Inserta cinta original..."
:ON ERROR GOTO 60::TAPE
60 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 0:MEMORY &7
FFF:LOAD"!",&8003:CALL &A000
70 DATA 21,1F,80,1,31,1,11,3,80,3E,2D,F3
,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B
1,20,FC,2,21,25,A0,22,44,80,C3,1F,80,3E,3D
,32,C2,32,3E,3,32,15,31,C3,89,30
80 'Vidas infinitas.....POKE &32CC,0
90 'Numero de vidas.....POKE &3115,n-1
```

AMSTRAD

```
10 REM Cargador cinta ARKANOID by A.C.I.
20 REM
30 MEMORY &39AE:LOAD "ARKANOID"
40 MODE 2
50 INPUT "Vidas infinitas (S/N)";a$:a
$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE 0,0
60 INPUT "Pantalla a comenzar (1/31)";
,a:IF a=1 THEN 70 ELSE POKE 1,0:POKE 2,a
-1
70 CALL &3A6A:LOAD"!",&4000:FOR i=&A000
TO &A070:READ a$:POKE i,VAL("&H"&a$):NEXT
:CALL &A000
80 DATA F3,21,53,A0,11,0,90,1,0,1,ED,B0,
21,0,40,1,0,2,3E,8B,CD,45,A0,21,46,40,1,
0,2,3E,A0,CD,45,A0,21,0,40,11,0,BB,1,0,2
,ED,B0,DD,21,0,BF,11,4F,0,CD,67,BB,3E,C3
,32,14,BF,21,0,90,22,15,BF,C3,0,BF,ED,4F
,ED,5F,AE,77,0,23,B,78,B1,20,F5,C9,3A,0,
0,B7,20
90 DATA 3,32,F3,2,3A,1,0,B7,20,C,32,76,2
,32,77,2,3A,2,0,32,D9,B7,C3,E5,45
```

AMSTRAD



Diccionario de Pokes

VERSIÓN 48K

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM **
50 REM *****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 26000: 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) ";AS: IF AS="N" THEN
GO TO 110
105 POKE 37484,0: POKE 37485,19
S
110 INPUT "QUIERES PELOTA LENTA
A (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 3
8372,24
9000 RANDOMIZE USR 33025

```

POKE 37484,0 VIDAS
POKE 37485,195 INFINITAS

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

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

POKE 38372,24 LADRILLOS AL
PRIMER TOQUE

VERSIÓN 128K

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM **
40 REM ** SPECTRUM 128K **
45 REM **
50 REM *****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 26000: POKE 23658,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "SCREENS": POKE 23300
,17: OUT 32765,17: LOAD "CODE 4
9152: POKE 23300,16: OUT 32765,1
6: LOAD "CODE
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";AS: IF AS="N" THEN
GO TO 110
105 POKE 37586,0: POKE 37587,19
S
110 INPUT "QUIERES PELOTA LENTA
A (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 37748,0: POKE 37749,0:
POKE 37750,0
130 INPUT "QUIERES ROMPER TODOS
LOS LADRILLOS AL PRIMER TOQUE (
S/N) ";AS: IF AS="S" THEN POKE 3
8473,24
9000 RANDOMIZE USR 33025

```

POKE 37586,0 VIDAS
POKE 37587,195 INFINITAS

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

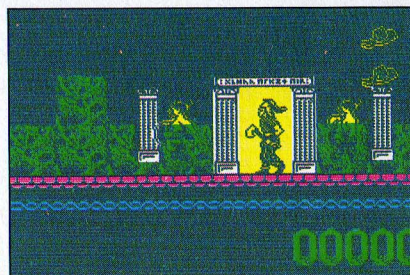
POKE 37748,0 COGER PELOTA
POKE 37749,0
POKE 37750,0

POKE 38473,24 LADRILLOS AL
PRIMER TOQUE

SPECTRUM

Artura

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



```

10 REM Cargador Artura
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24831: LOAD "CODE 60000: P
OKE 23658,0: CLS
40 INPUT "Energia infinita? ";
LINE 3$: IF AS$(1)<>"S" THEN POK
E 60048,0
50 INPUT "Los enemigos no disp
aran? "; LINE AS$: IF AS$(1)<>"S"
THEN POKE 60053,0
60 INPUT "Enemigos inmóviles? ";
LINE AS$: IF AS$(1)<>"S" THEN POK
E 60056,0
70 PRINT #0:"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
80 LOAD "CODE 65000: LOAD "S
CREEN$: RANDOMIZE USR 60000
90 CLEAR: SAVE "ARTURA.BAS" L
INE 10: SAVE "ARTURA.BIN" CODE 60
000,87: VERIFY "": VERIFY "CODE
90 DATA F3,21,1B,80,11,0,80,1,5B,1,7D,ED
,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,2
0,F2,21,24,82,22,54,80,C3,1B,80,3E,35,32
,8B,21,3E,6,32,9,11,3E,CD,32,3A,E,C3,50,
3

```

AMSTRAD

LISTADO 1

```

10 REM Cargador Artura
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24831: LOAD "CODE 60000: P
OKE 23658,0: CLS
40 INPUT "Energia infinita? ";
LINE 3$: IF AS$(1)<>"S" THEN POK
E 60048,0
50 INPUT "Los enemigos no disp
aran? "; LINE AS$: IF AS$(1)<>"S"
THEN POKE 60053,0
60 INPUT "Enemigos inmóviles? ";
LINE AS$: IF AS$(1)<>"S" THEN POK
E 60056,0
70 PRINT #0:"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
80 LOAD "CODE 65000: LOAD "S
CREEN$: RANDOMIZE USR 60000
90 CLEAR: SAVE "ARTURA.BAS" L
INE 10: SAVE "ARTURA.BIN" CODE 60
000,87: VERIFY "": VERIFY "CODE

```

LISTADO 2

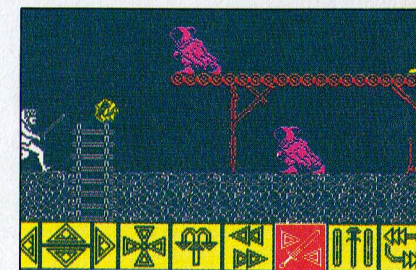
LINEA	DATOS	CONTROL
1	F3216FEA11C05D014800	996
2	EDB0C3C05DF3310000DD	1406
3	2160EA111100AFCD05D	1110
4	DD21065F11009F3EFCDD	1053
5	F05DD20000AF328A7D3E	1093
6	C9321D6C325369314F5F	849
7	C3505F371408153E0FD3	762
8	FEDBFE1FE620F504CD69	1580
9	0508AFD3FE08C9000000	862

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 87

SPECTRUM

Barbarian (Psygnosis)

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



```

3 POKES3281,1:POKES3280,1:POKE64,0:PRINTCHR$(147)
4 FORN=0TO115:READA:POKES2992+N,A:S=S+A:NEXT
5 IFS/3C>4049THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
6 PRINT:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";AS:IFAS="N"THENPOKES3086,44
7 PRINT:INPUT"LOS PUENTES SE CAEN (S/N)";AS:IFAS="S"THENPOKES3091,44
8 PRINT:INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";AS:IFAS="N"THENPOKES3096,44
9 PRINT:INPUT"APARECEN ENEMIGOS (S/N)";AS:IFAS="S"THENPOKES3099,44:POKE53102,44
10 PRINT:PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
11 GETAS:IFAS="N"THEN11
12 POKE816,10:POKE817,207:POKE2050,0:LOAD
30 DATA64,32,74,79,83,69,32,68,46,83,32,165,244,169,32,141,150
40 DATA4,169,29,141,151,4,169,207,141,152,4,96,238,32,208,173,38
50 DATA9,201,76,240,1,96,169,66,141,33,9,169,207,141,34,9,169
60 DATA238,141,150,4,169,32,141,151,4,169,208,141,152,4,96,162,0
70 DATA189,92,207,157,0,7,232,224,32,208,245,169,0,141,231,8,169
80 DATA7,141,232,8,32,16,8,169,0,141,6,17,169,96,141,42,47
90 DATA169,173,141,95,16,141,146,16,141,167,16,76,0,16

```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

30 REM ** J.E BARBERO **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
50 REM ***** BARBARIAN *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
Y PULSA UNA T"
ORIGINAL
ECLA: PAUSE 0
90 LOAD "CODE
100 POKE 39830,232: POKE 39831,
253
110 FOR N=65000 TO 65011
120 READ A: POKE N,A
130 NEXT N
140 DATA 175,50,104,146,196,196
50,105,146,196,102,237
9000 RANDOMIZE USR 39860
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 4395:READ A$:POKE I,V
AL("A$"):NEXT I=0
50 MODE 1:INPUT "Tiempo infinito (S/N) :
",A$:IF UPPER(A$)="S" THEN A=1
60 INPUT "Fuerza infinita (S/N) :
",A$:IF UPPER(A$)="S" THEN A=2
70 INPUT "Todas las pistas correctas (S/
N) :
",A$:IF UPPER(A$)="S" THEN A=4
80 MODE 0:FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT I:POK
E 0,A:CALL 4388
1831 DATA 6,10,21,78,3,11,0,40,CD,77,BC,
21,70,1,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,78,1,1,28,1,
7E,EE,AB,77,23,8,78,B1,20,F6,F3,DD,21,0
,C0,3E,32,CD,15,2,C0,CD,D0,F7,DD,21,0,9,
3E,33,CD, 15,2,C0,DD,21,0,80,3E,34,CD,15
,2,C0,DD,21,0,A8,3E,35,CD,15,2,C0,F3,3A,
0,0,4F,CB
1832 DATA 47,28,6,3E,C9,32,02,91,79,CB,4
F,28,6,3E,C9,32,AC,8E,79,CB,57,28,5,3E,C
3,32,73,8B,31,0,1,C3,BF,83,2A,2A,2A,2,2
0,42,41,53,49,4C,20,2A,2A,2A,2A,2A,21,0,
43,11,0,3,1,0,2,ED,B0,C3,0,3

```

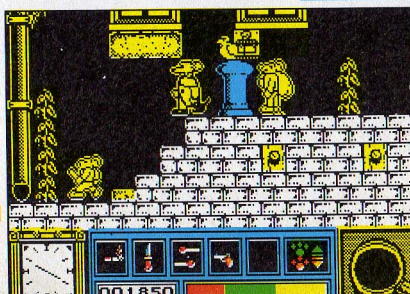
AMSTRAD

```

10 REM *****
20 REM * CARGADOR DE *
30 REM * *
40 REM * BASIL SPECTRUM 48K *
50 REM * *
60 REM * POR J.J.G.O. *
70 REM * *
80 REM * *****
90 REM
100 REM
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 27000: GO SUB 9000
120 POKE 23658,8
130 LET A$="QUIERES TIEMPO ILIM
ITADO": GO SUB 1000: IF A THEN P
OKE 23308,0
140 LET A$="QUIERES ENERGIA INF
INITA": GO SUB 1000: IF A THEN P
OKE 23313,0
150 INPUT "": PRINT #1: INK 7:
PAPER 2: BRIGHT 1: FLASH 1: "
CARGANDO BASIL ORIGINAL
160 LOAD "CODE 55808: BEEP .1,
0: PRINT USR 23296
1700 INPUT "": LET A$="A$"?": P
RINT #1: INK 7: PAPER 1: BRIGHT
1:AT 1,0:TAB (32-LEN A$)/2:A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1920 IF INKEY$<>"N" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,10: LET A=K$="N": R
ETURN
9000 LET SUM=0
9010 RESTORE 9100: FOR R=23296 T
O 23316: READ A: LET SUM=SUM+A:
POKE R,A: NEXT R: READ A: IF SUM
<>A THEN INK 7: PRINT "ERROR EN
DATOS": STOP
9020 RETURN
9100 DATA 62,201,50,29,218,205
9110 DATA 0,218,62,201,50,240
9120 DATA 163,62,0,50,80,161
9130 DATA 195,0,128
9140 DATA 2375
9999 SAVE "LD BASIL" LINE 110

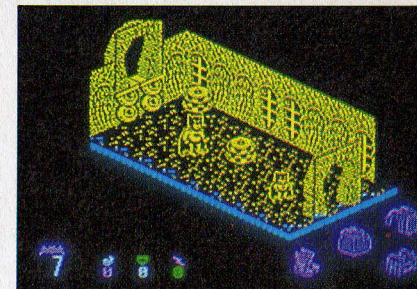
```

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 Filmotion con magníficos gráficos tridimensionales.



```

10 ' BATMAN (MSX)
20 ' por A.Fuente
30 ' para MICROMANIA
40 COLOR15,1:SCREEN0:KEYOFF:WIDTH38
50 LOCATE12,0:PRINT"MICROMANIA"
60 LOCATE,11:INPUT"VIDA INFINITA":A$:IF A$="s" OR A$="S" THEN VI=1
70 LOCATE,13:PRINT"SUPER-PODERES INFINITOS"SPC(15)+"(SALTO,VUELO Y CARRERA)":INPU
T"INMUNIDAD ABSOLUTA":A$:IF A$="S" OR A$="s" THEN EI=1
80 CLS:LOCATE 16,11:PRINT"ESPERA"
90 BLOAD"CAS:"
100 SCREEN2
110 OPEN"GRP:"AS#1
120 C=2:FOR I=0 TO 96:CIRCLE(128,96),I,C,1.570796#pi,4.712388#pi:C=C+1
130 IF C=16 THEN C=2
140 NEXT
150 CIRCLE(128,96),6
160 LINE (0,64)-(256,120),1,BF
170 DEFUSR=39850!
180 A=USR(0)
190 PRESET(192,184):COLOR6:PRINT#1,"a.fuente"
200 BLOAD"CAS:":R
210 BLOAD"CAS:"
220 IF VI=1 THEN POKE &HA998,0:POKE &HA999,0
230 IF EI=1 THEN POKE &HC1C5,0:POKE &HC1C6,0
240 DEFUSR=&HE00C:A=USR(0)

```

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

MSX

```

10 CLEAR 64000: LOAD "CODE 65
000
20 INPUT "Uidas infinitas? (s)
":A$:IF A$<>"s" THEN POKE 6506
4,0
30 INPUT "Juego rapido? (s) ":
A$:IF A$<>"s" THEN POKE 65069,0
40 INPUT "Ayudas seleccionable
s? (s) ":A$:IF A$<>"s" THEN POK
E 65075,0
50 PRINT AT 11,2:"Pon en march
a el cassette..."
60 RANDOMIZE USR 65000
1 DD210000011100AF37CD 723
2 560530F211CD002FCD56 941
3 0530E9111100AF37CD56 841
4 0530F6111A062FCD5605 691
5 30ED310000111400CD63 675
6 FEDD210040112FBA0D63 1126
7 FEAR32E3F3EC9332EE6 1289
8 2178FF22688F1178FF21 1114
9 42FE012100EDB0C38065 1191
10 F53EEFB8E4F3E99CB41 1581
11 200332FE3EAB49200332 842
12 008FCB51200332FF8EF1 1150
13 C39B78F33E0F03FEDBF 1731
14 1FE620F6024FCD29FF30 1169
15 FB21150410FE2B7CB520 959
16 F93E0ACD29FF30EA06C4 1306
17 CD27FF30E33ED6B83F4 1534
18 06C4CD27FF30D73EDFB8 1433

```

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 352

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

AMSTRAD

```
10 MODE 1:MEMORY &39AE:LOAD "BATMAN":POKE
&39E4,&C3:POKE &39E5,0:POKE &39E6,&A8
20 RESTORE:FOR I=6A000 TO 6A0AC:READ A$:
A$="A"+A$:VAL(A$):POKE I,A$:NEXT
40 MODE 2:INPUT "Vidas infinitas: ",A$:A
$=UPPER(A$):IF A$("&S") AND A$("&N") THEN
40 ELSE IF A$="S" THEN POKE 0,1
50 INPUT "Tener el BATIDOR montado: ",A$
A$=UPPER(A$):IF A$("&S") AND A$("&N") TH
EN 50 ELSE IF A$="S" THEN POKE 1,1
60 CALL &39AF
70 DATA CD,4B,A8,6,FF,3A,4A,BB,A8,FE,3D,
```

```
2B,3,5,1B,FS,5,7,8,32,3E,A8,CD,2E,A0,21
80 DATA 6B,A8,11,6A,0,1,9C,0,ED,BB,11,6A
,0,ED,53,EC,BC,C3,BF,BC,21,41,A0,E5,33
90 DATA 33,21,46,BB,11,46,BB,1,AC,1,3E,9
A,ED,4F,ED,5F,AE,77,ED,A0,E8,3B,3B,EB,21
,5E,A0,E5,33,33,21,40,0,11,0,BB,1,F2,1
100 DATA 3E,BB,ED,4F,ED,5F,AE,77,ED,A0,E
0,3B,3B,EB,3A,0,0,FE,1,2B,13,3E,99,32,EC
110 DATA 1C,DD,21,ED,1C,AF,DD,77,0,DD,77
,1,DD,77,2,3A,1,0,FE,1,C2,0,1,AF,DD,21
120 DATA E6,1A,DD,77,0,DD,77,1,DD,77,2,0
D,21,21,3A,DD,77,0,DD,77,1,DD,77,2,3E,7F
,32,83,31,C3,0,1
```

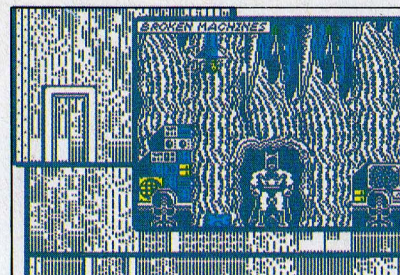
Batman, the Caped Crusader

Un programa con dos juegos independientes que se encuentran en ambas caras de la cinta y se cargan por separado. Batman tiene que enfrentarse a dos de sus peores enemigos: el Pinguino y el Comodín.

```
10 REM Batman, the caped crusader
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT "Pokeando codigo maquina.
...":PRINT:lin=80:dir=&8000:GOSUB 60:lin=
680:dir=&BEA0:GOSUB 60
40 CLS:PRINT "Inserta cinta original":PRI
NT "por la cara que desees cargar...":FOR
n=1 TO 1000:NEXT:CLS
50 MEMORY &3FFF:CALL &BD37:LOAD "1".&4000
:MODE 1:INK 0,26:INK 1,2:INK 2,0:INK 3,1
6:FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL &BEA0
60 READ A$:IF A$=" " THEN RETURN
70 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("E"+MID$(A$,n,2)):POKE dir,byte:
sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con T
HEN lin=lin+10:GOTO 60 ELSE PRINT "Error
en la linea"lin:END
80 DATA C7D108FE01067F3E10ED,1119
90 DATA 793E54ED79D9E1D9D818,1524
100 DATA DF3D20FDA724C806F5ED,1460
110 DATA 78A9E680F5067F3E10,1143
120 DATA ED79792F4FD97D3CE60F,1252
130 DATA 6FF620D917ED7937C93D,1304
140 DATA 20FDA724C806F5ED78A9,1465
150 DATA E68028F5067F3E10ED79,1212
160 DATA 792F41F3E2A17ED7937,818
170 DATA C906F63E10ED79D9E52E,1381
180 DATA 00D9216CA6E506F5ED78,1361
190 DATA E6804FCD7CA630FB2115,1285
200 DATA 0410FE2B7CB520F93E0A,975
210 DATA CD7CA630EA26C43E1CCD,1306
220 DATA 7CA630E13EDABC3BF226,1367
230 DATA C43E1CCD7CA630D33EDA,1320
240 DATA BC38E4FD21ADA8FD6E00,1462
```

```
250 DATA 26C43E1CCD7CA630BE3E,1119
260 DATA D7BC30DD2C20EF26703E,1199
270 DATA 1CCD7CA630AD3E1CCD7C,1163
280 DATA A630A67CFECD300EFE9C,1435
290 DATA 30CFFD23FD7DFEB120CB,1587
300 DATA 18C53E0B26802E083E0B,587
310 DATA 18023E09CDA2A6D03E0B,911
320 DATA CDA2A6D03E9FBCB1526,1412
330 DATA 80D24FA73E1DBDC25BA6,1315
340 DATA 00AF0826A12E01FD2100,715
350 DATA A03E0418173E17ADC677,848
360 DATA DD7700DD231B26A12E01,869
370 DATA 2E013E0118023E09CDA2,574
380 DATA A6D03E0BCDA2A6D03E0C,1442
390 DATA BCCB1526A1D28FA708AD,1312
400 DATA 087AB320CEC368A63E17,1097
410 DATA ADC677DD7700DD231B2E,1159
420 DATA 023E0426B3CD2CA8D0FD,1163
430 DATA 7E04B7285A6901007F00,676
440 DATA 0000FD4E00FD4601DD21,909
450 DATA 0000DD094D3E012E0226,456
460 DATA B3CD2CA8D03E7FBD2803,1225
470 DATA 32ACA82E023E02FD560369,1216
480 DATA 2CA8D0FD5E02FD560369,1216
490 DATA 010500FD094D7BB226A1,845
500 DATA 2E013E01C291A71168A6,903
510 DATA ED53ADA7119A47D5ED5B,1533
520 DATA CFA8C3A6A63E06000018,994
530 DATA B63E0DCDA2A63E10CDA2,1235
540 DATA A6D03EDBBCCB1526B3D2,1494
550 DATA 2AA8C9CDC2A621008006,1143
560 DATA FFC51E004B16FF06F5ED,1322
570 DATA 78E680A928501C792FE6,1193
580 DATA 804F15C24EA87323C110,1027
590 DATA E22100001132800632C5,707
600 DATA 1A06004F0913C110F6E5,823
610 DATA 21000011CD800632C51A,662
620 DATA 06004F0913C110F6C17C,885
630 DATA B72013A7ED42013200A7,922
640 DATA ED42D80901CDDFA7ED42,1459
650 DATA D03C32ACA8C90000C35D,1147
660 DATA A8001E2A282200000000,314
670 DATA *
680 DATA F32100801167A6014A02,767
690 DATA EDB0DD21B1A8110501CD,1240
700 DATA 40A83EC332A8A921C4BE,1295
710 DATA 22A9A9C3DBA83A008021,1173
720 DATA B372FE452803218C70AF,1119
730 DATA 772100C0C377BF000000,849
740 DATA *
```

AMSTRAD

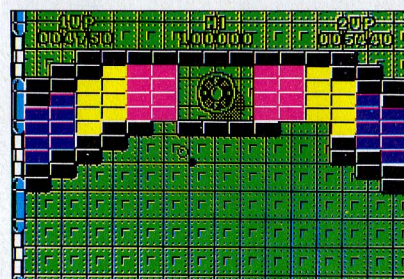


```
10 REM Cargador Batman
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 26751
40 PRINT #0; "Inserta cinta ori
ginal por la cara que desees c
argar...": PAUSE 100: POKE 23624
,0: CLS
50 POKE PEEK 23631+256:PEEK 23
632+5,111: LOAD ""SCREEN$: LOAD
""CODE: CLS: LOAD ""CODE 1638
4
60 LET lin=90: LET dir=45485:
IF PEEK 30000=13 THEN LET lin=10
0: LET dir=46517
70 RESTORE lin: FOR n=dir TO d
ir+9: READ a: POKE n,a: NEXT n
80 RANDOMIZE USR 32768
90 DATA 33,64,64,34,22,146,34,
24,146,24
100 DATA 33,64,64,34,4,146,34,6
,146,24
```

SPECTRUM

Batty

El noble deporte de la demolición de ladrillos hace estragos entre los adictos. Este programa permite practicarlo a dos jugadores simultáneos, cada uno en su mitad correspondiente de la pantalla, con marcadores individuales, pero un común número de vidas.



```
10 REM CARGADOR "BATTY"
POR ANGEL MARTIN
20 CLEAR 6E4: LOAD ""CODE: PO
KE 65522,252
30 FOR N=64512 TO 64517: READ
A: POKE N,A: NEXT N
40 PRINT USR 64753
50 DATA 50,56,189,195,0,104
```

SPECTRUM

```
1 REM
2 REM Cargador BATTY
3 REM by: D.R.S.
4 REM
10 MODE 1
20 INPUT "Vidas Infinitas (S/N):",A$:IF U
PPERS(A$)="S" THEN v=1
30 INPUT "Sin desviador (S/N):",A$:IF UP
PERS(A$)="S" THEN d=1
40 INPUT "Ladrillos invisibles (S/N):",A$
:IF UPPER$(A$)="S" THEN l=1
50 MODE 0:BORDER 0
60 FOR A=0 TO 15:INK A,0:NEXT A
70 LOAD "pic",&C000
80 FOR I=0 TO 15:READ c:INK I,c:NEXT
I
90 DATA 0,26,13,10,11,2,3,6,15,9,18,17,2
4,20,8,1
100 OPENOUT "DRS":MEMORY &1300:CLOSEOUT
110 LOAD "a",&4268
120 MODE 0
130 FOR a=1 TO 15:INK a,0:NEXT a
140 LOAD "b",&C000
150 IF v=1 THEN POKE &4526,0:POKE &4518,
0
160 IF d=1 THEN POKE &8218,201
170 IF l=1 THEN POKE &5F2A,201
180 CALL &4268
```

AMSTRAD

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-88
30 MODE 1:FOR n=&8200 TO &821B:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="$S" THEN POKE &8201,&A7:POKE &8206,&C9
50 INPUT"Espiritus infinitos";a$:IF UPPE
R$(a$)="$S" THEN POKE &8208,0
60 INPUT"Inmunidad despues de perder una
vida";a$:IF UPPER$(a$)="$S" THEN POKE &82
10,&C9
70 INPUT"Muros debiles";a$:IF UPPER$(a$)
="$S" THEN POKE &8215,0
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
90 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &7FFF:MOD
E 1:LOAD*!",&8000:POKE &8076,0:POKE &807
7,&82:CALL &8000
100 DATA 3E,3D,32,38,D,3E,21,32,34,FF,3E
,3D,32,75,E7,3E,3A,32,D3,E,3E,C8,32,29,C
F,C3,0,1
```

AMSTRAD

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM * BEYOND THE ICE PALACE *
60 REM *
65 REM *
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24831: POKE 23658,8
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$="N" THEN
GO TO 110
105 POKE 38279,0: POKE 38280,0:
POKE 38281,0
110 INPUT " QUIERES SPIRITS INF
INITOS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
GO TO 120
115 POKE 37809,0: POKE 37810,0:
POKE 37811,0
9000 CLS: RANDOMIZE USR 24832
```

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 **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM * BIONIC COMMAND *
60 REM *
65 REM *
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 28663: POKE 23658,8
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 50896
```

SPECTRUM

```
1 REM Cargador Bionic Commando
2 REM Por: David Rodriguez
10 MODE 1:1=140
20 FOR x=&BF00 TO &BF4B STEP 12
30 1=1+10:READ LINS,CHK$:chk=0
40 FOR y=1 TO 24 STEP 2
50 by=VAL("&"+MID$(LINS,y,2))
60 chk=chk+by
70 POKE x+y/2,by
80 NEXT
90 IF chk<>VAL("&"+chk$) THEN PRINT"ERRO
R EN: ";1:END
100 NEXT
110 MODE 1:INPUT"Vidas Infinitas (S/N):"
,a$: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 &BD37:LOCATE 1,24:PRINT" - I
nsera Cinta BIONIC original - "
140 MEMORY &87FF:LOAD*!":MODE 1:CALL &BF
00
150 DATA 2100881100A0011B00EDB03E,351
160 DATA C9321BA0CD00A03EC32121BF,525
170 DATA 329088229188C31B883A0000,425
180 DATA B720093EC8323A0FAF327A0E,3CA
190 DATA 3A0100B72007AF32AB0E32CC,3B1
200 DATA 0E3ED2329002AF3291023292,41A
210 DATA 02C393020000000000000000,15A
```

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.

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

MSX

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

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

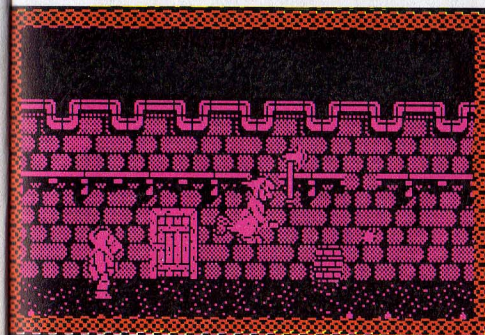
SPECTRUM

"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 *** POR F.V.C.
20 PORT=52736TO52793:READA:POKET.A:S=S+
A:NEXT
22 IFS<>6593THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S..":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$
="N"THENPOKE52762,44
40 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)":D
$:IFD$="N"THENPOKE52766,32
50 INPUT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)":E$:I
FES$="N"THENPOKE52784,44:POKE52787,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BLACK LAMP
Y PULSA SHIFT".WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,206:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,14,160,206,142,
187,2,140,189,2,96,32,81,3,206
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

Blade Warrior

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



SPECTRUM

```

10 REM *****
20 REM *** AMADOR MERCHAN **
30 REM * RIBERA-06/11/1988 *
40 REM *
50 REM * BLADE WARRIOR **
60 REM ***
70 REM *****
80 REM *****64029: READ
90 FOR F=64000 TO 64000
A: POKE F,A: NEXT F
100 RANDOMIZE USR 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.

```

10 REM CARGADOR BOMB JACK
20 CLEAR "23887
300 LOAD "CODE
300 POKE 65274,71: POKE 65236,7
0: POKE 65237,85
40 FOR F=65517 TO 65535
50 READ A: POKE F,A: NEXT F
60 DATA 60,0,50,88,191,33,8,25
17,249,255,1,241,140,237,184,1
75,193
70 RANDOMIZE USR 65465

```

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

```

```

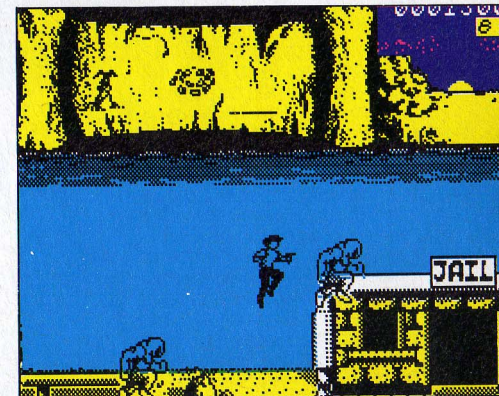
HEN 40 ELSE IF a$="S" THEN pl=1
50 MEMORY 5999:BORDER 0:CLS:FOR f=0 TO 1
5:INK f,0:NEXT f:MODE 0:LOAD"!bjscreen.
bin",49152:FOR f=0 TO 15:READ a:INK f,a:
NEXT f:LOAD"!bjcode.bin",6000
60 POKE &1800,nv:POKE &1811,nv:IF vi=1 T
HEN POKE &19FD,0
70 IF de=1 THEN POKE &19DF,0:POKE &19E0,
0:POKE &19E1,0
80 IF pl=1 THEN POKE &19E8,0:POKE &19E9,
0:POKE &19EA,0
90 CALL 6000
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.



Diccionario de Pokes II/31

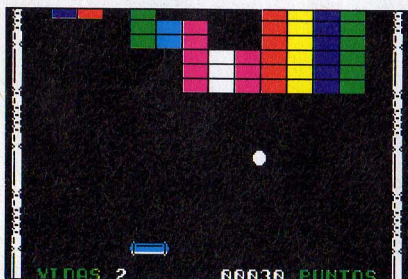
Diccionario de Pokes

```
10 REM *** CARGADOR BRAVESTARR
12 REM *** POR F.V.C.
20 FOR T=304 TO 360: READ A: S=S+A: NEXT
22 IFS<>5966 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS...": STOP
30 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)": T$: IFT$="N" THEN POKE 333,44
40 INPUT "FORAJIDOS DESARMADOS (S/N)": F$: IFF$<>"N" THEN 50
42 POKE 338,44: POKE 341,44: POKE 344,44: POKE 347,44
50 INPUT "INMUNE A COLISIONES (S/N)": C$: IFC$="N" THEN POKE 352,44
80 PRINT "COLOCA LA CINTA DE BRAVESTARR Y PULSA SHIFT": WAIT 653,1
90 POKE 816,48: POKE 817,1: LOAD
100 DATA 32,165,244,162,6,160,57,142,208,8,140,209,8,96,162,75,160,1,142
110 DATA 173,4,140,174,4,76,0,4,169,96,141,40,56,169,79,141,169,50,141
120 DATA 171,48,141,242,47,141,130,49,169,44,141,209,36,76,68,28,70,86,67
```

COMMODORE

Brick Breaker

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



```
10 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
LEAR 24999
20 LOAD ""$SCREEN$
30 PRINT AT 20,0: LOAD ""$CODE
40 INPUT "num. vidas?",a
50 POKE 50009,a
60 INPUT "inf. vidas?",a$
70 IF a$="s" OR a$="S" THEN PO
KE 50264,0
80 INPUT "num. de puntos inici
ales? (hasta 65535)",a
90 LET a1=INT (a/256): LET a2=
a-256*a1
100 POKE 50015,a1: POKE 50014,a
2
110 INPUT "num. pantalla maximo
selecciona-ble al comienzo de l
a partida? *(hasta 26)?",a
120 POKE 50288,a
130 INPUT "num. de la pantalla
mas alta? *(hasta 26)?",a
140 POKE 50327,a
150 INPUT "num. de pantalla en
la que empezaremos a jugar una v
ez completadas todas las pantalla
s? *(hasta 26)",a
160 POKE 50331,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 ***** J.E BARBERO *****
40 REM *****
45 REM ***** SPECTRUM 48K *****
47 REM *****
50 REM *****
55 REM *****
65 REM ***** BUGGY BOY *****
700 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 26000: POKE 23658,8
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
A: POKE N,A: NEXT N
8000 DATA 175,50,42,152,62,62,50
240,152,62,112,50,41,152,195,0,1
28
```

9000 CLS: RANDOMIZE USR 63488

SPECTRUM

```
10 REM *** CARGADOR BUGGY BOY
12 REM *** POR F.V.C.
20 FOR T=288 TO 334: READ A: S=S+A: NE
XT
22 IFS<>4571 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA
S...": STOP
30 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)": T$: IFT$
="N" THEN POKE 317,44
40 INPUT "ATRAVESAR OBSTACULOS (S/N)": O$
: IFO$<>"N" THEN 80
50 POKE 320,44: POKE 323,44: POKE 326,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE BUGGY BOY
Y PULSA SHIFT": WAIT 653,1
90 POKE 816,32: POKE 817,1: 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 26,4,140,27,4,76,132,255,169,4
4,141,126,18,141,208,25,141,84,28
120 DATA 141,100,29,76,0,8,70,86,67
```

COMMODORE

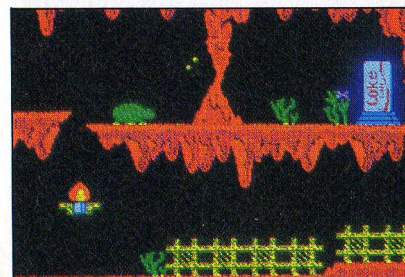


```
10 'cargador BUGGY BOY para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 MEMORY &9AFF: LOAD "": MODE 1: INPUT "Ti
empo infinito (S/N)": a$: IF UPPER$(a$)=
"S" THEN POKE &9B75,0: POKE &9B76,&BF
50 FOR i=&BF00 TO &BF0A: READ a$: POKE i,V
AL("&"+a$): NEXT: CALL &9B00
60 DATA 3e,c9,32,7f,5e,32,70,5e,c3,88,4c
```

AMSTRAD

Camelot Warriors

La acción se desarrolla en diferentes escenarios en los que un caballero medieval nos encuentra 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 40780!,V: DEFUSR=51674!: A=USR(0
)
80 DATA 245,62,9,50,92,181,241,205,14,
170,195,106,202
```

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 "
:INPUT a$:iv=53: IF a$="s" THEN iv=255
50 locate 1,10:PRINT "No danger
":INPUT a$:nd=1:IF a$="s" THEN nd=0
60 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 2,10:
PRINT "Espera un momento"
70 LOAD "warriors
80 POKE 36098,234:POKE 36099,141:POKE
331,iv:POKE 36336,nd
90 CALL 36000
100 DATA 62,53,50,90,1,62,1,50,175,17,19
5,74,1
```

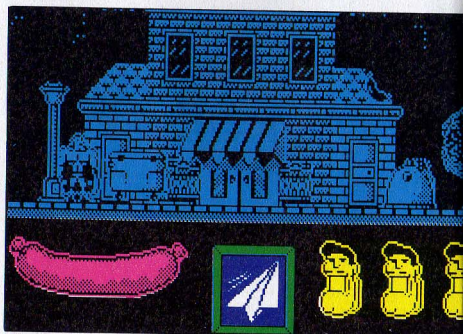
AMSTRAD

```
10 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LET VI=0: LET NU=0:
LET NB=0: LET NM=0: LET NU=5
20 POKE 23658,8: PRINT "Contes
ta 5 0 N a cada pregunta"
30 PRINT "Quieres vidas infini
tas?"
40 GO SUB 160: IF A THEN L
ET VI=1: GO TO 70
40 LET NU=1: PRINT "Numero de
vidas? (1-207) "
50 INPUT "Numero: ";NU: IF NU<
1 OR NU>207 THEN GO TO 50
60 PRINT NU
70 PRINT "Quieres Juego sin bi
chos?"
80 GO SUB 160: IF A THEN
LET NB=1: GO TO 90
80 PRINT "Inmune a los bichos?"
90 GO SUB 160: IF A THEN LET N
M=1
90 PRINT "Inserta cinta origin
al"
100 PAUSE NOT PI
100 INK 0: CLS: PRINT AT 21,0:
PAPER 2: INK 7: "DINAMIC PRESENT
A...FLASH 1:"CAMELOT":
PRINT AT 0,0: "LOAD "CODE": RAN
DOMIZE USR 25000: LOAD "CODE
110 IF VI THEN POKE 53929,0
120 IF NU THEN POKE 53793,NU
130 IF NB THEN POKE 55919,201
140 IF NM THEN POKE 53920,201
150 CLEAR 60345: RANDOMIZE USR
50600
160 PAUSE NOT PI: LET A$=INKEY$
IF A$(">"S" AND A$(">"N" THEN GO
TO 160
170 LET A=(A$="S"): PRINT "SI"
AND A;"NO" AND NOT A: RETURN
```

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 1 BORDER NOT PI: POKE VAL "23
23693",NOT PI: POKE VAL "23693",NO
T PI: CLEAR VAL "24191": LOAD
CODE VAL "16384": "CODE
I,NOT PI: LOAD "CODE
2 READ d,P: IF d THEN POKE d,
P: GO TO 2
3 RANDOMIZE USR P: DATA VAL "
40083",NOT PI,d+SGN PI,P,d+SGN P
I,P,VAL "40203",P,d+SGN PI,P,P,U
AL "23296"
```

SPECTRUM

```
10 CLEAR 200,34495:COLOR7,1,1:SCREEN0:KEYOFF
20 LOCATE10,10:PRINT"CAPITAN SEVILLA 1"
30 DEFUSR47872!
40 BLOAD"cas:",R
50 BLOAD"cas:"
60 A=USR(A)
70 BLOAD"cas:"
80 A=HBB3B:B=36000!:GOSUB 240
90 A=HBB3E:B=4000:GOSUB 240
100 A=HBB41:B=10304:GOSUB 240
110 A=USR(A)
120 BLOAD"cas:"
130 A=HBB3E:B=15104:GOSUB 240
140 A=HBB41:B=8157:GOSUB 240
```

```
150 A=USR(A)
160 BLOAD"cas:"
170 A=HBB3E:B=23261:GOSUB 240
180 A=HBB41:B=9507:GOSUB 240
190 A=USR(A)
200 BLOAD"cas:"
210 POKE &HBB3A,195
220 A=HBB3B:B=4483:GOSUB 240
225 POKE 40083!,0:POKE 40084!,0:POKE 40085!,0:energia inf ****
230 A=USR(A):END
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 "COLOCA LA CINTA PARA
GRABAR Y PULSA UNA TECLA"
40 PAUSE 0: RANDOMIZE USR 25000
45 STOP
50 DATA 221,33,182,97,17,37,0,
62,89,55,205
60 DATA 194,4,201,243,175,21,2
55,254,195,203
70 DATA 17,42,92,92,34,95,99,1
0,193,132,243
80 DATA 51,254,254,254,254,254
43,93,93
90 DATA 126,205,124,10,209,204
117,1,24,246
```

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 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147):CHR$(5)
40 READ A:IFA=-1 THEN 60
50 POKE49152+T,A:S=S+A:T=T+1:GOTO 40
60 IFS<7734 THEN PRINT "ERROR EN DATAS1":END
70 POKE53280,14:POKE53281,6:PRINT" AHORA CARGA EL PROGRAMA NORMALMENTE"
80 POKE816,0:POKE817,192
90 DATA 32,165,244,169,32,141,84,3,169,19,141,85,3,169
100 DATA 132,141,86,3,96,169,33,141,86,8,169,192,141,87
110 DATA 8,238,32,208,96,162,0,189,59,192,157,244,3,232
120 DATA 224,8,208,245,169,244,141,251,10,169,3,141,252,10
130 DATA 76,35,11,169,1,141,101,8,76,216,5,-1
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

10 *****
****
20 * POKES COMBAT SCHOOL POR PABLO ARI
2A *
30 *****
****
40 MEMORY &6FFF
50 D=&7000:L=130:RESTORE
60 READ A$:L=L+10:IF A$="" THEN 120
70 CHECK=0:FOR X=1 TO LEN(A$)/2:B$=""
MID$(A$,2*X-1,2)
80 B=VAL(B$):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
90 D=D+1:NEXT
100 READ SUM:IF SUM<>CHECK THEN PRINT "
* ERROR EN LINEA";L;" *":STOP
110 GOTO 60
120 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK
2,26:INK 3,6:LOCATE 10,3:PRINT "PON LA
CINTA ORIGINAL"
130 LOAD ""&8000:CLS:CALL &7000
140 DATA "F32177781100A4018502EDB0DD21
5BA6110001CDEAA52100C822ECA62130701100C0
014700EDB021", 3959
150 DATA "00C0220CA7C385A6211FC0114103
010C00EDB0212B0C117204011C00EDB021B90F22
FA0FC3C70EC9", 3652
160 DATA "3AFB45E680CAB90FC3520F215F04
3AF8A52FA444237710FC3A6E02FE0338083A5F03
F60132660306", 3885
170 DATA "F6AFED79DD360000DD2B18F8D108
FE01067F3E10ED793E54ED79D91D9D818DF3D20
FDA724C806F5", 5257
180 DATA "ED78A9E68028F5067F3E10ED7979
2F4FD97D3C60F6FF628D917ED7937C93D20FDA7
24C806F5ED78", 5232
190 DATA "A9E68028F5067F3E10ED79792F4F
1F3E2A173DED7937C906F63E10ED79D9E52E00D9
2111A4E506F5", 4552
200 DATA "ED78E6804FCD21A430FB21150410
FE2B7CB520F93E0ACD21A430EA26C43E1CCD21A4
30E13EDABC38", 4731
210 DATA "F226C43E1CCD21A430D33EDABC38
E4FD2157A8F0E0026C43E1CCD21A430BE3ED7BC
30DD2C20EF26", 4932
220 DATA "703E1CCD21A430AD3E1CCD21A430
A67CFEC0300EEF9C30CFFD23FD7DFE5B20CB18C5
3E0B26002E08", 4649
230 DATA "3E0B18023E0CCD47A4000003E0E
CD47A4003EC5BCCB1526E0D2F5A43E1D8DC200A4
00AF0826C42E", 4150
240 DATA "01FD2100AC3E0718173E17ADC677
DD7700DD231B26C42E012E013E0418023E0CCD47
A4D000003E0E", 2991
250 DATA "CD47A4003ED9BCCB1526C4D0237A5
08AD087AB320CCC30DA43E17ADC677DD7700DD23
1B2E023E0426", 4451
260 DATA "B3CDD6A5D0FD7E04B7285A690100
7F000000FD4E00FD4601DD210000DD94D3E012E
0226B3CDD6A5", 4028
270 DATA "D03E7FBD28033256A62E023E0826
B3CDD6A5D0FD5E02FD56036901050FD094D7BB2
26C42E013E04", 3847
280 DATA "C239A5110DA4ED5357A5113CA505
ED5B79A6C34BA43E0800018B63E0DCD47A43E10
CD47A4003E0E", 4482
290 DATA "BCCB1526B3D2D4A5C9DC68A42100
8006FFC51E004B16FF06F5ED78E680A928501C79
2FE6804F15C2", 4994
300 DATA "F8A57323C110E221000011328006
32C51A06004F0913C110F6E521000011C0B00632
C51A06004F09", 3058
310 DATA "13C110F6C17CB72013A7ED428132
08A7ED42D00981CDDFA7ED42D03C3256A6C90000
C307A6001E2A", 4383
320 DATA "28220001FF1F8022A501000059A5
0308000021FF0F80000000000000000000000050
DD215BA61100", 2241
330 DATA "01CDEAA5", 605, ""

```

AMSTRAD

LISTADO 1

```

20 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 64766,20
1: POKE 23658,0
30 LET A$="P1. PASAR SIEMPRE":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 640
55,0: POKE 64058,0
40 LET A$="P2. PASAR SIEMPRE":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 640
61,0: POKE 64054,0
50 INPUT "P3. LONGITUD PRUEBA
(0-12) ";A: IF A<0 OR A>12 THEN
GO TO 50
60 POKE 64066,A
70 INPUT "P4. NUMERO DE BLANCO
S (1-99) ";A: IF A<1 OR A>99 THE
N GO TO 70
80 LET A1=INT (A/10): LET A=A-
A1*10: POKE 64931,A1*10+A
90 LET A$="P5. LUCHA EL ORDENA
DOR": GO SUB 1000: IF A THEN POK
E 64938,0
100 LET A$="P6. PASAR SIEMPRE":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 649
41,0: POKE 64944,0
110 LET A$="P7. PASAR SIEMPRE I
NSTRUCTOR": GO SUB 1000: IF A TH
EN POKE 64965,0
120 PRINT 23658,0: INPUT --
130 PRINT 64944,0: INPUT --
1000 INPUT "": LET A$=A$+"?": P
RINT A1: INK 7: PAPER 1:AT 1,0;T
AB (32-LEN A$)/2:A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"S" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A-K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "LD COMBAT" LINE 20

```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	31FEFFDD2100F811E904	1314
2	3EFF37CD560530F1DD21	1211
3	004011001B3EFFF37CD56	771
4	052100F811005B011404	419
5	ED002143FD1114F80187	1187
6	00EDB0DD21145F11E0C8	1187
7	CD48FC30F41811F5E3120	1197
8	3DD021145F11E0C8C001	1041
9	F8D280FFAF322B833237	1377
10	A33269AE327B8E3E0332	954
11	FBB73E18327384210A95	1009
12	36C32336142336F82114	748
13	F8119395018700E0D0C3	1305
14	789CFE32202CD021B0A0	1246
15	115057CD01F8D280FFDD	1452
16	21406611D002CD01F8D2	1090
17	80FF3E103282A3AF3266	1131
18	A93284AE3296AEC3B0A0	1430
19	DD21385F11C8B8CDD0F8	1228
20	D280FF3E01329E79C308	1180
21	79000000000000000000	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 CARGADOR PARA COMMANDO
15 CLEAR 40000
20 LOAD ""CODE
30 POKE 65267,203: POKE 65379,
68: POKE 65380,15: POKE 65382,10
8: POKE 65383,165
40 FOR N=65482 TO 65497: READ
A: POKE N,A: NEXT N
50 RANDOMIZE USR 65263
100 DATA 175,50,120,184,50
110 DATA 4,108,50,5,108
120 DATA 50,6,108,195,30
130 DATA 100

```

SPECTRUM



Correcaminos

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

```

1 REM ** COMMANDO **
5 REM *****
10 MODE 1:MEMORY &5BFF
11 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":A$
:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN A=1
12 INPUT "ROMPER AREA CUANDO TE MAT
EN (S/N)":A$:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN
B=1
13 MODE 1
14 LOCATE 8,1:PRINT "INSERTA CINTA
ORIGINAL":LOCATE 10,2:PRINT "Y PULS
A UNA TECLA"
15 WHILE INKEY$="" :WEND
20 LOAD ""
30 FOR n=&5D4B TO &5D66
40 READ c: POKE n,c
50 NEXT n
55 IF A=1 THEN POKE &5D56,0
60 IF B=1 THEN POKE &5D63,0
70 CALL &5D4B
80 DATA 33,84,93,34,21,93,195,0,92,
33,59,7,54,0,35,54,0,35,54,0,62,24,
50,31,7,195,30,1

```

AMSTRAD

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

Crazy Cars

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



```

1 REM Cargador CRAZY CARS
2 REM por: David Rodriguez
3 REM -----
4 REM
10 MODE 1:CALL &BD37:ON ERROR GOTO 60
20 INPUT"Tiempo infinito (S/N):".s
30 INPUT"Stage (0-8):".s
40 INPUT"Level (0-8):".l
50 POKE &BDEE,&C9:MODE 0:FOR r=0 TO 15:1
NK r,0:NEXT: BORDER 0
60 LOAD:"".&C000
70 MEMORY &1FFF
80 FOR r=0 TO 15:INK r,PEEK (65500+r):NE
XT
90 LOAD:""
100 IF UPPER$(s$)="$S" THEN POKE &51A5,0
110 POKE &51A5,0
120 POKE &41F2,0:POKE &41F3,0:POKE &41F4
,0:POKE &592A,s
130 POKE &41F5,0:POKE &41F6,0:POKE &41F7
,0:POKE &5929,1
140 CALL &4000

```

Crosswize

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 f=65400 TO 65466
100 READ a: POKE f,a: NEXT f
110 DATA 33,0,64,17,1,64,1,255,
26,54,0,237,176,221,33,0,64,17,0
27,62,0,55,205,86,5,221,33,0,96
17,0,155,62,0,55,205,86,5
120 DATA 62,102,50,128,97
130 DATA 62,183,50,236,114
140 DATA 62,200,50,237,114
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 PO
KE 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 PO
KE 65460,0
230 LET a=USR 65400

```

SPECTRUM

LISTADO 1

```

30 REM *****
40 REM *
50 REM * CARGADOR CROSSWIZE *
60 REM *
70 REM * PARA SPECTRUM 48K *
80 REM *
90 REM * POR J.J.G.Q. *
100 REM *****
110 REM
120 REM * INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 64512,45
5
130 POKE 23658,8: RESTORE 1000
140 READ POKE: IF POKE=0 THEN G
0
140 READ $A: LET A$=$A$ " ?": IN

```

```

PUT "": PRINT #1:AT 1,0; PAPER #
; INK 7; BRIGHT 1;TAB (32-LEN A
)/2;A$
150 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" AND
NOT N$ THEN GO TO 150
160 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 16
0
170 BEEP .1,20: IF K$="N" THEN
Poke POKE,0
180 GO TO 130
500 INPUT "": PRINT #1:AT 1,0;
INK 7; PAPER 2; FLASH 1; " " CARG
510 LOAD "PROGRAMA ORIGINAL."
520 LOAD "CROSS.2:1" CODE %2480
PAPER 1: INK 7: PRINT USR %451
2
970
1000 DATA 64656,"ENERGIA ILIMITA
DA"
1010 DATA 64659,"MUNICION ILIMIT
ADA"
1020 DATA 64669,"INMUNIDAD TOTAL
1030 DATA 64664,"VIDAS INFINITAS
1040 DATA 0
9998
9999 SAVE "CROSS.POKE" LINE 110

```

LISTADO 2

```

1 3100003E02C00116DD21 595
2 00C9F111101C024FCDD21 1143
3 00CF162DD5CDD0FC0D87 1540
4 FCD1DD24152033DD2100 1268
5 00CDEDFCCDEDFC2100CD 1626
6 1100C91A9E24AE25122C 727
7 120F61100C92100CFC1A 790
8 AE77231C02F93FCBCB20 1171
9 F42100CF11004001001B 593
10 EDB01110061010010EDB0 957
11 DD21007116881086DA81 923

```

```

12 FC15260FDD24D5CDD0FC 1463
13 110901CDEDFCD118EB21 1222
14 006111005B010098EDB0 771
15 3EC93283CB3266C93E03 1065
16 3292843FE18326C84C300 899
17 5BD5DDE5D12101FE0100 1252
18 013A03FFAE77EDAE0AAB 1412
19 FCD1C926006A0199FD09 1222

```

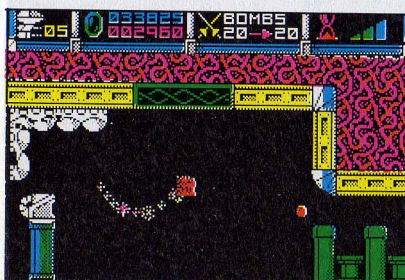
20	16017E6C695F3CDEDFCD0	1366
21	E501010001EDB0C93E16	1368
22	7DFD7A7DF778F50F0F0F	1407
23	00DE3AFC1FC0F5E6F630FE	1731
24	0000000000000000000000	1731
25	2100FDEDEDCDFDCE123	1737
26	DDE1C93EFF37148815F3	1361
27	0000000000000000000000	1369
28	7AFD30FEB5640690CD76	1439
29	F900695C9C076FD30EC3E	1363
30	C6B580E7252DF0186C9CD	1383
31	0000000000000000000000	1383
32	7AFD30BD37FE034F2600	1439
33	0690181A082007307FEDD	802
34	0000000000000000000000	802
35	4F131802DD231B08068E2	593
36	2E01CD76FD0D93EC8B8CB	1483
37	50680D76D0F7C8D677A	1284
38	0000000000000000000000	1284
39	302D0FA704C8B3E7D0BFE	1349
40	1F00A93E620387379EE24	1170
41	0000000000000000000000	1170
42	0706503C0202010104042	35
43	07010304010207080608	47
44	07050407050504060704	54
45	0000000000000000000000	54
46	060950505070000000000	0

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"INMUNE A TODO (S/N)":I$:IFI$="
N"THEN POKE 299.44
50 INPUT"ARMAMENTO ILIMITADO (S/N)":A$:
IFA$="N"THEN POKE 304.44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE CYBERNOID
Y PULSA SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,26:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32.165,244,169,1,141,207,2.96,
234,169,36,141,198,112,169,44,141
110 DATA 83.45,169,0,141,60,91,76,36,8,
70.86,67

```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

30 REM * AMADOR *
40 REM * MERCHANT *
50 REM * RIBERA *
60 REM * 30/04/1988 *
70 REM *
80 REM * CYBERNOID *
110 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
INK VAL "7": CLS: CLEAR VAL
25799:
120 FOR f=VAL "25800" TO VAL "2
5826:
130 READ a: POKE f,a: NEXT f
140 DATA 2,2,55,221,33,33,252,
17,17,0,205,86
150 DATA 5,62,255,55,221,33,4,1
01,17,252,154,205,86,5,201
160 INPUT "numero de vidas",a
170 IF a<NOT PI OR a>VAL "255"
THEN GO TO VAL "160"
180 INPUT "vidas infinitas?",a$
190 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T b=NOT PI: LET bb=VAL "5": GO T
O VAL "210"
200 LET bb=NOT PI
210 INPUT "infinitas vidas y vo
lter a empe-zar en coordenadas a
nteriores a la muerte?",a$
220 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T c=VAL "201": LET c1=NOT PI: LE
T c2=NOT PI: LET cc=VAL "5": GO
TO VAL "240"
230 LET c1=NOT PI
240 INPUT "sin enemigos libres?",
a$
250 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T d=NOT PI: LET d1=NOT PI: LET d
d=VAL "5": GO TO VAL "270"
260 LET dd=NOT PI
270 INPUT "escudo infinito?",a$
280 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T e=NOT PI: LET ee=VAL "5": GO T
O VAL "300"
290 LET ee=0
300 INPUT "tiempo de duracion d
el escudo? -original = 90-":f
310 IF f<NOT PI OR f>VAL "255"
THEN GO TO VAL "300"
320 INPUT "armamento infinito?",
a$
330 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T g=NOT PI: LET gg=VAL "5": GO T
O VAL "342"
340 LET gg=NOT PI
342 PRINT INK 2;" INSERTA
CINTA ORIGINAL
344 PRINT INK 2;" TRAS
LA PANTALLA
345 PAUSE 50
350 RANDOMIZE USR VAL "25800"
360 POKE VAL "25941",a
370 IF bb=VAL "5" THEN POKE 365
87,b
380 IF cc=VAL "5" THEN POKE VAL
"36701",c: POKE VAL "36702",c1:
POKE VAL "36703",c2
390 IF dd=VAL "5" THEN POKE VAL
"39915",d: POKE VAL "39919",d1
400 IF ee=VAL "5" THEN POKE VAL
"27327",e
410 POKE VAL "32394",f
420 IF gg=VAL "5" THEN POKE VAL
"31818",g
430 RANDOMIZE USR VAL "25860"

```

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

SPECTRUM

```

10 REM Cargador del Cybernoid
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=6BF00 TO &BF3F:READ a$:F
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas?":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF01,0 ELSE INPUT"Numer
o de vidas?":a$:IF LEN(a$)<0 THEN POKE &
BF06,VAL(a$)
50 INPUT"Super-puntuacion?":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF08,&32
60 INPUT"Los objetos fijos no disparan?":
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF10,&C9
70 INPUT"Quitar los bichos que se mueven
entre las columnas?":a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &BF15,&C9
80 INPUT"Misiles inmoviles?":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF16,&C9
90 INPUT"Quitar gusanos?":a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &BF1F,&C9
100 INPUT"Quitar enemigos voladores?":a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF24,&C9
110 INPUT"Inmunidad total?":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF29,&C9

```

```

120 INPUT"Tiempo infinito?":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF2E,&C9
130 INPUT"Bonificar siempre?":a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BF33,0
140 INPUT"Armamento infinito?":a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &BF38,0
150 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
":ON ERROR GOTO 160:TAPE
160 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:MO
DE 1:PRINT"LOADING CYBERNOID"
170 LOAD"loader",&4000:MODE 1:INK 0,0:I
NK 1,24:INK 2,20:INK 3,26:BORDER 0:POKE
&4153,0:POKE &4154,&BF:CALL &4000
180 DATA 3E,35,32,AE,2B,3E,4,32,27,2,3E,
30,32,35,2,3E,21,32,9B,29,3E,DD,32,9F,2C
3E,21,32,4D,34,3E,DD,32,C6,2E,3E,DD,32,
11,35,3E,3A,32,3A,2B,3E,2A,32,C8,17,3E,2
6,32,66,14,3E,26,32,0,1A,C3,0,2

```

AMSTRAD

Cybernoid the Revenge

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

practicamente iguales a Cybernoid.



LISTADO 1

```

10 REM Cargador Cybernoid II
20 REM Spectrum 48K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER BIN: INK 7: BORDER 8
IN: CLEAR 24999: LET c=BIN: LE
T u=SGN PI: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,8: CLS
50 INPUT "Vidas infinitas?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25035,c: INPUT "Numero de vidas
?":LINE a$: IF LEN a$ THEN POK
E 25037,VAL a$
60 INPUT "Inmunidad total?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25045,c
70 INPUT "Armamento infinito?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN P
OKE 25049,c
80 INPUT "Tiempo infinito?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25054,c
90 INPUT "Los objetos fijos no
disparan?":LINE a$: IF a$(u)<
>"S" THEN POKE 25057,c
100 INPUT "Misiles inmoviles?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 25060,c
110 INPUT "Quitar gusanos?":L
INE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25063,c
120 INPUT "Quitar enemigos vola
dores?":LINE a$: IF a$(u)<>"S"
THEN POKE 25066,c
130 INPUT "Quitar buscadores?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 25069,c
140 INPUT "Quitar los bichos de
los pasadizos?":LINE a$: IF
a$(u)<>"S" THEN POKE 25072,c
150 INPUT "Superpuntuacion?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25074,c
160 PRINT #c:"Inserta cinta ori
ginal...":PAUSE 100:INK c:POK
E 23624,c: CLEAR
170 LOAD ""CODE 40000: RANDOMIZ
E USR 25000

```

LISTADO 2

```

1 F3DD21000011001B5CDF9 1123
2 6121008011004001001B 367
3 EDB0DD210006311FF9CCD 1399
4 F961AF32DC8C3E04323A 1099
5 633EC932476CAF325477 1051
6 3EC932BA74324B8A3229 969
7 963258BF320F9A3A3268 935
8 32BD833E30324263C300 890
9 633EFF371408153E0FD3 808
10 FEC36205000000000000 552

```

DUMP: 40.0000
Nº BYTES: 94

```

10 REM Cargador Cybernoid II
20 REM Spectrum 128K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER BIN: INK 7: BORDER 8
IN: CLEAR 24999: LET c=BIN: LE
T u=SGN PI: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,8: CLS
50 INPUT "Vidas infinitas?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25035,c: INPUT "Numero de vidas
?":LINE a$: IF LEN a$ THEN POK
E 25037,VAL a$
60 INPUT "Inmunidad total?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25045,c
70 INPUT "Armamento infinito?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN P
OKE 25049,c
80 INPUT "Tiempo infinito?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25054,c
90 INPUT "Los objetos fijos no
disparan?":LINE a$: IF a$(u)<
>"S" THEN POKE 25057,c
100 INPUT "Misiles inmoviles?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 25060,c
110 INPUT "Quitar gusanos?":L
INE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25063,c
120 INPUT "Quitar enemigos vola
dores?":LINE a$: IF a$(u)<>"S"
THEN POKE 25066,c
130 INPUT "Quitar buscadores?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 25069,c
140 INPUT "Quitar los bichos de
los pasadizos?":LINE a$: IF
a$(u)<>"S" THEN POKE 25072,c
150 INPUT "Superpuntuacion?":
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25074,c
160 PRINT #c:"Inserta cinta ori
ginal...":PAUSE 100:INK c:POK
E 23624,c: CLEAR
170 LOAD ""CODE 40000: RANDOMIZ
E USR 25000

```

LISTADO 2

```

1 F3DD21000011001B5CDF9 1123
2 6121008011004001001B 367
3 EDB0DD210006311FF9CCD 1399
4 F961AF32DC8C3E04323A 1099
5 633EC932476CAF325477 1051
6 3EC932BA74324B8A3229 969
7 963258BF320F9A3A3268 935
8 32BD833E30324263C300 890
9 633EFF371408153E0FD3 808
10 FEC36205000000000000 552

```

DUMP: 40.0000
Nº BYTES: 94

SPECTRUM

```

120 INPUT"Quitar los buscadores?":a$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &BF2F,&C9
130 INPUT"Quitar los bichos de los pasad
izos?":a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF3
4,&C9
140 INPUT"Super-puntuacion?":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF39,&35
150 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL &BD37
160 MEMORY &9FFF:MODE 1:LOAD""&A000:PO
KE &A0BF,0:POKE &A090,&BF:CALL &A000
170 DATA F3,3E,35,32,6B,2B,3E,4,32,2A,1,
3E,3A,32,D6,2A,3E,3D,32,2F,16,3E,2A,32,6
A,13,3E,DD,32,DA,28,3E,21,32,BE,3A,3E,DD
,32,EA,2D,3E,3A,32,A4,38,3E,DD,32,EA,2B,
3E,DD,32,34,22,3E,30,32,38,1,C3,42,0

```

AMSTRAD

```

10 REM Cargador Cybernoid II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=6BF00 TO &BF3F:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas?":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF02,0 ELSE INPUT"Numer
o de vidas?":a$:IF a<>0 THEN POKE &BF07,a
50 INPUT"Inmunidad total?":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF0C,&C9
60 INPUT"Armamento infinito?":a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BF11,0
70 INPUT"Tiempo infinito?":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF16,&C9
80 INPUT"Los objetos fijos no disparan?":
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF1B,&C9
90 INPUT"Misiles inmoviles?":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF20,&C9
100 INPUT"Quitar gusanos?":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF25,&C9
110 INPUT"Quitar enemigos voladores?":a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF2A,&C9

```


Diccionario de Pokes

```

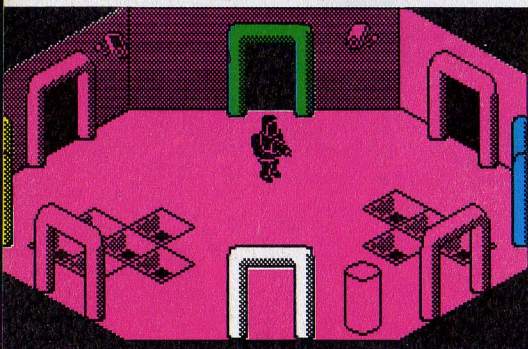
0 REM CYBERNOID II
1 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
2 FORN=0T052:READA:POKE272+N,A:S=S+A:NE
XT
3 IFS<>5685THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
4 POKE53281,1:POKE53280,1
5 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE306,44
6 INPUT"ARMAMENTO INFINITO (S/N)";A$:
IFAS="N"THENPOKE311,44
7 INPUT"INMUNIDAD (S/N)";A$:IFAS="N"TH
ENPOKE316,44
8 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
9 GETA$:IFAS$="N"THEN9
10 POKE816,16:POKE817,1: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 FRANSECH *
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:POKE53281,0:PRINT CHR$(
147);CHR$(158)
80 READ A:IFA=-1THEN 100
90 POKE320+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 80
100 IF SK>7174 THEN PRINT"ERROR EN DATA
S":END
110 INPUT"RAD. INF. (S/N)";A$
120 INPUT"VUELO INF. (S/N)";B$
130 INPUT"TIEMPO INF. (S/N)";C$
140 IFA$="N"THEN POKE 360,44
150 IFC$="N"THEN POKE 363,44
160 IFC$="N"THEN POKE 368,44
170 PRINT:PRINT:PRINT"INTRODUCE LA CINTA
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 254,160,1,140,57,254,172,106,6
,96,160,173,140,154
220 DATA 198,140,239,198,160,36,140,228
133,238,32,208,96,-1

```

COMMODORE

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "SCREEN$: LOAD "COD
E": PAPER 0: INK 0: CLS: LOAD "
CODE
100 INPUT "QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N GO TO 110
105 POKE 43646,0: POKE 42499,0:
POKE 40642,0
110 INPUT "QUIERES JET INFINIT
O (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO
TO 120
115 POKE 42022,167: POKE 42117,
0
120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 43339,0
130 INPUT "CUANTOS CONTENEDORES
PARA ACABAR (1-18) ";N
135 POKE 33603,0: POKE 49668,N
9000 RANDOMIZE USR 32768

```

SPECTRUM 48K

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 128K **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "SCREEN$: LOAD "COD
E": PAPER 0: INK 0: CLS: LOAD "
CODE
100 INPUT "QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N GO TO 110
105 POKE 40777,0: POKE 42631,0:
POKE 43778,0
110 INPUT "QUIERES JET INFINIT
O (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO
TO 120
115 POKE 42154,167: POKE 42249,
0
120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 43471,0
130 INPUT "CUANTOS CONTENEDORES
PARA ACABAR (1-18) ";N
135 POKE 33640,0: POKE 49668,N
9000 RANDOMIZE USR 32768

```

SPECTRUM 128K

Challenge of the Gobots

El diablo Gog y el Dr. Braxis 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 deparán sorpresas no siempre desagradables.

```

10 REM CARGADOR GOBOTS
20 REM POR ALBERTO SUCRE
30 REM 22-4-1988
40 FOR i=40192 TO 40448: POKE
i,158: NEXT i
50 FOR a=40599 TO 40653
60 READ b: POKE a,b: NEXT b
70 PRINT AT 4,5; FLASH 1;"PULS
A PLAY"
80 RANDOMIZE USR 40599
90 LOAD "
100 DATA 62,157,237,71,237,94,2
01,229,213,197,245
110 DATA 175,50,18,91,58,171,91
,254,195,32,18,3
120 DATA 197,158,17,171,91,1,10
,0,237,176,62,63
130 DATA 237,71,237,86,243,241,
193,209,225,255,201
140 DATA 33,0,50,34,129,200,195
,209,182

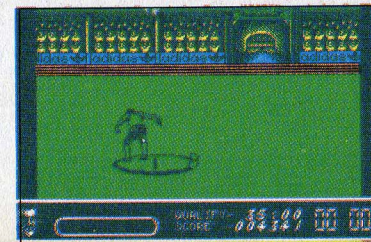
```

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 decatlón.



Diccionario de Pokes

```

10 REM *-*-*-*-*-*-*-*-
20 REM * J.R.LEON TORIBIO *
30 REM *
40 REM * SPECTRUM 48K *
50 REM *
60 REM *OLYMPIC CHALLENGE*
70 REM *-*-*-*-*-*-*-*-
80 PAPER 0: BORDER 0: INK 0: C
LS: LOAD ""CODE 23296
85 INPUT "U.INF. EN 1-FASE(S/N)";A$: IF A$("<"S" AND A$(">"S" TH
EN POKE 23324,0
87 INPUT "U.INF EN 2-FASE(S/N)";A$: IF A$("<"S" AND A$(">"S" THE
N POKE 23328,0
90 PRINT AT 13,5: INK 7: FLASH
1: "INTRODUCE CINTA ORIGINAL"
100 PRINT AT 15,10: INK 7: FLAS
H 1: "PULSA UNA TECLA": PAUSE 0
110 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""COD
E: RANDOMIZE USR 23296

```

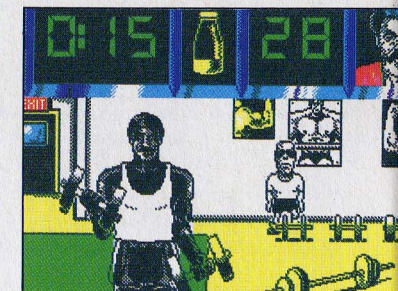
Listado 2

```

1 210E5B116E6C011600ED 633
2 B0C3006B3A31FFFE01C8 1295
3 FE023EA7200432BE78C9 1082
4 329777C9000000000000 521

```

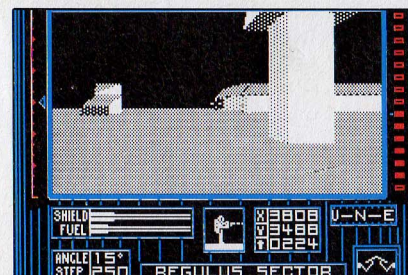
DUMP: 40.000
Nº BYTES: 40



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 Tricuspida una terrible arma: el Zephyr One.



```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM
60 REM **** DARK SIDE ****
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 ""CODE 65088
100 FOR N=65275 TO 65286: READ
A: POKE N,A: NEXT N
110 DATA 205,120,255,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
120 FOR n=65400 TO 65425: READ
b: POKE n,b: NEXT n
130 DATA 33,0,64,84,30,1,117,1,
255,26,237,176,175,50,226,185,50
43,187,50,136,177,50,22,186,201
9000 CLS: RANDOMIZE USR 65088
9100 REM
9200 REM ***** POKES *****
9300 POKE 47586,0: REM FUEL INFI
NITO
9400 POKE 47915,0: POKE 45448,0:
REM SHIELD INFINITO
9500 POKE 47638,0: REM TIEMPO IN
FINITO

```

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=&9200 TO &920C:READ a$:P
OKE n,VAL("&"a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="$S"THEN POKE &9201,0
50 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER$(
a$)="$S"THEN POKE &9206,&A7
60 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
70 MODE 0:MEMORY &271B:CALL &BD37:LOAD"!
loader",&2710:POKE &287D,0:POKE &287E,&9
2:CALL &2710
80 DATA 3E,1,32,CB,7,3E,96,32,40,19,C3,8
4,3

```

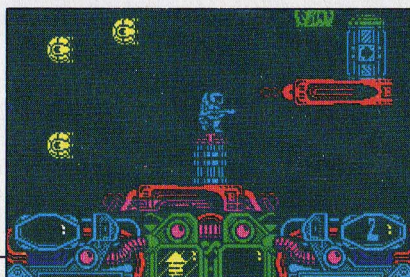
AMSTRAD

```

10 REM Cargador Dart Fusion
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 28000: POKE 23658,8
40 FOR n=33700 TO 33723: READ
a: POKE n,a: NEXT n
50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN POKE
33715,0
60 INPUT "Energia infinita? ";
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN POK
E 33720,0
70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
80 LOAD ""CODE 32768: RANDOMIZ
E USR 33700
90 DATA 33,176,131,34,133,128,
34,137,128,195,0,128,175,50,232,
196,62,167,50,152,211,195,0,132

```

SPECTRUM



Dea Tenebrarum

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

```

10 REM DEA TENEBRARUM
20 CLEAR VAL "23999": LOAD ""S
CREEN$: LOAD ""CODE": POKE VAL
"55231",NOT PI: RANDOMIZE USR VA
L "47899"

```

SPECTRUM

Death Wish-3

Basado en la película del mismo título, este programa nos sitúa 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 atemorizada 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$)<>"S"THEN POKE &A027,58
50 INPUT"Municion infinita? ",a$:IF UPPE
R$(a$)<>"S"THEN POKE &A02C,53:INPUT"Muni
cion maxima? ",a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN
POKE &A031,127:POKE &A036,127:POKE &A03B
,127:POKE &A040,127
60 INPUT"Quieres super-puntuacion? ",a$:
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 F3,21,0,48,11,0,1,1,0,2,ED,B0,21
,25,A0,11,0,3,1,28,0,ED,B0,3E,C3,32,8E,1
,21,0,3,22,8F,1,C3,0,1,F3,3E,C9,32,19,26
,3E,AF,32,8E,21,3E,1E,32,A9,43,3E,A,32,A
,2,43,3E,14,32,A3,43,3E,A,32,A8,43,21,0,0
,22,D6,27,C3,84,3
```

AMSTRAD

```
10 REM *** CARGADOR DEATH WISH 3
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272T0315:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IF S<>4721 THEN PRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)";M$:IF M$="N" THEN POKE302,44
40 INPUT"RESISTENTE A GOLPES (S/N)";R$:IF R$="N" THEN POKE307,44
50 INPUT"CHALECO IMPENETRABLE (S/N)";C$:IF C$="N" THEN POKE312,44
60 PRINT"PREPARA DEATH WISH 3 Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
70 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
80 DATA 32,165,244,162,36,160,1,142,148,4,142,167,5,140,149,4,140,168,5
100 DATA 96,169,189,141,94,82,141,249,84,169,165,141,56,87,169,44,141,40,87
120 DATA 76,0,64,70,86,67
```

COMMODORE

LISTADO 1

```
3 REM J.EMILIO BARBERO
10 CLEAR 25000: BORDER 0: PAPE
R 0: INK 7:CLS: POKE 23658,8
15 LOAD "CODE 32765
20 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N)";a$: IF a$="N" THEN PO
KE 32865,0
30 INPUT "QUIERES ARMAMENTO IN
FINITO (S/N)";a$: IF a$="S" THEN
GO TO 90
35 POKE 32870,0: POKE 32874,0
40 INPUT "QUIERES CAMBIAR EL N
UMERO DE MUNICIONES CON QUE EMPI
EZAS (S/N)";a$: IF a$="N" THEN G
O TO 90
50 INPUT "ESCOPELA (0-127)";n:
POKE 32882,n
60 INPUT "PISTOLA (0-127)";n:
POKE 32887,n
70 INPUT "METRALLETA (0-127)";
n: POKE 32892,n
80 INPUT "BAZOOKA (0-127)";n:
POKE 32897,n
90 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N)";a$: IF a$="N" THEN
POKE 32905,0
100 INPUT "QUIERES SUPER-SCORE
(S/N)";a$: IF a$="S" THEN GO TO
110
105 POKE 32877,0: POKE 32880,0
110 PRINT "PON LA CINTA OR
IGINAL Y PULSA UNA T
ECLA"
120 PAUSE 0
125 LOAD "CODE 60000
130 RANDOMIZE USR 32765
```

LISTADO 2

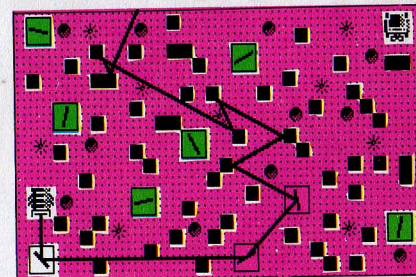
Linea	Datos	Control
1	319860DD21004011001B	691
2	3EFF37CD5605DD21005B	1013
3	1100253EFF37CD5605DD	943
4	21008411007C3EFF37CD	863
5	560521005811015801FF	574
6	023600ED80DD21004011	804
7	00043EFF37CD5605214F	784
8	80110044016400EDB0C3	922
9	004421004031FF5F1100	581
10	80010004EDB03EC9329E	1017
11	9B3EC3321797AF321697	1034
12	32F19D32F29D3E1E3258	1127
13	AR3E0R3258AR3E14325E	777
14	AR3E0R3258AR3E14325E	1045
15	74C3406C000000000000	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 FONY
2 REM JOSE DOS SANTOS Y FONY
3 REM JOSE DOS SANTOS Y FONY
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 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,7
70 PRINTCHR$(147)"PREPARA DEFLEKTOR Y P
ULSA UNA TECLA"
80 GETA:IFA$=""THEN GOTO 80
90 POKE816,80:POKE817,1:LOAD"
95 POKE631,13:POKE198,1:NEW
100 DATA32,165,244,169,94,141,204
110 DATA2,169,1,141,205,2,96
120 DATA169,250,141,127,46,76,5,8
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina...":sum=0:FOR n=&A000 TO &
A0B9:READ a$:byte=VAL("&"&a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:NEXT:FOR n=
&BF08 TO &BF97:READ a$:byte=VAL("&"&a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:N
EXT:IF sum<>26729 THEN PRINT"Error en los data...":END
40 CLS:INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF73,
0 ELSE INPUT"Numero de vidas";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE &BF78,VAL
(a$)
50 INPUT"Nivel inicial";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE &BF7D,0:POKE &B
F82,VAL(a$)-1
60 INPUT"Sin sobrecargas";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF8C,&C9
70 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF91,0
80 INPUT"Sin enemigos";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF87,&C9
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...":ON ERROR GOTO 100::TAPE
100 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:LOAD"",&4000:CALL &A000
110 DATA 21,8,A0,E,FF,C3,16,BD,21,0,40,11,4A,0,1,5C,1,ED,B0,21,27,
A0,11,0,BE,1,93,0,ED,B0,21,8,BF,22,CF,0,C3,82,0
120 DATA 5D,74,E8,46,2D,4,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,
29,0,29,0,29,0,29,0,29,1F,29,C0,D6,3E,D7,3E,D7,FE,28,C0,D6,C0,28,3
E,29,1F,29,0,29,0,29,0,29,0,EA,61,CE,25,4B,23,C9,FF,F6,1F,22
130 DATA 1,CD,E,D9,5,29,FF,C9,4,D9,F7,C7,2,8,E0,24,3,C9,12,25,1,21
,2,CD,4,25,F3,2A,0,A,1,4B,22,29,2,2B,A,27,0,37,12,2B,0,D4,F8,8,FF,
4F,DE,2D,6,2B,6,23,FC,33,E,D7,4,7D,1,ED,5A,CD,6C,E7,5E,CB,64,3F,4A
,17,50,CD,72,D9,58,C5,5C,35
140 DATA 3E,8,32,4A,0,3A,4F,0,CB,CF,32,4F,0,11,75,0,CD,73,1,3A,4F,
0,CB,C7,32,4F,0,11,5,3,CD,73,1,21,0,0,22,79,5,CD,3D,5,21,3E,9C,11,
FF,9F,1,6B,91,ED,B8,21,0,BE,11,0,10,1,93,0,ED,B0
150 DATA E,29,11,0,10,21,9E,F7,18,2,65,9,1A,AD,12,6F,13,1A,AC,12,1
3,47,7B,A7,20,F0,7A,FE,A0,20,EB,21,0,10,11,0,0,1,0,90,ED,B0
160 DATA 3E,3D,32,CF,7,3E,3,32,BB,4,3E,2,32,C4,4,3E,3C,32,C6,4,3E,
3A,32,CC,29,3E,D8,32,BE,25,3E,2D,32,1C,25,C3,83,4
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
10 REM Cargador del Deflektor
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65535: LOAD "CODE 65000: P
OKE 23658,0: CLS: RANDOMIZE USR
65000: POKE 23397,0
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
23371,0: INPUT "Numero de vidas
? (1-255) "; LINE a$: IF LEN a$
THEN POKE 23373,VAL a$: POKE 233
81,0
50 INPUT "Nivel inicial? (1-60
) "; LINE a$: POKE 23385,0: IF L
EN a$ THEN POKE 23385,132: POKE
23387,VAL a$-1
60 INPUT "Sin sobrecargas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
23394,0
70 INPUT "Energia infinita? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 23397,0
80 INPUT "Sin enemigos? "; LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 23
405,0
90 PRINT 80:"Inserta cinta ori
ginal...": PRUSE 10: POKE 23624
,0: CLEAR: RANDOMIZE USR 65012
100 SAVE "DEFLEKTOR" LINE 10: S
AVE "DEFLEKTOR" CODE 65000,313: V
ERIFY "": VERIFY "CODE
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	2150FE11045B01D100ED	926
2	B0C9DD21000011100AF	848

```
3 37CD5605DD21CB5C11E8 1149
6 030EFF37CD5605211750 610
9 1126B6013401EDB03100 753
12 5CF32125FE2291B06C35B 1306
15 653E083226B63A2B86CB 1008
18 CF3228B6117400CD27B7 042
21 3A2B5B6C8C73228B61102 979
24 03CD27B711045BED534E 940
27 8BC3CCBAEDB0F321EFD0 1921
30 111AF081C981EDB80E29 1103
33 11647D213E6A18026509 579
36 1A0D126F131A8AC121347 653
39 7BFE1A20EF7A9FFD20EA 1569
42 21715B11007D016400ED 717
45 0021007D118060010080 576
48 ED80AF32A9863E03321A 1082
51 843EAF32B086AF32236A 1121
54 3E08322584AF32E1B632 947
57 2183251A63EC3329FAD 1189
60 3C0884FFFFFFFFFFF 1120
63 FFFFFFFF 2550
66 FFFFFFFF 2550
69 FFFFFFFF 82B6000000 1587
72 0000000000120000003 36
75 0000000000000000000 256
78 0000000000000018A955 393
81 0000000000FFFFF800D502 835
84 4D00EE511200ED510C01 745
87 5C0EE957F38D0B020B02 1115
90 4D00DB50000000000000 376
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 313

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina.

SPECTRUM

Desolator

Un veterano de la guerra del Vietnam es contratado como mercenario para introducirse en la fortaleza de Kairos y destruirle. Para realizar su misión, este hombre, sin escrúpulos ni ideales, tiene que enfrentarse a múltiples enemigos la mayoría de los cuales pueden ser eliminados con un certero y contundente puñetazo.



```
1 REM
2 REM FOR J.J.G.Q.
3 REM
5 INK 7: PAPER 0: BORDER 0: C
LEAR: GO SUB 9500: POKE 23658,8
: GO SUB 1000: MERGE ""
6 CLS
25 RANDOMIZE USR 23296
1000 RESTORE 9000
1010 READ A: IF A=0 THEN RETURN
1015 READ A$: LET A$=A$+" ? "
1020 IF A<10000 THEN GO SUB A: G
O TO 1010
1040 INPUT "": PRINT #1:AT 1,0;
PAPER 1: INK 7;TAB (32-LEN A$)/2
;A$;
1050 GO SUB 2000
1060 IF K THEN POKE A,0
1070 GO TO 1010
2000 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 2000
2010 LET K=K$="N"
2020 IF INKEY$="" THEN GO TO 202
0
2030 BEEP .1,0: RETURN
3000 INPUT "":A$; LINE Z$: IF Z$
="" THEN LET Z=DEF: GO TO 3030
3010 LET Z=VAL Z$: IF Z<1 OR Z>M
AX THEN GO TO 3000
```

```
3030 READ P: POKE P,Z: RETURN
4000 LET MAX=255: LET DEF=3: GO
TO 3000
8999 REM
9000 DATA 23314,"VIDAS INFINITAS
"
9010 DATA 23306,"SALTOS ILIMITAD
OS"
9020 DATA 23309,"BOMBAS ILIMITAD
AS"
9040 DATA 4000,"NUM. VIDAS (1-25
5) o ENTER",23321
9050 DATA 0
9500 RESTORE 9600: LET SUM=0
9510 FOR R=23296 TO 23330: READ
A: LET SUM=SUM+A: POKE R,A: NEXT
R
9520 READ A: IF SUM<>A THEN PRIN
T "ERROR EN DATOS!": STOP
9530 RETURN
9540
9600 DATA 33,7,91,34,1,255,201
9610 DATA 175,50,162,143,50,85
9620 DATA 144,62,167,50,212,154
9630 DATA 62,1,50,20,132,62,3
9640 DATA 50,129,133,50,245,127,
195,148,117
9650 DATA 3600
```

SPECTRUM

Desperado

¿Recuerdas a Gary Cooper en «Solo ante el peligro»? Pues un papel parecido es el que te toca representar en este juego. Eres un sheriff del lejano Oeste y debes limpiar la ciudad de bandidos y foragidos. Ellos son astutos y

```
10 INPUT"NUMERO DE FASE: ";N
20 IF N(1 OR N)5 THEN GOTO 10
30 FOR I=56000! TO 56008!
40 READ A:POKE I,A:NEXT
50 POKE 56009!,N
60 RUN"cas:
70 DATA 201,201,201,2,&h50,&hc3
80 DATA 201,&h51,&hc3
```

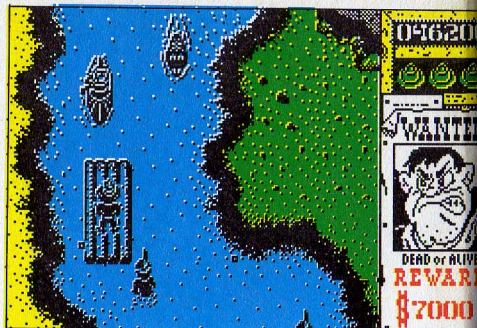
MSX

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>6 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

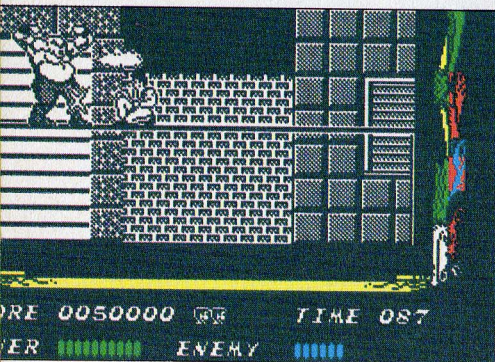


```
10 REM CARGADOR "DESPERADO" (AMSTRAD CIN
TA)
20 INPUT"NUMERO DE FASE (1/5): ",n
30 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 20
40 FOR i=40000 TO 40005
50 READ a: POKE i,a
60 NEXT: POKE 40006,n: RUN"!"
70 DATA &02,&D0,&07,&C9,&D1,&07
```

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 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINTCHR$(147
)
9 FORN=365TO405:READA:POKEA,A:S=S+A:NEX
T
10 IFS<>5174THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
11 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS$
="N"THENPOKE386,44
12 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":AS:IFAS$
="N"THENPOKE391,44
13 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":AS:IFA
$="N"THENPOKE396,44
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
15 :
16 POKE53280,PEEK(162):GETAS:IFAS$="THE
N16
17 POKE816,109:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
18 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,
128,141,187,3,169,1,141,188
19 DATA3,96,169,173,141,122,128,169,0,1
41,76,130,169,255,141,208,155
20 DATA238,32,208,96,74,68,83
```

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":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF25,0
50 INPUT"Imunidad":a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &BF2A,0
60 INPUT"Continuar siempre al morir":a$:
IF UPPER$(a$)="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"
"&8000:CALL &BF00
90 DATA F3,21,1B,80,11,0,80,1,42,1,7D,ED
,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,2
0,F2,21,24,BF,22,51,80,C3,1B,80,3E,3D,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
15 CLEAR 32767
20 LOAD "SCREEN$
30 LOAD "CODE 33024
40 POKE 35766,167
50 RANDOMIZE USR 33025
```

SPECTRUM



```
10 REM *** CARGADOR
12 REM *** ESCAPE FROM SINGES'S CASTLE
20 REM *** POR F.V.C
30 FORT=0TO69:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
35 IFS<>7245THENPRINT"ERROR EN LOS DATA !!!":STOP
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$="S"THENPOKE302,165:GOTO 60
50 INPUT"VIDA EXTRA AL TERMINAR CADA ETAPA (S/N)":E$:IFE$="S"THENPOKE323,0
60 INPUT"ETAPA INICIAL (1 A 8) 1■■■■":I:IF(I>8)OR(I<1)THEN60
62 POKE333,(I-1)
70 PRINT"COLOCA LA CINTA DEL SINGE'S CASTLE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
80 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
90 REM * VIDAS INFINITAS:POKE $1010,$A5
92 REM * VIDA EXTRA:POKE $0CDD,$00
100 DATA 32,165,244,238,47,9,78,215,8,206,217,8,96,70,86,67,169,45,141,242
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
```

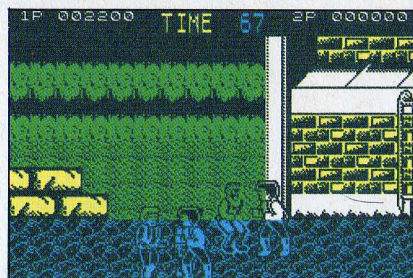
READY.

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.

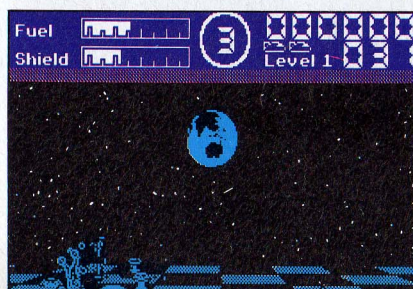


```
101 CLEAR 57675
110 LOAD ""CODE
120 POKE 60120,0: POKE 60121,25
0: POKE 61495,201
130 FOR F=64000 TO 64012: READ
A: POKE F,A: NEXT F
140 DATA 33,107,147,54,0
150 DATA 33,40,185,54,0
170 DATA 195,86,144
180 INPUT "INF. CREDITOS?",A$
190 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64000 TO 64004: POKE F,0: NE
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
50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
52081,0: POKE 52084,0
60 INPUT "Misiles infinitos? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 52087,0
70 INPUT "Fuel infinito? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 5
2090,0: POKE 52098,0: POKE 52106
,0
80 INPUT "Escudo infinito? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
52093,0: POKE 52101,0
90 PRINT #0: "Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100
100 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
PRINT AT 1,10: PAPER 1: INK 7:
EARTHLIGHT: LOAD ""CODE 5248
0: POKE 52564,195: POKE 52565,3
2: POKE 52566,203: RANDOMIZE USR
52111
```

LISTADO 2

1	3215FFF14D5E5235E2356	1038
2	211BCDA7ED52E1D1CA1B	1414
3	CD3E323254CD2115FF22	999
4	55CD3EC332325D214ECB	1054
5	22335DC3005D3E213232	661
6	5D21000022335D2167CB	643
7	11845D012800EDB0C332	941
8	5DCD6205D2725DF3AF32	1206
9	680032000032A2C332FC	981
10	C33223C43EC93295C532	1185
11	58C53E3A324DC6FBC300	1176
12	6031B45FC300CD000000	820

DUMP: 40.000 N° BYTES: 117

LISTADO 1

```
10 REM Cargador Earthlight
20 REM Spectrum 128K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS LOAD ""CODE 52000: POKE 236
50: CLS
50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
52081,0: POKE 52084,0
60 INPUT "Misiles infinitos? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 52087,0
70 INPUT "Fuel infinito? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 5
2090,0: POKE 52098,0: POKE 52106
,0
80 INPUT "Escudo infinito? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
52093,0: POKE 52101,0
90 PRINT #0: "Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100
100 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
PRINT AT 1,7: PAPER 1: INK 7:
EARTHLIGHT: LOAD ""CODE
52480: POKE 52564,195: POKE 52
565,32: POKE 52566,203: RANDOMIZ
E USR 52111
```

LISTADO 2

1	3215FFF14D5E5235E2356	1038
2	211BCDA7ED52E1D1CA1B	1414
3	CD3E323254CD2115FF22	999
4	55CD3EC332325D214ECB	1054
5	22335DC3005D3E213232	661
6	5D21000022335D2167CB	643
7	11845D012800EDB0C332	941
8	5DCD6205D2725DF3AF32	1206
9	C70032C90032FEC93258	1093
10	C4327FC43EC932F1C532	1370
11	B4C53E3A324DC6FBC300	1360
12	6031B45FC300CD000000	820

DUMP: 40.000 N° BYTES: 117

SPECTRUM 48K

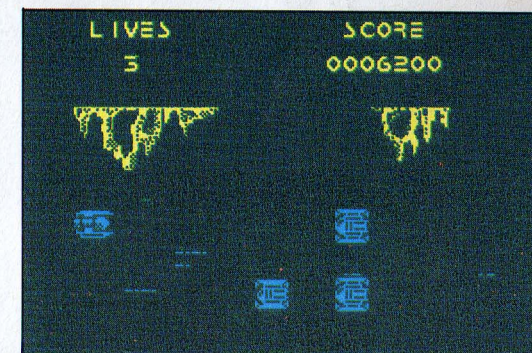
SPECTRUM 128K

Eliminator

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

```
80 CLEAR 24575
90 LOAD ""CODE
100 LOAD ""CODE
110 POKE 35962,0
120 RANDOMIZE USR 38817
```

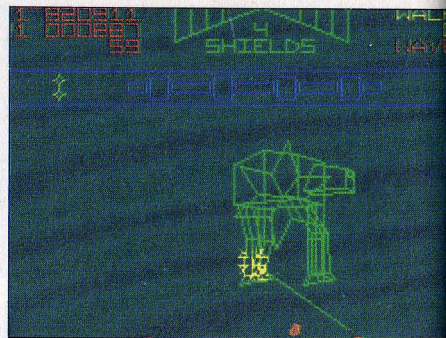
SPECTRUM



Diccionario de Pokes

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.



```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
45 REM **
50 REM *****
60 REM * EMPIRE STRIKES BACK *
65 REM *
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
  CLEAR 65535: POKE 23658,8
  LS: PRINT "INTRODUCE LA CINTA
    ORIGINAL Y PULSA UNA T
    ORIGINAL
  ECLA: PAUSE 0
  90 LOAD "CODE": LOAD "CODE
  100 FOR N=65305 TO 65312
  200 NEXT N: POKE N,A
  300 NEXT N
  400 DATA 62,0,50,104,170,195,0,
  224
  9000 CLS: RANDOMIZE USR 65280
  
```

SPECTRUM

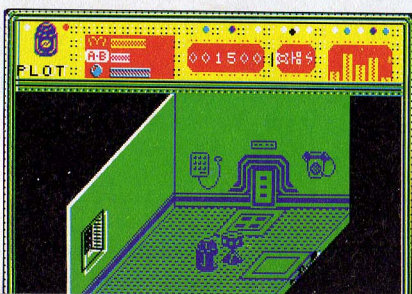
Fifth Quadrant

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.

```

10 REM The fifth quadrant
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF25:READ a$:P
  OKE n,VAL("a"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
  a$)="S"THEN POKE &BF01,0:POKE &BF06,0
50 INPUT"Disparos infinitos";a$:IF UPPER
  $(a$)="S"THEN POKE &BF08,0
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
  $)="S"THEN POKE &BF10,&A7
70 INPUT"Energia de transferencia infin
  ita";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF15,
  0
80 INPUT"Atravesar puertas";a$:IF UPPER$(
  a$)="S"THEN POKE &BF1A,0
90 INPUT"Grupo colocado y partida contin
  ua";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF1F,
  &C9
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
  .":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR
  GOTO 110
110 MEMORY &3FFF:LOAD"1",&4000:POKE &400
  B,0:POKE &400C,&BF:CALL &4000
120 DATA 3E,3D,32,D2,7B,3E,35,32,D7,9D,3
  E,3D,32,3A,2A,3E,96,32,23,84,3E,3D,32,38
  ,A0,3E,26,32,BB,9E,3E,3E,32,79,73,C3,68,
  99
  
```

AMSTRAD



```

10 REM ***** THE FIFTH QUADRANT *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 POKE 53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147);CHR$(159)
40 FOR T=0 TO 162:READA:S=S+A:POKE849+T,A:NEXT
50 FOR T=0 TO 24:READA:S=S+A:POKE320+T,A:NEXT
60 IF SC=23903 THEN 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$="N"THEN POKE 322,A:POKE 325,A:POKE 328,A
110 IF B$="N"THEN POKE 331,A:POKE334,A
120 IF C$="N"THEN POKE 339,A
130 PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
140 WAIT 1,49,49:SYS849
150 DATA 120,169,252,141,40,3,169,2,141,41,3,173,17,208
160 DATA 41,239,141,17,208,169,0,133,190,133,157,169,128,141
170 DATA 4,221,169,1,141,5,221,169,25,141,14,231,165,1
180 DATA 41,31,133,1,160,0,32,188,3,32,211,3,133,193
190 DATA 32,211,3,133,194,32,211,3,133,195,32,211,3,133
200 DATA 196,32,211,3,145,193,230,193,208,2,230,194,165,193
210 DATA 197,195,165,194,229,196,144,235,206,187,3,208,207,169
220 DATA 8,72,169,18,72,76,64,1,4,32,227,3,102,189
230 DATA 165,189,201,227,208,245,32,211,3,201,227,240,249,201
240 DATA 237,208,234,96,162,8,32,227,3,102,189,238,32,208
250 DATA 202,208,245,165,189,96,169,16,44,13,220,240,251,173
260 DATA 13,221,74,169,25,141,14,221,96
270 DATA 169,173,141,54,21,141,36,56,141,184,56,141,188,132
280 DATA 141,27,133,169,169,141,161,132,76,28,8
  
```

COMMODORE

```

1 REM CARGADOR DE POKES PARA
  "THE FIFTH QUADRANT"
*****
* @JOSE LUIS ARRANZ *
*****
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
  LEAR 25400: PRINT AT 10,6; FLASH
  1: INK 6: " THE FIFTH QUADRANT "
  ; AT 12,10: " IS LOADING " AT 0,0:
  ; LOAD "CODE": RANDOMIZE USR 537
  02: PRINT AT 0,0: LOAD "CODE":
  PRINT AT 0,0: LOAD "CODE"
  20 POKE 23658,8: INPUT "QUIERE
  S TIEMPO INFINITO (S/N)": LINE
  a$: IF a$="S" THEN POKE 40511,20
  30 INPUT "QUIERES VIDA INFINIT
  
```

```

A (S/N)": LINE a$: IF a$="S" TH
  EN POKE 50137,201: POKE 45924,0:
  POKE 45925,0
40 INPUT "QUIERES (A-B) INFINI
  TA (S/N)": LINE a$: IF a$="S" T
  HEN POKE 46042,0: POKE 46043,0
50 INPUT "QUIERES BOMBAS INFIN
  ITAS (S/N)": LINE a$: IF a$="S"
  THEN FOR a=40711 TO 40713: POKE
  a,0: NEXT a
60 INPUT "QUIERES JUGAR SIN EN
  EMIGOS SIEN(S/N)": LINE a$: IF
  a$="S" THEN POKE 49664,201
70 INPUT "QUIERES TELÉTRANSPOR
  TE SIN (A-B) (S/N)": LINE a$: IF
  a$="S" THEN FOR a=46039 TO 4604
  3: POKE a,0: NEXT
80 INPUT "QUIERES JUGAR SIN EF
  ECTOS DE SONIDO? (S/N)": LIN
  E a$: IF a$="S" THEN POKE 52526,
  201
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

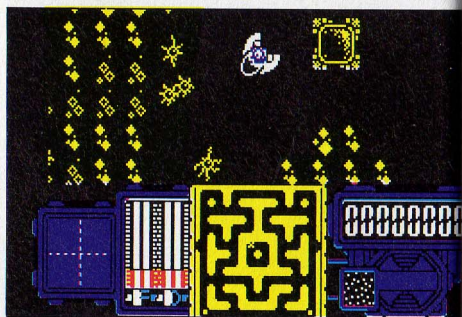
se detendrá el cursor? El rápido movimiento de todos los elementos en pantalla y unos cuidados gráficos, dan como resultado un programa sensacional, que te mantendrá durante horas pegado a la pantalla

Diccionario de Pokes

```

10 REM *****
20 REM **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM **
50 REM *****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5: CLEAR 24999: POKE 23658,8
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$="S" THEN
POKE 45453,167
110 INPUT "QUIERES FUEL Y DAMA
GE INFINITOS (S/N) ":A$: IF A$="
S" THEN POKE 42584,0
120 INPUT "CUANTOS PUNTOS DE EN
ERGIA A DESTRUIR (1-4)":N: POKE
37132,N
130 INPUT "QUIERES COMPLETAR N
IVEL AL MORIR (S/N) ":A$: IF A$=
"N" THEN GO TO 140
135 POKE 45323,0: POKE 45324,0
9000 RANDOMIZE USR 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 &BD37:REM FLYING SHARK
v.1/88
20 SYMBOL AFTER 237:SYMBOL 239,150,215,2
13,245,181,183,150,0:SYMBOL 240,138,138,
170,170,170,250,82,0:SYMBOL 241,206,230,
168,172,200,174,174,0:SYMBOL 242,74,170,
170,142,170,170,74,0:SYMBOL 243,76,174,1
70,170,236,170,170,0
30 SYMBOL 244,78,174,136,76,40,174,78,0:
SYMBOL 245,0,1,0,0,0,0,0:SYMBOL 246,22
8,234,74,74,78,74,74,0:SYMBOL 247,196,23
4,170,170,174,234,202,0:SYMBOL 248,128,6
4,64,128,128,0,128,0:SYMBOL 249,160,161,
224,192,224,160,160,0
40 SYMBOL 250,68,170,170,168,170,170,68,
0:SYMBOL 251,200,232,168,200,168,238,206
0:SYMBOL 252,128,64,0,192,64,64,128,0:S
YMBOL 253,164,181,181,189,173,173,164,0:
SYMBOL 254,76,174,170,170,234,174,172,0:
SYMBOL 255,132,138,138,138,138,234,228,0
50 SYMBOL 256,14,14,4,4,4,4,4,0:SYMBOL 2
37,64,160,160,160,160,160,64,0
60 MEMORY &3DFF:MODE 1:BORDER 0
70 LOCATE 14,2:PAPER 3:PEN 2:PRINT "FLYI
NG SHARK "
80 WINDOW#1,15,27,10:WINDOW#2,15,27,1
3,13
90 PRINT:GOSUB 140
100 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IF
UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BF88,&87:POKE
&BF89,&BF
110 INPUT"BOMBAS INFINITAS (S/N)":A$:IF
UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BF93,&92:POKE
&BF94,&BF
120 LOAD"!SHARK!":POKE &3F36,&C3:POKE &3
F37,0:POKE &3F38,&BF
130 CALL &3E00
140 FOR x=&BF00 TO &BFA2 STEP 12
150 READ LIN$,CHK$:CHK=0
160 FOR y=1 TO 24 STEP 2
170 BY=VAL("&"+MID$(LIN$,y,2))
180 CHK=CHK+BY
190 POKE x+y/2,by
200 NEXT
210 IF CHK<VAL("&"+CHK$) THEN PRINT"ERR
OR":END
220 NEXT:RETURN
230 DATA F5FE3F2807F1070707C3393F,4A2
240 DATA E53EC321363F360723360723,33C
250 DATA 36072128BF32703E22713EE1,307
260 DATA F1C3363F3246A114E5213A01,497
270 DATA 36C32336452336BF21703E36,3B4
280 DATA 322336462336A1E1E9E5216D,508
290 DATA 0136C32336602336BF213A01,327
300 DATA 363A2336372336BDE1C33A01,3F5
310 DATA CD0040E521300836C3233678,422
320 DATA 2336BFE13E01CDB48BC37201,5AA
330 DATA F5FE652807F1070707C34008,498
340 DATA 22A2BF21702B360023360023,2F1
350 DATA 360021A53F36002336002336,223
360 DATA 002AA2BF18DB000000000000,27E
    
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```

10 REM Cargador Flying Shark
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEARN 38000: LOAD ""CODE 65400: P
OKE 23658,8:CLS
40 INPUT "VIDAS INFINITAS? ":
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN POKE
65511,0: INPUT "Numero de VIDAS
? ":a: POKE 65513,a
50 INPUT "BOMBAS INFINITAS? ":
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN POK
E 65522,0: POKE 65525,0
60 INPUT "Fase inicial? ":LIN
E a$: IF LEN a$ THEN POKE 65527,
VAL a$
70 PRINT #RND:"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100
80 INK 0: CLEAR: PRINT AT 1,9
:PAPER 1: INK 7: FLYING SHARK
:LOAD "CODE 52480: POKE 52564
,195: POKE 52565,120: POKE 52566
,255: RANDOMIZE USR 52480
90 CLEAR :SAVE "SHARKbas" LIN
E 10: SAVE "SHARKbin"CODE 65400,
134: VERIFY "": VERIFY "CODE
    
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	3215FF14D5E5235E2356	1038
2	211BCDA7ED52E1D1C01B	1414
3	CD3E323254CD2115FF22	999
4	55CD3EC332325B21A6FF	1192
5	22335BC3005B3C212322	657
6	5B21000022335B3EC332	607
7	515B21BFFF22525B3C32	1103
8	5B3E2132515B2100CF22	682
9	525B21D0FF1115B0126	193
10	00EDB0C3515B21FFFF91	1304
11	FFFF010062EDB83EC932	1343
12	BED43E0332A0D2AF6F67	1276
13	320DEC220EEC3E0032CA	897
14	D2C3A9A0000000000000	621

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 134

SPECTRUM



Diccionario de Pokes

```

10 REM ***** FLYING SHARK *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH *
30 POKE 53280,6:POKE53281,1:PRINTCHR$(147);CHR$(144)
40 READ A:IFA=-1 THEN 60
50 POKE52992+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 40
60 IF S<22560 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
70 IF PEEK(53178)<139 THEN PRINT"TE HAS TRAGADO ALGUN NUMERO!":END
71 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";JA$
72 INPUT"BOBERS INFINITAS (S/N)";B$
73 INPUT"SUPER DISPARO (S/N)";C$
74 IFA$="N"THEN POKE 53147,44:POKE 53150,44
75 IFB$="N"THEN POKE 53153,44
76 IFC$="N"THEN POKE 53158,44
77 PRINTCHR$(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 169,76,141,127,192,169,32,141,128,192,169,207,141,129
100 DATA 192,76,172,207,198,2,240,3,76,65,192,162,0,189
110 DATA 179,207,149,115,232,224,8,208,246,120,169,47,133,0
120 DATA 169,127,141,13,220,169,236,141,22,3,169,196,141,23
130 DATA 3,169,193,141,24,3,169,254,141,25,3,177,117,81
140 DATA 168,230,169,81,168,198,169,132,123,72,152,41,63,168
150 DATA 104,81,115,164,123,145,117,200,208,229,230,118,165,118
160 DATA 197,120,208,221,162,0,189,0,72,157,0,197,189,0
170 DATA 73,157,0,198,232,208,241,169,101,162,0,160,160,32
180 DATA 0,197,169,49,141,20,3,169,234,141,21,3,88,169
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:
CLEAR 28671:LOAD ""CODE 55549
20 POKE 55601,201:RANDOMIZE U
SR 55549
30 POKE 53224,0:POKE 55601,19
5 40 RANDOMIZE USR 55601

```

SPECTRUM

Game Over

La malvada Gremla 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
1000 CLEAR 65535:LOAD ""CODE:
1100 25037,201
1200 RANDOMIZE USR 25000
1300 RANDOMIZE AQUI LOS POKES
30 REM PONER POKES
40 RANDOMIZE USR 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 IFS<13941 THEN PRINT "ERROR EN DATAS!":END
70 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
80 IFA$="N"THEN POKE 319,173
90 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";B$
100 IFB$="N"THEN POKE 324,173:POKE 327,173
110 INPUT"ARMA INFINITA (S/N)";C$
120 IFC$="N"THEN POKE 332,173
130 INPUT"MOVIMIENTO HOMBRE MAS VELOZ (S/N)";D$
140 IFD$="N"THENPOKE337,173:POKE342,173:GOTO180
150 INPUT"VELOCIDAD (1=NORMAL/10=+RAPIDO)";VE
160 IFVE<1 OR VE>10 THEN 150
170 POKE379,VE
180 PRINT"COLOCA LA CINTA Y PULSA ESPACIO"
190 WAIT197,60
200 SYS272:LOAD
210 DATA 162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2
220 DATA 240,240,169,48,141,159,2,169,1,141,160,2,162,237
230 DATA 160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141,176,3
240 DATA 76,199,2,169,169,141,206,60,169,234,141,140,59,141
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

```

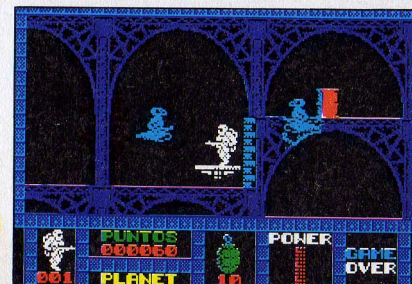
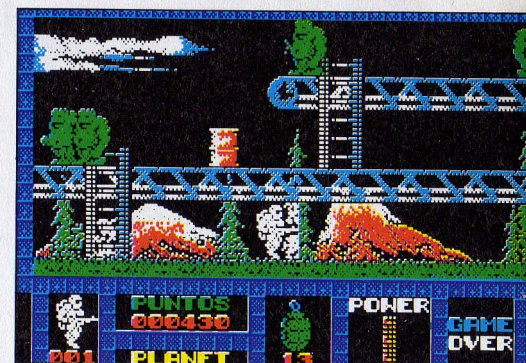
COMMODORE

```

10 REM NODANGER GAME OVER
15 BORDER 0:INK 0,0:MODE 2
20 OPENOUT "D":MEMORY 1309:CLOSEOUT
30 LOCATE 6,12:PRINT"1-GAME 1":LOCATE 6,14:PRINT"2-GAME 11"
35 IF INKEY(64)=0 THEN LOAD"GO1":GOSUB 5
0:CALL 36500
40 IF INKEY(65)=0 THEN LOAD"GO2":GOSUB 7
0:CALL 36500
45 GOTO 35
50 MODE 2:LOCATE 1,10:PRINT"Granadas";:I
NPUT A$:IF A$="S" THEN POKE 2133,0
55 LOCATE 1,10:PRINT"Energia ";:INP
UT A$:IF A$="S" THEN POKE 9076,0:POKE 90
92,0
60 LOCATE 1,10:PRINT"Vidas ";:IN
PUT A$:IF A$="S" THEN POKE 9059,0
65 RETURN
70 MODE 2:LOCATE 1,10:PRINT"MEGA-LASER";
:INPUT A$:IF A$="S" THEN POKE 2133,0
71 LOCATE 1,10:PRINT"NO MINAS ";:IN
PUT A$:IF A$="S" THEN POKE 3166,25
72 LOCATE 1,10:PRINT"VIDAS ";:IN
PUT A$:IF A$="S" THEN POKE 8587,0
73 LOCATE 1,10:PRINT"Energia ";:
INPUT A$:IF A$="S" THEN POKE 8682,0
75 RETURN

```

AMSTRAD



Garfield

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



```

10 REM Carcador del Garfield
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 Mode 1:=sum:0FOR n=&B000 TO &BF39:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum+=
m:byte:NEXT:IF sum>4744 THEN PRINT"Error
en los datos":END
40 INPUT"¿No tener hambre?":a$:IF UPPER(a
$)="$":THEN POKE &BF1C,0:POKE &BF1D,0
50 INPUT"¿No tener sueño?":a$:IF UPPER(a$
)="$":THEN POKE &BF16,0:POKE &BF17,0
60 INPUT"¿No tener ataques de hambre?":a$:
IF UPPER(a$)="$":THEN POKE &BF22,&C9
70 INPUT"¿Pantalla inicial?":a$:IF LEN(a$)
<>0 THEN POKE &BF2F,VAL(a$)
80 INPUT"¿Comenzar con el raton?":a$:IF UP
PER(a$)="$":THEN POKE &BF2C,&FE:POKE &BF
2D,&0:POKE &BF32,&0:POKE &BF33,&E
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original.."
100 FOR n=1 TO 100:NEXT:Mode 1:=ON ERROR G
OTO 90:ITAF
110 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &BF0
0
120 DATA F3,21,0,40,11,F4,1,1,82,0,ED,B0
21,15,8F,22,5F,2,C3,F4,1,21,DD,34,22,80
,1E,21,DD,34,42,FE,1E,3E,3A,32,61,25,3E
,1,32,7D,0,21,0,E,22,59,21,FE,D,22,84,
,C3,F0,A

```

AMSTRAD

```

10 REM *** CARGADOR GARFIELD
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=52992T053064:READA:POKET,A:S=S+
A:NEXT
22 IFS<>7498THENPRINT"ERRASTE EN LOS DA
TAS...";
30 INPUT"SIN NECESIDAD DE COMER (S/N)";
C$:IFC$="N"THENPOKE53050,44
40 INPUT"SIN NECESIDAD DE DORMIR (S/N)";
D$:IFD$="N"THENPOKE53053,44
50 INPUT"NADIE MANDA A PASEO A GARFIELD
(S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE53056,44
80 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

LISTADO 1

```

LISTADO I
70 REM Cargador del Garfield
80 REM Pedro Jose Rodriguez-88
90 PAPER 0 INK 7 BORDER 0: C
LEARN 63999 LOAD ""CODE 64000: C
LS : POKE 23658,8
40 INPUT "No tener hambre? ":
LINE$ IF A$(1)<>"S" THEN POKE
5079 $0 INPUT "No tener sueño? ": L
INE $0 IF A$(1)<>"S" THEN POKE
60 INPUT "No tener ataques de
hambre? ", LINE $0 IF A$(1)<>"S
THEN POKE 65007,0 INPUT "Pantal
n POKE 65191,1 LINE $0 IF LEN A
la inicial VAL A$(6) THEN POKE 65
$ THEN IF POKE 65093,CON EL RATO P
091,131 POKE 65093,CON EL RATO P
80 INPUT "Comenza? "<"S" THEN P
n? LINE A$: IF 65106,0
OKE 65101,0: POKE 65106,0
90 PRINT ":", INSERTA CINTA ORI
ginal...: PAUSE 150: POKE 23624
73 POKE 23693,73: CLEAR
100 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 640
27 110 CLEAR : SAVE "GARF.BAS" LTN
E 10: SAVE "GARF.BIN" CODE 64000:
10: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

LINEA	LISTADO 2	CONTROL
	DATOS	
	0000009FA68	785
		718

[illegible]

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 1.110

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Gothik

El druida Harinaxx es víctima de un hechizo que ha dividido su cuerpo en seis partes. Cada una de ellas, junto con sus vestiduras, ha sido depositada en una cámara secreta custodiada por un demonio. Si decides lanzarte a tan arriesgada búsqueda deberás recorrer gran cantidad de mazmorras y cámaras y vencer a los demonios que las custodian.

```
10 REM Cargador Gothik
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:CALL &B037:SYMBOL AFTER 237:F0
R n=&BF00 TO &BF7E:READ a$:POKE n,VAL("&
"+a$):NEXT FOR n=HIMEM+1 TO HIMEM+152:RE
AD a$:POKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT "Energia infinita":a$:IF UPPER$(a
a$)="S" THEN POKE &BF43,&0:POKE &BF48,&2A
a$="S" THEN POKE &BF4D,&A7
50 INPUT "Rayos infinitos":a$:IF UPPER$(a
a$)="S" THEN POKE &BF52,&A7
60 INPUT "Flechas infinitas":a$:IF UPPER$(a
a$)="S" THEN POKE &BF57,&A7
70 INPUT "Bolas de fuego infinitas":a$:IF
UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF5C,&A7
80 INPUT "Tormentas de fuego infinitas":a
a$="S" THEN POKE &BF61,&0
90 INPUT "Juego rapido":a$:IF UPPER$(a$)=
"S" THEN POKE &BF66,&C9
100 INPUT "Sin enemigos":a$:IF UPPER$(a$)
="S" THEN POKE &BF6B,&C9
110 INPUT "Rango inicial":a$:IF LEN(a$)<>
0 AND VAL(a$)<8 AND VAL(a$)>=0 THEN POKE
&BF78,1:POKE &BF75,127+(2*VAL(a$))
120 PRINT:PRINT "Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 100:NEXT
130 MEMORY &30FF:MODE 1:BORDER 0:PAPER 3
:PEN 2
140 LOCATE 17,2:PRINT "GOTHIK ":WINDOW#1
15,27,10,10:WINDOW#2,15,27,13,13
150 LOAD "gothik1":POKE &3E70,&C3:POKE &
3E71,&0:POKE &3E72,&BF:CALL &3E00
160 DATA 32,46,D,14,D5,E5,23,5E,23,56,21
,3B,3E,A7,ED,52,E1,D1,CA,3B,3E,3E,32,32,
,70,3E,21,46,D,22,71,3E,3E,C3,32,3A,1,21,
,2E,BF,22,3B,1,C3,0,1,3E,3A,1,C3,3A,1
,BD,22,3B,1,21,42,BF,22,92,1,C3,3A,1
170 DATA 3E,2B,3E,92,32,19,66,3E,92,32,32
,E,91,32,5F,6E,3E,92,32,5C,7A,3E,3A,3
,66,3E,92,32,47,66,3E,2,32,5C,32,38,64,3E
,2,AE,6B,3E,3A,32,17,6D,3E,32,32,38,64,3E
,80,32,7F,64,32,FB,8C,C3,A8,61
180 DATA 40,A0,A0,A0,A0,A0,40,0,9A,8A,AA
,4,4,4,0,96,D7,D5,F5,B5,B7,96,0,9A,8A,AA
,AA,AA,FA,52,0,CE,EE,AA,C8,AE,AE,0,4A
,AA,AA,8E,AA,AA,4A,0,4C,AE,AA,AA,EC,AA,AA
,0,4E,AE,88,4C,28,AE,4E,0,0,1,0,0,0,0,0
,0,E4,EA,4A,4A,4E,4A,4A,0,C4,EA,AA,AE
,EA,CA,0,80
190 DATA 40,40,80,80,0,80,0,A0,A1,E0,C0
,E0,A0,A0,0,44,AA,AA,A0,AA,44,0,C6,ES
,A0,C8,A8,EE,CE,0,80,40,0,C0,40,80,0,A
,4,B5,B5,BD,AD,AD,A4,0,4C,AE,AA,AA,EA,AE
,AC,0, 84,8A,8A,8A,8A,EA,E4,0
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
10 REM Cargador del Gothik
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 30000: LOAD "" CODE 65400: C
LS: LET r=140
40 PRINT "Energia infinita":
GO SUB r: IF a THEN POKE 65474,0
POKE 65477,0: POKE 65480,0
50 PRINT "Disparos infinitos":
GO SUB r: IF a THEN POKE 65485
,0
60 PRINT "Flechas infinitas":
GO SUB r: IF a THEN POKE 65488,
0
70 PRINT "Bombas infinitas":
GO SUB r: IF a THEN POKE 65491,0
80 PRINT "Sin enemigos": GO S
UB r: IF a THEN POKE 65499,0
90 PRINT "Juego rapido": GO S
UB r: IF a THEN POKE 65496,0
100 PRINT "Rango inicial?": I
NPUT LINE a$: PRINT a$: IF NOT
LEN a$ OR a$="?" OR a$="1" THEN
POKE 65503,0: GO TO 120
110 POKE 65505,127+(2*VAL a$)
120 PRINT "Inserta cinta origin
al...":FOR n=1 TO 250: NEXT n:
INK 0: CLEAR
130 PRINT AT 1,12: PAPER 1: INK
7: "GOTHIK ": LOAD "" CODE 52480
: POKE 52564,195: POKE 52565,120
: POKE 52566,255: RANDOMIZE USR
52480
140 PRINT "? ": FLASH 1;"C": F
OR n=1 TO 100: NEXT n
150 LET a$=INKEY$: IF a$<>"s" A
ND a$<>"S" AND a$<>"n" AND a$<>"N"
THEN GO TO 150
160 LET a$=a$:"n" OR a$="N": P
RINT CHR$(8);"NO" AND a$;"SI" AND
NOT a$: RETURN
170 SAVE "GOTHIK.BAS" LINE 10:
SAVE "GOTHIK.BIN" CODE 65400,115:
VERIFY "" VERIFY "" CODE
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	3215FF14D5E5235E2356	1036
2	211BCDA7ED52E1D1CA15	1414
3	CD3E323254CD2115FF22	999
4	55CD3EC332325821A6FF	1192
5	22335RC3005B3E213232	657
6	5621000022335B21BFFF	779
7	11AC5B012C000E0B0C32	983
8	5BAF320B8A1329A8B3280	1041
9	A43EA732EFA33206A432	1117
10	1DA43EC93237A93252AA	1032
11	AF3214A33E803286C932	1033
12	55A3C300A00000000000	603

DUMP: 40.000 N.º BYTES: 115

SPECTRUM

Gryzor

En este programa, realizado para uno o dos jugadores, desempeñas el papel de un comando especial que debe infiltrarse en la base que una poderosa especie alien ha construido en la Tierra. La variedad de situaciones y la calidad de los escenarios y movimientos dan como resultado un juego muy adictivo.

```
1 REM *****
2 REM ***
3 REM *** J.E.BARBERO ***
4 REM ***
5 REM *****
6 REM
7 REM
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999
20 LOAD "" CODE
30 LOAD "" SCREEN$
40 POKE 65048,56: POKE 65049,0
50 RANDOMIZE USR 65024
60 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
S (1-255)? ":U: POKE 33015,U
70 RANDOMIZE USR 32768
80 SAVE "CARGRYZ" LINE 10
```

SPECTRUM

```
10 REM Cargador del Gryzor
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A04F:READ a$:b
=VAL("&"+a$):POKE n,b:c=c+b:NEXT:IF c<>6
044 THEN PRINT "Error en los DATA!":END
40 INPUT "Vidas infinitas? ":a$:IF UPPER$(a
a$)="S" THEN POKE &A026,167 ELSE INPUT "N
umero de vidas? ":a$:IF a$<>" THEN POKE
&A02B,VAL(a$):POKE &A02C,VAL(a$)
50 INPUT "Inmune a disparos,plataformas,c
aidas, descargas y escorpiones? ":a$:I
F UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A031,201:POKE
&A036,24
60 INPUT "Cargar cualquier fase? ":a$:IF
UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A03E,24:POKE &A
043,62:POKE &A044,1
70 INPUT "Numero de subfases? (1-3) ":a$:
IF a$<>" THEN POKE &A049,VAL(a$)
80 PRINT:PRINT "Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 90:
:TAPE
90 CLS:MEMORY &7FFF:LOAD"":CALL &A000
100 DATA F3,21,1C,80,1,31,1,11,0,80,3E,A
,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B
1,20,F2,21,25,A0,22,41,80,C3,1C,80,3E,3D
,32,26,15,21,3,3,22,F3,B,3E,C0,32,3,18,3
E,20,32,17,11,32,21,18,3E,20,32,81,1D,21
,D6,16,22,A8,4,3E,3,32,12,C,C3,19,4
```

AMSTRAD



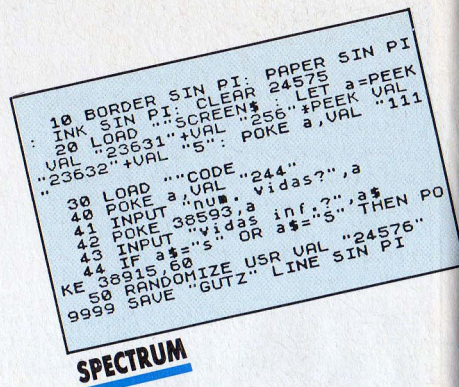
```
1 REM GRYZOR
2 REM JOSE DOS SANTOS 1988
3 PRINT "ESPERA UN MOMENTO"
4 FORN=0TO55:GOSUB13:POKE49152+N.B:S=S+
B:NEXTN
5 IF$<>5393THENPRINT "ERROR EN DATAS":EN
D
6 PRINT "PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
7 GETA$:IFA$="" THENGOTO7
8 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
10 DATA20.A5.F4.A9.20.8D.54.03.A9.13.8D
,55.03.A9.C0.8D.56.03.60.A9.2C.8D
11 DATA2D.0A.8D.15.0A.A9.8D.14.0A.A9
.A4.8D.2F.0A.A9.34.8D.30.0A.A9.03
12 DATA8D.17.0A.A9.72.8D.18.0A.EE.20.D0
,60
13 READA$:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L
))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL:RETURN
```

COMMODORE

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 FORT=344T0417:READA:POKET.A:S=S+A:NE
XT
22 IF S<>8553 THEN PRINT"ERROR EN LOS D
ATOS DEL DATA";:STOP
30 INPUT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)";E$:I
FE$="N"THENPOKE 373,44
40 INPUT"CONSULTA ILIMITADA DE MAPA (S/
N)";M$:IFM$="N"THENPOKE 383,44
50 INPUT"ATRAVESAR PAREDES (S/N)";P$:IF
P$<>"N"THEN80
55 POKE388,44:POKE393,44:POKE398,44:POK
E403,44:POKE408,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE GUTZ Y PUL
SA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,88:POKE817,1: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
```

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 f=23315 to 23321
30 READ a:POKE f,a: NEXT f
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.

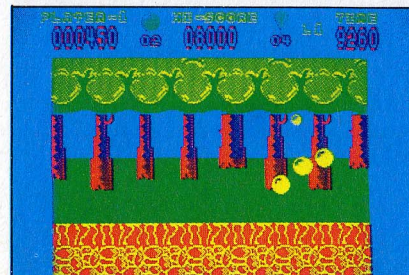


```
1 REM HELLFIRE ATTACK
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE5380,1:POKE53281,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
4 FORN=272T0319:READA:POKEN.A:S=S+A:NE
XT
5 IFS<>4625THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFAS$
="N"THENPOKE311,44
7 INPUT"INMUNIDAD (S/N)";A$:IFAS$="N"TH
ENPOKE306,44
8 INPUT"MISILES INFINITOS (S/N)";A$:IF
AS$="N"THENPOKE301,44
9 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA":POKE198,0
10 IFPEEK(198)=0THEN10
11 POKE816,16:POKE817,1: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
,1,169,0,141,176,34,169,96
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-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF2F:READ a$:P
OKE n,VAL("&a$")+1:NEXT
40 INPUT"¿vidas infinitas?";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF01,&A7 ELSE INPUT"Num
ero de vidas";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE
&BF06,VAL(a$)+48
50 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &BF0B,&C9:POKE &BF10,&C9
60 INPUT"Globos a recoger";a$:IF LEN(a$)
<>0 THEN POKE &BF1A,VAL(a$)+48
70 INPUT"Partida continua";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF1F,&3A
80 INPUT"Nivel inicial (con partida cont
inua)";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE &BF1F,
&3A:POKE &BF24,VAL(a$)-1
90 INPUT"Superpuntuacion";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF29,&35
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
":ON ERROR GOTO 110:TAPE
110 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:OPENOUT
"1d":MEMORY &F9F:CLOSEOUT:LOAD"!",&FA0:PO
KE &FD0,0:POKE &FD1,&BF:CALL &FA0
120 DATA 3E,35,32,55,43,3E,33,32,7E,41,3
E,CD,32,D3,5C,3E,C0,32,CB,61,3E,35,3A,C0
,45,3E,3A,32,81,5B,3E,32,32,6D,41,3E,0,3
2,84,47,3E,30,32,7A,41,C3,0,40
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
45 REM *****
50 REM ***** HOPPINGMAD *****
55 REM
60 REM *****
65 REM
70 REM
75 REM
80 REM
85 REM
90 REM
95 REM
100 REM
105 REM
110 REM
115 REM
120 REM
125 REM
130 REM
135 REM
140 REM
145 REM
150 REM
155 REM
160 REM
165 REM
170 REM
175 REM
180 REM
185 REM
190 REM
195 REM
200 REM
205 REM
210 REM
215 REM
220 REM
225 REM
230 REM
235 REM
240 REM
245 REM
250 REM
255 REM
260 REM
265 REM
270 REM
275 REM
280 REM
285 REM
290 REM
295 REM
300 REM
305 REM
310 REM
315 REM
320 REM
325 REM
330 REM
335 REM
340 REM
345 REM
350 REM
355 REM
360 REM
365 REM
370 REM
375 REM
380 REM
385 REM
390 REM
395 REM
400 REM
405 REM
410 REM
415 REM
420 REM
425 REM
430 REM
435 REM
440 REM
445 REM
450 REM
455 REM
460 REM
465 REM
470 REM
475 REM
480 REM
485 REM
490 REM
495 REM
500 REM
505 REM
510 REM
515 REM
520 REM
525 REM
530 REM
535 REM
540 REM
545 REM
550 REM
555 REM
560 REM
565 REM
570 REM
575 REM
580 REM
585 REM
590 REM
595 REM
600 REM
605 REM
610 REM
615 REM
620 REM
625 REM
630 REM
635 REM
640 REM
645 REM
650 REM
655 REM
660 REM
665 REM
670 REM
675 REM
680 REM
685 REM
690 REM
695 REM
700 REM
705 REM
710 REM
715 REM
720 REM
725 REM
730 REM
735 REM
740 REM
745 REM
750 REM
755 REM
760 REM
765 REM
770 REM
775 REM
780 REM
785 REM
790 REM
795 REM
800 REM
805 REM
810 REM
815 REM
820 REM
825 REM
830 REM
835 REM
840 REM
845 REM
850 REM
855 REM
860 REM
865 REM
870 REM
875 REM
880 REM
885 REM
890 REM
895 REM
900 REM
905 REM
910 REM
915 REM
920 REM
925 REM
930 REM
935 REM
940 REM
945 REM
950 REM
955 REM
960 REM
965 REM
970 REM
975 REM
980 REM
985 REM
990 REM
995 REM

```

SPECTRUM

```

10 REM ** CARGADOR HOPPING MAD
12 REM ** POR F.V.C.
20 FORT=288T0331:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<>4543THENPRINT"ERRASTE. REPASA D
ATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":VS:IFV$
="N"THENPOKE318,44
40 INPUT"GLOBOS A RECOGER (1-10)":G
:IF(G<1)OR(G>10)THEN40
42 POKE322,G
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE HOPPING MA
D Y PULSA SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,24
3,3,140,244,3,96,32,132,255,162
110 DATA 60,160,1,142,26,4,140,27,4,96
169,165,141,127,95,169,10,141
120 DATA 56,92,76,77,80,70,86,67

```

COMMODORE

```

10 CLS:D=64777!
20 READ A:IF A=-1 THEN 50
30 POKE D,A:D=D+1:GOTO 20
50 FOR X=1 TO 3:READ A$:A:PRINT A$;" (s/n)":INPUT C$:C$=LEFT$(C$,1)
60 IF C$="n" OR C$="N" THEN POKE A+1,0:POKE A+2,0
70 NEXT X
72 PRINT "fase: (0-39)":INPUT J:POKE 64868!,J
75 CLS
80 PRINT "introduce cinta original"
90 PRINT "y pulsa tecla"
100 IF INKEY$="" THEN 100
200 SCREEN 2,2:COLOR5,5,1:CLS
210 CLEAR 1,34299!
220 BLOAD"cas:humphr
230 BLOAD"cas:todo
240 DEFUSR=64777!:(N=USR(0))
1000 DATA 243,49,48,242,205,29,134,33,160,140,17,0,0,1,0,64,205,92,0,205,255,133
,205,225,0
1010 DATA 33,0,64,1,144,162,197,229,205,228,0,225,119,35,193,11,120,177,32,242,2
05,231,0
1020 DATA 62,24,50,127,87,50,245,94,62,195,50,39,111,62,205,50,27,122,62,156,50
,28,122,62,214,50,29,122,33,99,253,17,156,214,1,12,0,237,176,195,191,135,62,0,254
,40,56,1,175,50,159,125,175,201,-1
1030 DATA immune enemigos,64827
1040 DATA immune moscas,64830
1060 DATA immune electricidad,64835

```

MSX

Humphrey

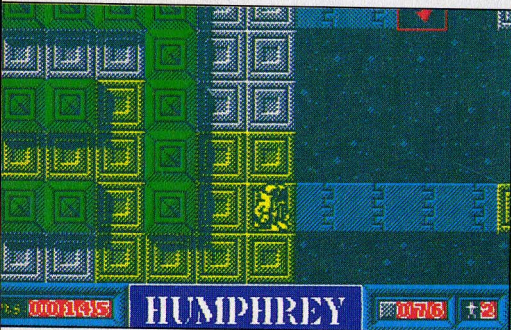
En una lejana galaxia, Humphrey, una famosísima estrella de cine apenas sobrevive del continuo acoso de sus fans. Para no volverse loco decide ponerse a pintar las habitaciones de su nueva casa. Tú tienes que ayudarlo a hacerlo y a esquivar a los admiradores que le persiguen sin tregua.

```

1 FOR x=1600 TO 1988:POKE (x-1000),PEEK
(x):NEXT x:PRINT"pulsa play":CALL 600
10 MODE 0:FOR x=0 TO 15:READ a:INK x,a,a
: NEXT
15 PRINT "mete cinta original"
20 OPENOUT"t":MEMORY 1598:CLOSEOUT:LOAD"
!11",1600:POKE 1743,167
25 PRINT "para el cassette"
30 FOR x=1935 TO 1988:READ a:POKE x,a:NE
XT
40 FOR x=1 TO 3:READ a$:PRINT a$;" (s/n)"
":INPUT s$
50 READ j:IF s$="n" OR s$="N" THEN POKE
j,0:POKE j+1,0:POKE j+2,0
60 NEXT x
70 PRINT "fase: (0-39)":INPUT j:POKE 19
78,j
80 GOTO 1
110 DATA 0,13,24,21,9,10,20,3,11,1,17,26
,8,16,6,15
115 DATA 62,205,50,206,30,62,44,50,207,3
0,62,61,50,208,30
120 DATA 62,24,50,150,14,50,245,21,62,19
5,50,39,44,33,209,3,17,20,65,1,12,0,237
,176,195,232,3,62,0,254,40,56,1,175,50,71
,30,175,201
130 DATA "immune bichqs",1952
140 DATA "immune moscas",1955
150 DATA "immune electr.",1960

```

AMSTRAD



LISTADO 1

```

10 LOAD "" CODE 65400
20 FOR x= 1 TO 3: READ a$,d
30 PRINT a$;" (S/N)?"
40 DIM r$(1): INPUT r$
50 IF r$="n" OR r$="N" THEN PO
KE d,0:POKE d+1,0:POKE d+2,0
60 NEXT x
70 INPUT "fase: (0-39)?" :d: PO
KE 65481,d
80 CLS : PRINT "introduce la c
inta original"
90 RANDOMIZE USR 65400
100 DATA "immune enemigos",6543
2
110 DATA "immune moscas",65435
120 DATA "immune electricidad"
65440

```

LISTADO 2

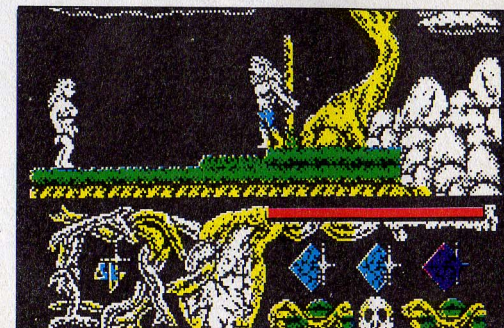
LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31FEFF3EFF37DD210038	1240
2	11ECBFCFCD560500000021	773
3	78F71178FF0178BFEDB8	1492
4	3E1832296B32EC719EC3	940
5	324F8600002101020000	299
6	003ECD32767A3E9C3277	944
7	7A3ED632767A21C8FF11	1195
8	9CD6010C00EDB0C35C5E	1177
9	3E00FE283801AF32E77D	994
10	9FC90000000000000000	376

DUMP: 400.000 N° BYTES: 92

SPECTRUM

Hundra

Para romper el maleficio divino que sufre Jorund, rey de los vikingos del norte, su hija Hundra debe reunir las tres gemas sagradas y partir luego en busca de su padre que se encuentra prisionero en una tierra inexplorada.



Diccionario de Pokes

```

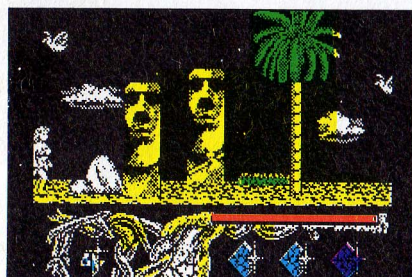
1 'HUNDRA
2 'MARCOS J.B
10 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:FORN=&H8250TO&H8252:POKEN,0:NEXTN
20 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA$="S"THENPOKE&H8250,1
30 LOCATE0,23:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":A$:IFA$="S"THENPOKE&H8251,1
40 LOCATE0,23:INPUT"HACE FALTA COGER GEMAS PARA ACABAR EL JUEGO (S/N)":A$:IFA$="N"THENPOKE&H8252,1
50 CLS:LOCATE7,10:PRINT"PULSA PLAY Y UNA TECLA":A$:INPUT$(1)
60 COLOR1,1:SCREEN2
70 CLEAR 200,35499!
80 BLOAD"CAS":R:BLOAD"CAS":BLOAD"CAS":R:BLOAD"CAS":BLOAD"CAS":R
90 CLEAR 200,&HFC37F
100 BLOAD"CAS:"
110 IFPEEK(&H8250)THENFORN=&HA49BTO&HA49D:POKEN,0:NEXTN:FORN=&HA0DDTO&HA0DF:POKEN,0:NEXTN
120 IFPEEK(&H8251)THENPOKE&HA450,0
130 IFPEEK(&H8252)THENPOKE&H9A19,&HC3
140 DEFUSR=&H8383:A=USR(0)
    
```

MSX

```

10 REM Cargador del Hundra
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&64 TO &9D:READ a$:POKE
n,VAL("&a$"):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7F,&3A
50 INPUT"Inmunidad":a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &87,0
60 INPUT"Cualquier numero de gemas":a$:I
F UPPER$(a$)="S"THEN POKE &8C,&C3
70 INPUT"Atravesar paredes":a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &91,&C9
80 INPUT"Caminar sobre el agua":a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &96,&90:POKE &97,&
PER$(a$)="S"THEN POKE &96,&90:POKE &97,&
70
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 100
:TAPE
100 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:MEMORY &3FFF
:LOAD"!c",&4000:CALL &64
110 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80,
3E,C3,32,87,2,21,7E,0,22,88,2,C3,0,2,3E,
DD,32,E6,7E,32,28,82,3E,3D,32,EE,81,3E,C
A,32,64,75,3E,DD,32,43,7E,21,4A,7E,22,46
,7D,C3,1A,72
    
```

AMSTRAD



LISTADO 1

```

10 REM Cargador del Hundra
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER.0: INK 7: BORDER 0: C
LS: LOAD "CODE 23296: POKE 236
58,8: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ":
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
23349,0: POKE 23352,0
50 INPUT "Inmunidad? ": LINE a
$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 23356
,0
60 INPUT "Cualquier numero de
gemas? ": LINE a$: IF a$(1)<>"S"
THEN POKE 23361,0
70 INPUT "Atravesar paredes? "
: LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 23366,0
80 INPUT "Caminar sobre el agu
a? ": LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23372,0
90 PRINT "RAND:Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: C
LS: PRINT AT,21,NOT PI: PAPER 2
: "DINAMIC PRESENTA...": BORDER 6
: LASH SON PI:"HUNDRA": LINE 10:
RANDOMIZE USR 23296
100 SAVE "HUNDRA.BAS" LINE 10:
SAVE "HUNDRA.BIN"CODE 23296,80:
VERIFY "": VERIFY "CODE
    
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	314F5FDD210000CD5605	773
2	CD5605CD5605DD210040	910
3	11001B3EFF37CD5605DD	933
4	210000CD5605DD214F5F	757
5	11B1A03EFF37CD56053E	1084
6	3A3225A63262A3AF32EE	1085
7	A53EC39234933CEC9324E	1065
8	A221E99C22F5A0C39CFF	1629

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 MICROMANIA
30 MODE 1
40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N)"
:A$:IF UPPER$(A$)="S" THEN VI=1:n=6:GOTO
60
50 INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-60)":N:IF N
<1 OR N>60 THEN 50
60 SYMBOL AFTER 256
70 MODE 0:FOR I=0 TO 15:READ x:INK I,x:IN
EXT:BORDER 2
80 LOAD"!screen.bin"
90 OPENOUT"d":MEMORY 4799:LOAD"!warriors
"
100 IF VI=1 THEN POKE &6914,0:POKE &6915
,0:POKE &6916,0
110 POKE &6EAB,N
120 CALL &FFD0
130 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14,26,24,9,1
2,21,22,19
    
```

AMSTRAD



Indiana Jones

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

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * CARGADOR SPECTRUM *
40 REM *
50 REM * DE IKARI WARRIORS *
60 REM *
70 REM * POR J.J.G.O. *
80 REM *
90 REM *****
100 REM
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 63999: GO SUB 9000
120 POKE 23658,8
130 LET A$="INMUNIDAD TOTAL": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 64043
,0: GO TO 140
135 GO TO 200
140 LET A$="CAMBIAR NUMERO DE V
IDAS": GO SUB 1000: IF A THEN GO
TO 200
150 INPUT "CUANTAS (1-44) ?":A:
IF A<1 OR A>44 THEN BEEP .1,20:
GO TO 150
160 POKE 64035,A
170 LET A$="GRANADAS INFINITAS"
: GO SUB 1000: IF A THEN POKE 64
051,0
210 LET A$="BALAS INFINITAS": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 64048
,0
220 INPUT "": PRINT #1: PAPER 2
: INK 7: FLASH 1: BRIGHT 1:AT 1,
0:
230 LOAD "CODE 64723: PRINT US
R 64000
1000 INPUT "": LET A$=A$+"? ": P
RINT #1: PAPER 1: INK 7:AT 1,0:T
AB (32-LEN A$)/2:A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"N" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .2,0: LET A=K$="N": RE
TURN
1040
9000 LET SUMA=0: FOR R=64000 TO
64054: READ A: POKE R,A: LET SUM
A=SUMA+A: NEXT R
9010 READ A: IF SUMA<A THEN PRI
NT INK 7: FLASH 1:"ERROR EN D
ATOS 1": STOP
9020 FOR R=5 TO 15: BEEP .1:RND
R: NEXT R: RETURN
9030
9100 DATA 33,9,250,34,201,254
9110 DATA 195,171,254,33,23,250
9120 DATA 17,0,64,1,50,0,237
9130 DATA 176,195,0,64,33,21
9140 DATA 247,17,254,255,1,255
9150 DATA 155,237,184,62,6,50
9160 DATA 250,160,62,24,50,187
9170 DATA 154,62,34,50,233,155
9180 DATA 50,142,156,195,96,255
9190 DATA 6577
9999 SAVE "LD IKARI" LINE 110
    
```

SPECTRUM

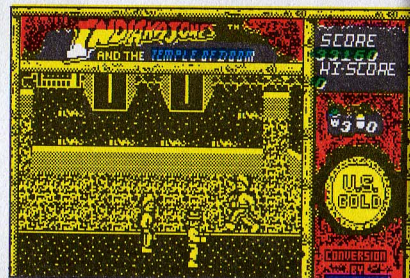
Diccionario de Pokes

```

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
):POKE816,0:POKE817,207:LOAD
140 DATA 32,165,244,169,32,141,151,8,16
9,19,141,152,8,169
150 DATA 207,141,153,8,96,169,32,141,14
0,173,169,16,141,141
160 DATA 173,169,1,141,142,173,96,-1
170 DATA 173,243,108,201,206,208,5,169,
173,141,243,108,173,187
180 DATA 102,201,206,208,5,169,173,141,
187,102,173,206,108,201
190 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 FRANCESC VERDU
20 FORT=50176T050224:READA:POKET,A:S=S+
A:NEXT
22 IFS<>4813THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":E$:IFE
$="N"THENPOKES0205,44:POKES0208,44
40 INPUT"BICHOS INMOVILES (S/N)":B$:IFB
$="N"THENPOKES0211,44
50 INPUT"PANTALLA INICIAL (0-30)";P:
IF(P<0)OR(P>30)THEN50
52 POKES0215,P
60 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA SHIFT
":WAIT653,1
90 POKES16,0: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

```

10 REM Cargador Inside outing
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maquina...":lin=140:dir=99EC:GOSUB
110:lin=1398:dir=BF00:GOSUB 110:lin=14
40 INPUT"Imune a todo":ja$:IF UPPER$(ja$)
="S"THEN POKE &BF00,&C9
50 INPUT"Ratones inmoviles":ja$:IF UPPER$
(ja$)="S"THEN POKE &BF0D,&C9
60 INPUT"Canarios inmoviles":ja$:IF UPPER
$(ja$)="S"THEN POKE &BF12,&C9
70 INPUT"Basta con un diamante":ja$:IF UP
PER$(ja$)="S"THEN POKE &BF17,0
80 INPUT"Saltar sobre el aire":ja$:IF UP
PER$(ja$)="S"THEN POKE &BF1C,&18
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR G
OTO 100:TAPE
100 LOAD"!":&4000:CALL &9000
110 READ a$:IF a$="S"THEN RETURN
120 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con
THEN lin=lin+10:GOTO 110 ELSE PRINT"Erro
r en la linea":lin=END
130 REM Primer bloque
140 DATA C327AA08000000F5A9A5,993
150 DATA FCA5FC18000058000000D6,998
160 DATA ABD07000000000000000A,501
170 DATA 1A06061A1A0A0A098980,138
180 DATA 0218180F0F303101019,143
190 DATA 190F0F1A1A0B0B1717F3,418
200 DATA 315FA831F8B82A340022,928
210 DATA 69AA2A3600226BA2A38,780
220 DATA 00D9AF21000001EBA95D,923
230 DATA 541377ED0821B5AE0148,1099
240 DATA 515D541377ED08D90189,1164
250 DATA 7FED497CE63F570D216D,1176
260 DATA AA0EFF05C900000000F3,1096
270 DATA 2A69AA05B6BAACD10BD,1332
280 DATA F3315FA83E00C08EBC3E,1086
290 DATA 01CD9AB83E00C096BB06,1147
300 DATA 000E00CD38BC2107AAAF,848
310 DATA 46234E23F5E5CD32BCE1,1360
320 DATA F13CFE1020F0CD03ACDD,1444
330 DATA 215FA82100C006C8DD75,1065
340 DATA 00DD23DD7400DD237CC6,1171
350 DATA 0E3730041150C81910EA,727
360 DATA 315FA83E1006F6ED7926,1038
370 DATA 32069C3E16CDA5AB38F5,1138
380 DATA 3EC68830F02520EF66C9,1247
390 DATA CDA9AB30E678FED430F4,1701
400 DATA CDA9AB30E678FED430F4,1701
410 DATA 110208ED5F06122E0178,542
420 DATA 06D7CDA5ABD20BAC3EE7,1448
430 DATA 8BCB153E00000E15D204,767
440 DATA AB3A04AA853204AA65A,919
450 DATA 74ADAAABDDACDDADDDDD,1811
460 DATA 77000609CB63200D3A74,663
470 DATA ADC65883923274ADDD,1293
480 DATA 053A74ADC6B73274ADDD,1293
490 DATA 231B7AB3C201ABC366AB,1197
500 DATA 1193ABED5352AB811804,1844
510 DATA D17AB3C0DDE1189B2A05,1382
520 DATA AA11E087ED5C2C20BAC21,1275
530 DATA 81AB2252ABDDDE1115000,1138
540 DATA 0601C301ABD17AB3CA5A,1170
550 DATA ABD5DDE1131150000603,955
560 DATA C301ABD17AB3C8DDDE121,1556
570 DATA ABAC2208AB230630C301,964
580 DATA ABCDB9ABD0C3ACAB7BE6,1831
590 DATA 07CAB2AB3E00C387AB3E,1231
600 DATA 133D20FDA704C83EF50B,1262
610 DATA FF1FC8A9E46028F3792F,1400
620 DATA 4F3E000000C3D4AB37C9,975
630 DATA 7C2103A48623BEC20BAC,1066
640 DATA 2127AA1128AA01C20136,719
650 DATA 00EDB8AF06F6ED79018C,1339
660 DATA 7FD9E131F8BFC300BFB9,1628
670 DATA C08B9FBC9FB06A7610,1246
680 DATA FDF3C9210DACAF77287C,1376
690 DATA B5C20EAC218EACAF7723,1237
700 DATA 7CB520F9AF06F6ED791E,1401
710 DATA FF3E070E3BCD70AC3E05,953
720 DATA 0EACD70AC3E0A8E0FCD,819
730 DATA 70AC01E204CD6AC3E05,953
740 DATA 0E05CD70AC3E0A8E0FCD,814
750 DATA 78AC01C409CD6AC3E05,953
760 DATA D52165AC110000010500,542
770 DATA EDB8C781897FED490B78,1318
780 DATA B120FBC906F4ED7906F6,1521
790 DATA ED70F6C0ED7906F6F6,1521
800 DATA 06F4ED7906F6F6F6F6,1521
810 DATA 79ED49C9D905C2E3AC13,1466
820 DATA 13131310007BFD02019,723
830 DATA 2119AD22AAAB23D93E08,934
840 DATA C3B9ABD9218EAC22AAAB,1490
850 DATA 291EC418010016057B06,656
860 DATA C4A71FA71F4F06002171,823
870 DATA AD097E6F0175AD260029,789
880 DATA 26C94F3E50914F060029,789
890 DATA 167C3DFACD9C3B9AB78,1699
900 DATA 320FAD06017E1213237E,569
910 DATA 1213237E1213237E1218,441
920 DATA 181B7AC60857230D007,556
930 DATA 2175AD18E21805C810DD,1031
940 DATA 180006003E063E0600D9,383
950 DATA C3B9ABD92171AD060029,789
960 DATA E60720833518051E2016,446
970 DATA 403D231F06006831C3E08,523
980 DATA 35F2CAD30E05364F1C2B,815
990 DATA 35F2CAD30E05364F1C2B,815
1000 DATA 26002EE021ACAB22AAAB,1059
1010 DATA D9C3B9AB284329203139,1054
1020 DATA 3837204150504C454259,668
1030 DATA 204153534F4349415445,700
1040 DATA 5330301F0C0200000000,355
1050 DATA 03020100030001000202,14
1060 DATA 00000303030303030303,13
1070 DATA 00000303030303030303,13
1080 DATA 03030001030303030303,22
1090 DATA 02010303030303030303,22
1100 DATA 03030001030303030303,22
1110 DATA 00000302010201030303,21
1120 DATA 01030000030201030303,17
1130 DATA 01020102000001030303,16
1140 DATA 03030000030201020103,18
1150 DATA 03020103020003030303,22
1160 DATA 01020102010300000303,16
1170 DATA 03030303020003030300,20
1180 DATA 03020100030003030300,15
1190 DATA 00000103030003030300,15
1200 DATA 01030303030200000302,10
1210 DATA 01030102010303020000,16
1220 DATA 03030302010201030303,16
1230 DATA 00000303030303030300,18
1240 DATA 03020102010201030303,20
1250 DATA 00000302010201030303,20
1260 DATA 01030000030303030303,22
1270 DATA 00000102010201030303,22
1280 DATA 01030300030303030303,15
1290 DATA 02010303030303030303,22
1300 DATA 03030000030201020103,24
1310 DATA 01020103000003020102,17
1320 DATA 01020103000003020102,15
1330 DATA 030303000003020102,20
1340 DATA 01020102010300000103,14
1350 DATA 03020102010201030000,15
1360 DATA 03030303033332464334,305
1370 DATA *
1380 REM Segundo bloque
1390 DATA E5C089B9CDB3893EF532,1378
1400 DATA 140F3E2132FC4E3E1632,644
1410 DATA 1B4F3E17325A4D3E2832,560
1420 DATA 4F27FBC9000000000000,378
1430 DATA *
1440 REM Tercer bloque
1450 DATA 21EC9911ECAF01C904ED,1267
1460 DATA 0BC3DAA0000000000000,658
1470 DATA *

```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

LISTADO 1

```

10 REM Cargador Inside Outing
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0:
LEAR 63999: LOAD ""CODE 64000: P
OKE 23658,8: CLS
50 PRINT "a$:"
60 LET a$=INKEY$: IF a$("<")="S" A
ND a$(">")="N" THEN GO TO 8
70 LET a$=a$+1: PRINT "SI"
AND a$="NO" AND NOT a$: IF NOT a T
HEN POKE n,0
80 PRINT: FOR n=1 TO 100: NE
XT n: NEXT z
90 PRINT "Inserta cinta origin
al...": FOR n=1 TO 300: NEXT n:
INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
100 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
1366: NEXT n: RANDOMIZE USR
27
110 DATA "Inmuidad total",6522
6,"Ratones inmoviles",65229,"Can
arios inmoviles",65232,"Basta co
n un diamante",65236,"Saltar sob
re el aire",65241
120 CLEAR: SAVE "INTENS.BAS" L
INE 10: SAVE "INTENS.BIN"CODE 64
000,1249: VERIFY "" : VERIFY ""CO
DE

```

LISTADO 2

Linea	datos	control
1	56E35700000000009F81E	699
2	9C835918000000000000C	728
3	FBD0700000000040F3ED7B	1236
4	D4FDDC3CF1E013E000D3	1294
5	FE6320069C3E16C0F5FA	1288
6	30F53EC6B30F02520EF	1333
7	06C9C0F9FA30E678FEDA	1775
8	30F410F9A30C3EC333	1571
9	10FBD02119FA110200ED	1052
10	5F0512E278067C0DF5	957
11	F4403EE4B8CB153E16D2	1450
12	60FA0A18FA853218FA65	1236
13	3C29FC000000000000000	1264
14	30F700060ACB63280D3A	769
15	DB7CC6883923238FC0B5	1154
16	050539FC5C503238FC	1020
17	DD231B78E3C25DFAC3BD	1505
18	FA18EAF3C25DFAC3BD	1525
19	02D17AB3C8DD118A02A	1364
20	19FA116038ED5C2E4FB	1436
21	21DF8A229FADF0E1101	1416
22	000602C35DFAD17AB3CA	1256
23	ABFAD5DDE11311010006	1123
24	04C350FA00001703C8	1264
25	DEE1C35DFACD09F8D0C3	1852
26	FCFA7BE607C93F83E00	1440
27	C307FBE133D20F0A704	1051
28	2003C9E4FBD0FE1FC8A9	1588
29	E62820F17524FC00F6	1090
30	06D3FE37C30905C26DFB	1505
31	1C7BF63E20162190FB22	982
32	F8F52303E10C30F8D9	1502
33	2127FB22FAF81E301801	968
34	001087BD6C304F00021	543
35	39FC0897E01803D6F200	783
36	094F3E50914F00037A15	607
37	4009C300F78327F506	698
38	047E1214230D20072100	416
39	3D10F41805C810E1800	829
40	0608092C86D03C309F	1046
41	D92139FC00027EE60728	970
42	030518051E20150103D	1032
43	10F006081C3E0835F2C3	853
44	F03E05364F1C2B35F2C3	1012
45	F30E0264F2B35600E2	628
46	E021FCFA22FAF8D9C309	1714
47	FB7C2117FA86238E200E	1086
48	C38AFA111CF801C80135	1186

DUMP: 40.000
BYTES: 1.249

SPECTRUM

Intesity

Nuestro objetivo es liberar a los colonos de una estación espacial atacada por hordas alienígenas. Este sencillo argumento nos introduce en una estupenda prueba de habilidad, notablemente diferente de otros clásicos

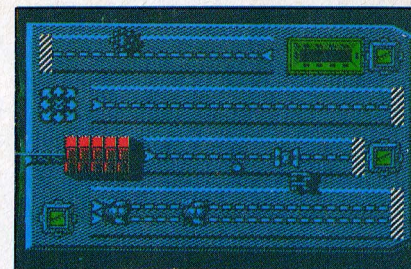
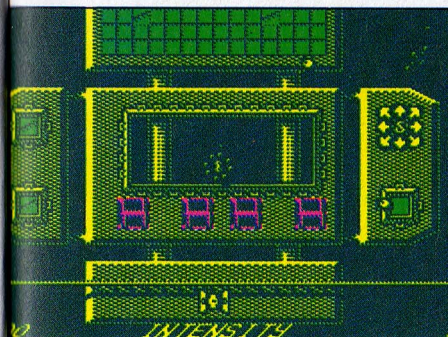
masacradores de marcianos. Su elevado nivel de dificultad nos obligará a jugar con el cargador en la mano, pues de otra forma resulta casi imposible poder llegar hasta el final.

```

10 REM *** CARGADOR INTENSITY COMMODORE
12 REM *** POR F.V.C.
20 FOR T=272TO368:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IF S<>10656 THEN PRINT"ERROR EN LOS
DATAS ...":STOP
30 INPUT"SKIMERS Y DROIDS ILIMITADOS (S
/N)";S$
32 IF S$="N"THENPOKE343,44:POKE346,44:PO
KE349,44:POKE352,44
40 INPUT"R.U.S INAGOTABLES (S/N)";R$:IF
R$="N"THENPOKE357,44:POKE360,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE INTENSIT
Y Y PULSA SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,24
0,3,140,245,3,96,162,43,160,1
110 DATA 142,203,161,140,204,161,76,0,1
60,162,0,189,59,1,157,167,2,232
120 DATA 224,64,208,245,76,167,2,162,18
0,160,2,142,143,8,140,144,8,76
130 DATA 16,8,162,193,160,2,142,59,9,14
0,60,9,76,16,8,169,255,141
140 DATA 151,97,141,166,97,141,53,98,14
1,66,98,169,36,141,140,183,141,9
150 DATA 100,76,160,8,70,86,67

```

COMMODORE



LISTADO 1

```

10 REM Cargador Intensity
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65535: LOAD ""CODE 60000: P
OKE 23658,8: CLS
40 INPUT "Skimmers y drones in
finitos? ": LINE a$: IF a$(1)<>
S" THEN POKE 60124,0: POKE 60126
,0
50 INPUT "Sin enemigos? ": LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 60
133,0
60 INPUT "Numero de niveles? (
1-16)": LINE a$: IF LEN a$ THEN
POKE 60135,VAL a$
70 PRINT 80: "Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: CLE
AR
80 PRINT AT 1,10: PAPER 1: INK
7: " INTENSITY " : LOAD ""CODE 52
480: RANDOMIZE USR 60000
90 CLEAR: SAVE "INTENS.BAS" L
INE 10: SAVE "INTENS.BIN"CODE 60
000,142: VERIFY "" : VERIFY ""CO
DE

```

LISTADO 2

1	2177EA11885EED5355CD	1243
2	017700EDB03EC33254CD	1229
3	C300CD3215FF14D5E523	1223
4	5E2356211BCDA7ED52E1	1191
5	D1CA1BCDC3E323254CD21	1127
6	15FF2255CD3EC332325D	1050
7	21B5E5E22335DC3005D3E	837
8	2132325D21000022335D	437
9	3EC332515D21CF5E2252	931
10	5DC3325D3E2132515D21	783
11	00CF22525D21E85E11B5	979
12	5D0911700EDB0C3515D21	832
13	457D22C900AF00C78E	93
14	C93204003E10322578C3	738
15	00F00000000000000000	240

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 142

SPECTRUM

Jack the Nipper

Jack es todavía un «inocente» bebé, que un buen día, se escapa de la cuna aprovechando un descuido de sus padres. Sin que

nadie le vea, sale a la calle en busca de posibles «víctimas». Un juego divertidísimo para disfrutar haciendo todo tipo de gamberradas.

Diccionario de Pokes

LISTADO 1

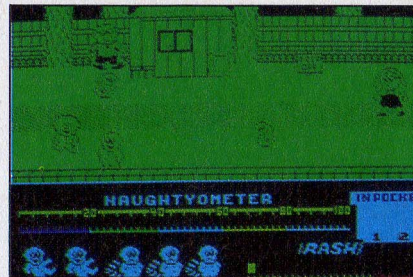
```
10 CLEAR 40000: LOAD ""CODE 65
293,242
20 CLS: PRINT "INSERTA LA CINTA ORIGINAL, PULSA PLAY Y LUEGO PULSA UNA TECLA"
30 IF INKEY$="" THEN GO TO 30
40 PRINT USR 65293
```

LISTADO 2

N.º Línea	Datos	Control
1	F331FFFEDD2100251100	1109
2	C03A000037210DFFE5C3	1030
3	23FF140815F33E0FD3FE	1124
4	DBFE1FE620F6024F8FC0	1476
5	CDE70530FA21150410FE	1067
6	2B7CB520F9CDE30530F4	1350
7	069CCDE30530E43EC688	1319
8	30E02420F106C9CDE705	1229
9	30D578FED430F4CDE705	1580
10	D079EE034F200006D818	933
11	18062005DD7500180ACB	644
12	11ADC0791F4F131802DD	879
13	231B0806DA2E01CDA6FF	967
14	D03EE5B8CB1506D8D28C	1479
15	FF7CAD677AB320D1AFD3	1583
16	FE1832CDAAFFD0000000	1166
17	3A3075B7C2B4FF3E0A3D	1168
18	20FDA704C83E7FDBFE1F	1349
19	A9E62028F4792F4FE607	1199
20	F608D3FE37C900000000	975
21	000000000000000031FF	304
22	7F1100FF2100E40101A4	826

23	EDB821F2A93EC977C3A6	1610
24	61000000000000000000	97
25	0000FFF311FFFFF3E0718	1118

DUMP: 50.000
N.º Bytes: 242



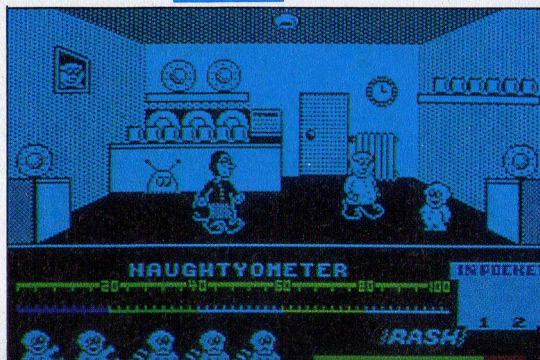
```
10 REM Jack the Nipper
20 REM
30 REM por A.C.L.
40 REM
50 LOAD"!NIPPER":POKE &A058,0:POKE &A059
,&A5
60 FOR I=&A500 TO &A50A:READ A:POKE I,A:
NEXT
70 CALL &A000
80 DATA &3E,0,&32,&FF,&39,&32,&00,&3A,&C
3,&01,&10
```

JACK THE NIPPER

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

AMSTRAD

SPECTRUM



```
10 COLOR 9,1,1
20 SCREEN1
30 KEYOFF
40 LOCATE0,0:PRINT" MICROMANIA A.FUENTE "
50 LOCATE0,1:PRINT"
60 LOCATE 7,4:PRINT"JACK THE NIPPER"
70 LOCATE 7,5:PRINT"
80 LOCATE 5,18:PRINT"F1 VIDA INFINITA"
90 LOCATE 5,13:PRINT"F2 VER FIN JUEGO"
100 LOCATE 5,16:PRINT"F3 INMUNE A TODO"
110 LOCATE 12,20:PRINT"ESPERA"
120 FORI=&HBD85D0&HDB0E
130 READ A$:A$=VAL("&H"&A$):FG=FG+A
140 POKE I,A
150 NEXT
160 IF FG<4024 THEN PRINT"ERROR DATAS":END
170 BLOAD"CAS":LOCATE12,20:PRINTSPC(6)
180 ON KEY GOSUB 230,260,290:KEY(1)ON:KEY(2)ON:KEY(3)ON
190 IF A=1THEN PLAY"SBMS08FABEC0"ELSE 180
200 FORI=1TO3000:NEXT
210 DEFUSR=&HBB00
220 A=USR(0)
230 LOCATE 14,20:PRINT"F1"
240 POKE &HBC35,&H40:POKE &HBC36,&H1
250 A=1:RETURN
260 LOCATE 14,20:PRINT"F2"
270 POKE &HBC35,&HBF:POKE &HBC36,&H1
280 A=1:RETURN
290 LOCATE 14,20:PRINT"F3"
300 POKE &HBC35,&H01:POKE &HBC36,&H1
310 A=1:RETURN
320 DATA 3E,3E,32,AE,6,3E,5,32,AF,6,3E,32,32,80,6,3E,57,32,B1,6,3E,2C,32
330 DATA B2,6,3E,C3,32,B3,6,C3,0,4,3E,0,32,9F,6,32,A0,6,32,A1,6,C3,0,4,3E
340 DATA0,32,A6,6,32,A7,6,C3,0,4
```

MSX

Jack the Nipper II

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

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

```
10 REM *** CARGADOR JACK THE NIPPER II
12 REM *** F.V.C.
20 FOR T=272TO323:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IF S<5065THENPRINT"ERROR EN DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IF V$="N"THENPOKE301,44
40 INPUT"INMUNE A BICHOS (S/N)":B$:IF B$="N"THENPOKE304,44
50 INPUT"INMUNE A GOLPES (S/N)":G$:IF G$="N"THENPOKE307,44
60 INPUT"INMUNE A CAIDAS (S/N)":C$:IF C$="N"THENPOKE312,44
70 INPUT"INMUNE AL AGUA (S/N)":A$:IF A$="N"THENPOKE315,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE JACK THE NIPPER II Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,134,9,140,135,9,96,162,43,160,1,142
110 DATA 114,6,140,115,6,76,0,6,169,44,141,170,199,141,28,130,141,16,130
120 DATA 162,96,142,48,151,141,13,130,76,16,128,70,86,67
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Karnov

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

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

LISTADO 1

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM ***** KARNOV *****
60 REM
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
75 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
100 INPUT "A$ IF A$="N" THEN
NITAS (S/N)
POKE 65409,0 QUIERES TIEMPO INFI
110 INPUT "A$ IF A$="N" THEN P
NITO(S/N)
POKE 65412,0 INTRODUCE LA CINTA
800 PRINT " Y PULSA UNA T
ORIGINAL
ECLA": PAUSE 0
900 LOAD "CODE 30000
9000 CLS: RANDOMIZE USR 65107
```

LISTADO 2

```
1 F3C32CFFAF371408153E 1078
2 08D3FE2105FFE0DBFE1F 1499
3 E6204FBFC0CDE7FE30FA 1712
4 21150410FE2B7CB520F9 957
5 CDE3FE30EB069CCDE3FE 1817
```

SPECTRUM



COMMODORE

```
1 REM KARNOV
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO90:READA:POKE32991,N.A:S=S+A:
NEXT:POKE53281,1:POKE53280,1
4 IFS<10955THENPRINT"ERROR EN DATAS":S
TOP
5 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":A$:IFA
$="N"THENPOKE33061,44
6 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ":A$:IFA$
="N"THENPOKE33064,44
7 INPUT "PASAR DE NIVEL AL MORIR (S/N) ":
A$
8 IFA$="N"THENPOKE33069,44:POKE33072,44
9 PRINT "PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA":A$=""
10 GETA$:IFA$=""THENGOTO10
11 POKE808,223:POKE809,128:POKE2050,0:L
OAD
30 DATA162,241,160,128,169,224,142,233,
2,140,234,2,141,202,2,76,237
35 DATA246,169,32,141,28,1,169,16,141,2
9,1,169,129,141,30,1,162
40 DATA0,189,35,129,157,0,7,232,224,32,
208,245,76,13,129,169,32
45 DATA141,28,204,169,0,141,29,204,169,
7,141,30,204,141,32,208,96
50 DATA169,36,141,223,128,141,44,140,16
9,234,141,184,128,141,185,128,141
55 DATA32,208,96,74,68,83
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 309

Last Ninja II

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

```
10 REM Cargador The last ninja 2
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
...:lin=80:dir=&A000:GOSUB 60:lin=290:di
r=&BF00:GOSUB 60
40 CLS:PRINT"Inserta cinta original...":
FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL &BD37
50 MODE 1:MEMORY &37C0:LOAD"1":&37C1:CAL
L &387C:LOAD"1":&4000:CALL &BF00
60 READ a$:IF a$=""THEN RETURN
70 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:
dir=dir+1:sum=sum+byte:NEXT:IF sum=con T
HEN lin=lin+10:GOTO 60 ELSE PRINT"Error
en la linea"lin:END
80 DATA F32100400103033E8BED,785
90 DATA 4FED5FAE7700230B78B1,1047
100 DATA 20F5ED5FC619212E4001,976
110 DATA D502ED4FED5FAE770023,1191
120 DATA 0B78B120F52100401100,699
130 DATA B9010303EDB03E403236,835
140 DATA B93EC33254B9214B0522,908
150 DATA 55B9C32EB9DD21D9BB11,1371
160 DATA C300CD67BB2100002274,873
170 DATA BC216405229ABCC303BC,1088
180 DATA 216D0522A600C34000AF,781
190 DATA 329C3C3EC3329CAB217F,1060
200 DATA 05229DABC340063E10CD,915
210 DATA 37ACCD05BCD0F5C5D5E5,1717
220 DATA 21B0053A0040BE280523,606
230 DATA 232318F5AF235E235612,782
240 DATA 3EC3329CAB217F05229D,990
250 DATA ABE1D1C1F1C911B73A03,1501
260 DATA AD3D220B3DC5EA3B3AE3,1115
270 DATA 3D0000000000000000,61
280 DATA *
290 DATA F32100A011000501BF00,650
300 DATA EDB0C300050000000000,613
310 DATA *
```

AMSTRAD

```
10 REM The last ninja 2
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD "CODE 25000: C
LS
40 PRINT 80:"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: POKE 23624
,0: CLS
50 RANDOMIZE USR 25000
```

LISTADO 2

```
1 DD21DB53112A0B3EFF37 1046
2 CD560530F1F32137C11 1065
3 1BF401CD0AEDB0212CF4 1221
4 11BC0AE5D5351B7A23B3 1073
5 20F9E1011100A7ED42EB 1229
6 E1011100093ACDFEFC31 1072
7 20E321CAF811C9F801CA 1417
8 7B3600EDB8310000DD021 901
9 E0FE11E800CD40FE2181 1305
10 621100FA01A800EDB0C3 1142
11 00FAAF32FF82DD210040 1178
12 11FF172153FD22B1FDCD 1429
13 F6FCF3AB3FEA7C2CBFB 2047
14 FD213A5CED56215827D9 1136
15 AFD3FEED4F3E3FED4731 1438
16 D85C21005E012937FE 1093
17 C677230B78B120F6AF32 1163
18 E0E3EC332BCE2139F3 1434
19 228DEE215FFA1163EF01 1195
20 4900EDB0C3805D119293 1212
21 CD95FD20F5E5D5C52173 1836
22 F33A409CBE2805232733 861
23 1BF5AF235E2356123EC3 969
24 32BCE2139F322BDEE21 1303
25 39F31163EF014900EDB0 1142
26 C1D1E1F1C9D0998C218F 1759
27 8F03A18EAF298E0AD68F 1174
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 270

SPECTRUM



Diccionario de Pokes

Lazer Tag

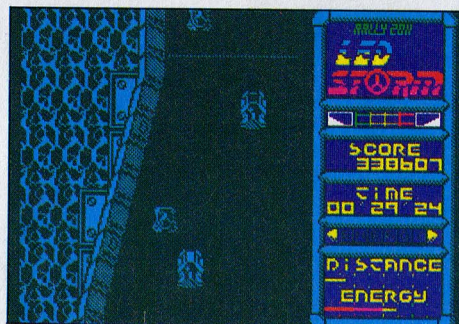
En la academia de entrenamiento Lazer Tag, los cadetess practican un emocionante juego que consiste en intentar completar un intrincado recorrido mientras los demás tratan de alcanzarle con sus disparos.

```
1 REM lazer tag
2 REM
3 REM Juan Carlos Rodriguez
4 REM
10 CLEAR 25535: POKE 23658,8
20 LOAD "SCREENS" POKE 23739
30 LOAD "CODE"
40 INPUT "inf. vidas?" a$: IF
a$="S" OR a$="5" THEN POKE 43142
195 GO TO 50
40 INPUT "num. vidas (0-255)?"
a: POKE 42317,a
50 RANDOMIZE USR 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 irremediamente.



```
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
```

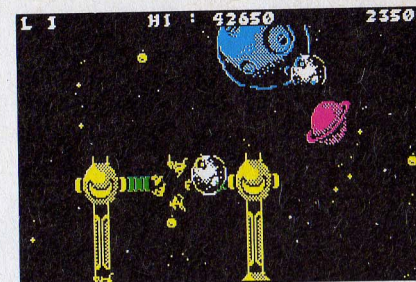
COMMODORE

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

SPECTRUM

Light Force

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

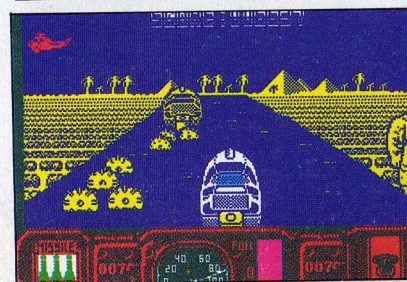


```
5 REM CARGADOR LIGHTFORCE
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 25000: LOAD "CODE": LOAD
"CODE": POKE 40673,9: RANDOMIZE
USR 16434
```

SPECTRUM

```
10 REM ***** CARGADOR LIGHT FORCE *****
20 REM ***** CARGADOR LIGHT FORCE *****
30 REM ***** CARGADOR LIGHT FORCE *****
40 MODE 1:LOCATE 7,10:PRINT "INSERTE LA
CINTA ORIGINAL DE":LOCATE 15,12:PRINT "
LIGHT FORCE"
50 MEMORY &3FFF:LOAD"!LIGHTFORCE",&4000
60 POKE &4063,&CD:POKE &4065,5
70 FOR N=&500 TO &522:READ A:POKE N,A:NE
XT N
80 CLS
90 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IF U
PPERS(A$)<>"S" THEN INPUT "NUMERO DE VID
AS (1-255)":V:POKE &501,V
100 INPUT "ATRAVESAR ENEMIGOS (S/N)":E$:
IF UPPER$(E$)="S" THEN POKE &50B,&18
120 IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &506,0
130 CALL &515
140 DATA 62,5,50,13,118,62,53,50,218,121
,62,48,50,192,121,62,196,50,126,122,201,
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

```

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

```

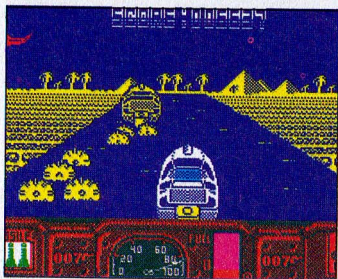
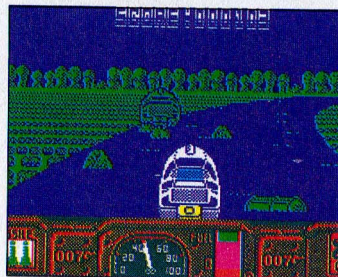
AMSTRAD

```

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
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
2,186,255,169,0,32,189,255
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 POKE53281,1:POKE53280,1
30 FORN=288TO386:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
31 INPUT"NUNCA MUERES (S/N)";A$:IFA$="N
"THENPOKE365,44
32 INPUT"INMUNIDAD (S/N)";G$:IFG$="S"TH
ENGOTO35
33 PRINT"NO APARECEN OBSTACULOS ":INPUT"
Y FUEL INFINITO (S/N)":F$
34 IFF$="S"THENPOKE374,68:POKE379,248
35 IFG$="N"ANDF$="N"THENPOKE370,44:POKE
375,44:POKE380,44
40 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
50 GETA$:IFA$=" "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$:IFA$=" "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")
```

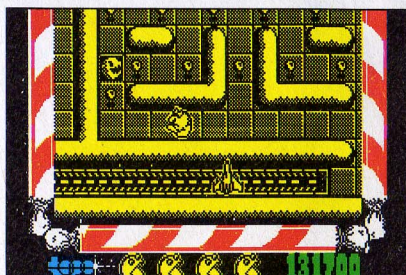
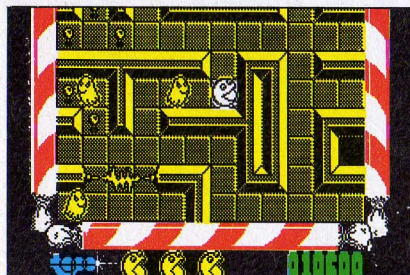
AMSTRAD



Mad Mix Game

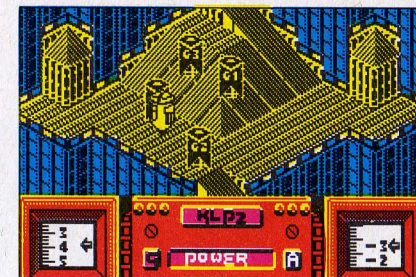
Cocovillage era una tranquila ciudad habitada por los seres más simpáticos y tragones del mundo, los comecocos, hasta que un día sus más acérrimos enemigos, los pelmazoides, decidieron organizarse y atacar. Un juego divertidísimo que se desarrolla en quince niveles.

```
10 REM *****
20 REM *
30 REM * Rador Merchan R. *
40 REM * 01/05/1988 *
50 REM * MAD MIX GAME *
60 REM *
70 REM *****
80 BORDER PI-PI: PAPER PI-PI:
INK,PI-PI: CLEAR VAL "24575"
90 LOAD "MAD MIX.CH"CODE 24575
100 INPUT "Infinitas Vidas? ",a
110 IF a$="S" OR a$="s" THEN PO
KE 40153,0
120 INPUT "num. vidas",a
130 POKE 39878,a
140 INPUT "fase inicial",a
150 POKE 39889,a
160 INPUT "puntos de salida?",a
170 IF a$="S" OR a$="s" THEN PO
KE 39883,100: POKE 39884,100
180 PRINT USR 24575
```



Magnetron

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



LISTADO 1

```
10 REM Cargador del Magnetron
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65599: LOAD "CODE 65400: P
OKE 23658,0: CLS
40 INPUT "Power infinito? ": L
INE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
65475,0: POKE 65481,0
50 INPUT "Tiempo infinito en c
ombate ": LINE a$:
IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65485,0
60 INPUT "Uencer siempre en co
mbate grapple? ": LINE a$:
IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65491,0
: POKE 65496,0: POKE 65500,0
70 PRINT 80: Inserta cinta ori
ginal...: PAUSE 100: INK 0: CLE
AR
80 PRINT AT 1,10: PAPER 1: INK
7: " MAGNETRON : LOAD "CODE 52
400: POKE 52564,195: POKE 52565,
120: POKE 52566,255: RANDOMIZE U
SR 52480
90 CLEAR : SAVE "MAGNET.BAS" L
INE 10: SAVE "MAGNET.BIN"CODE 65
400,104: VERIFY "": VERIFY "COD
E
```

LISTADO 2

```
1 3215FF14D5E5235E2356 1038
2 2115CDA7ED52E1D1CA1B 1414
3 CD3E323254CD2115FF22 999
4 65C03EC332325B21A6FF 1192
5 223358C3005B3E213232 657
6 5B21000022335B218FFF 779
7 1F15B8121005D8C352 961
8 6B3E2132CEA521363F22 791
9 D2A5AF3248CB21CACB22 1350
10 C5CB3E0132F1CBAF32FA 1432
11 CBC300A0007C42427C44 1006
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 104

SPECTRUM

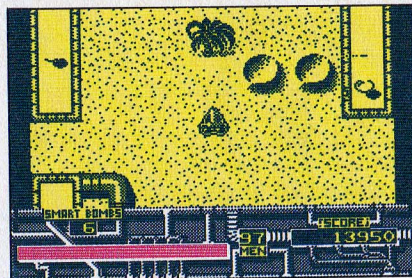
```
10 REM *** CARGADOR MAGNETRON
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=0T0110:READA:POKE49152+T,A:S=S+
A:NEXT
22 IFS<>12364THENPRINT"ERRASTE EN LOS D
ATAS...":STOP
30 INPUT"TIEMPO DE GRAPPLE ILIMITADO (S
/N)":G$
32 IFS$="N"THENPOKE49221,44:POKE49226,4
4
40 INPUT"REPLICAS ILIMITADAS (S/N)":R$:
IFR$="N"THENPOKE49231,44
50 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)":E
$:IFES$="N"THENPOKE49234,44:POKE49239,44
60 INPUT"INMUNE A ENCONTRONAZOS (S/N)":
I$:
62 IFI$="N"THENPOKE49244,44:POKE49249,4
4:POKE49254,44
80 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 *      MERCHAN      *
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
```

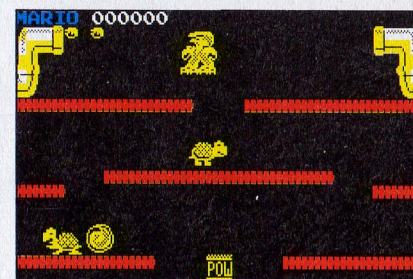
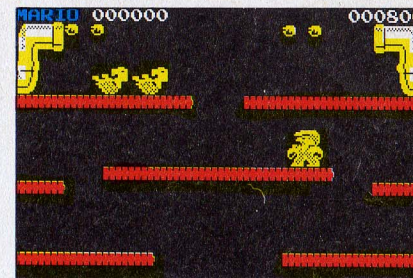
SPECTRUM

```
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
80 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$: LOAD ""CODE
40 INPUT "INMUNE ";A$: 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.



Diccionario de Pokes

AMSTRAD

LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM **
50 REM *****
60 REM *****
70 BORDER 0 PAPER 0 INK 7 C
L5
80 POKE 23658,8
90 LOAD ""CODE 50000
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N) ",A$ IF A$="N" THEN
NPOKE 50048,0
110 INPUT "QUIERES BOMBAS INFINITAS (S/N) ",A$ IF A$="N" THEN
POKE 50053,0
120 INPUT "CON CUANTAS BOMBAS O
PEZES PEPE-ZAR (0-255) ",A
POKE 50070,A
130 INPUT "QUIERES TIEMPO INFINITO (S/N) ",A$ IF A$="S" THEN
GO TO 150
140 POKE 50057,0 POKE 50060,0
150 INPUT "QUIERES JUEGO SIN
EMPEZAR (S/N) ",A$ IF A$="N" THEN
NPOKE 50078,0
160 INPUT "QUIERES ANULAR RAYO
DEL TERCER NIVEL (S/N) ",A$ IF
A$="N" THEN POKE 50081,0
170 INPUT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA PRASE 0
180 RANDOMIZE USR 50000

```

LISTADO 2

```

1 DD2188A911A8083EFF37 1127
2 CD560500B13E21320CAB 913
3 3E30320D0F3EB3320EAB 822
4 217CC31113985016400ED 936
5 B0C372A93CE9320E863F 1305
6 7F32009DAF32CB84327B 1096
7 83325A8433E325B843F 862
8 00325C8433E3332CB9032 978
9 11A33CE93227612A00380 994

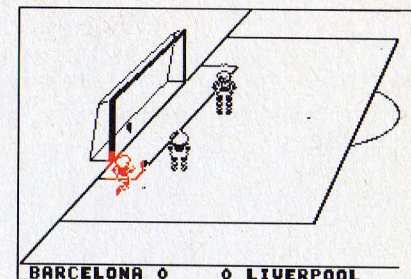
```

DUMP: 50.000
N.° 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. ARANDA
BARCELONA: LOAD ***SCREENS***
30 CLEAR 30000
LOAD ***CODE***
40 POKE 41255,0: REM COLOCAR
AQUI 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 "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)":A$:IF A$="S" THEN VI=1:ELSE VI=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)":A$:IF A$="S" THEN IE=1:ELS
E IE=0
7 LOCATE 0.23:INPUT"CONTINUAR CON LAS MUNICIONES AL PER- DER UNA VIDA (S/N)":A$
:IF A$="S" THEN CM=1:ELSE CM=0
8 CLS:LOCATE 5,10:PRINT"LOS CODIGOS DE ACCESO SON:":LOCATE 10,12:PRINT"2 CARGA:
26719":LOCATE 10,14:PRINT"3 CARGA: 16640":LOCATE 9,18:PRINT"PULSA UNA TECLA":A$
=INPUT$(1)
9 BLOOD"CAS:":R:BLOOD"CAS:":
10 POKE&H886,0:POKE&HB733,NV:IF VI THEN POKE &HB9E9.0
11 IF IE THEN POKE&HA5B4.201
12 IF CM THEN M=&H9D85:GOSUB 14:M=&H9F0D:GOSUB 14:M=&H9F22:GOSUB 14
13 DEFUSR=40000!:A=USR(A)
14 FOR R=M TO M+2:POKE R.0:NEXT R:RETURN

```

```

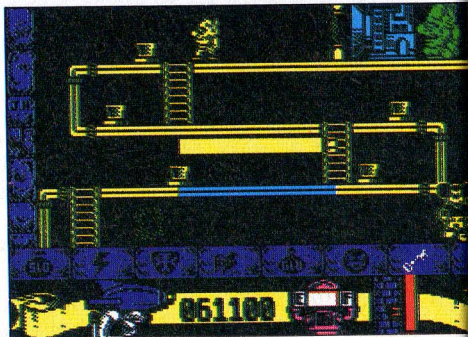
10 REM cargador MEGANOVA
20 REM por TEDDY
30 REM ALCOBENDAS 31/7/88
40 CLEAR 65000: INK 7: PAPER 0
: BORDER 0: CLS
60 PRINT "PON EN MARCHA LA CIN
TA": INK 0
70 LOAD ""CODE : POKE 65520,24
5: POKE 65521,255
75 FOR N=65525 TO 65532: READ
A: POKE N,A: NEXT N
80 RANDOMIZE USR 65470
90 DATA 62,0,50,126,126,195,62
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 Merlín 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 *****
30 REM ** J.E BARBERO **
34 REM **
35 REM ** POKES **
36 REM ** AMADOR MERCHAN **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM ** MICKEY MOUSE *****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
80 LOAD ""CODE 25000,54
90 INPUT "NIVEL INICIAL DE AGU
A (1-255)":V: POKE 25040,V
100 INPUT "QUIERES AGUA INFINIT
A":A$: IF A$="N" THEN POKE 2504
7,0
110 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS EN SUBJUEGOS":A$: IF A$="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 DD213D5C1125013EFF37 834
2 CD568530F13E2032485D 894
3 3ECB32495D21CF611129 867
4 CB011E00EDB0C3495C3E 1069
5 1E32E07AAF32A99F32A8 1197
6 8EC38070000000000000 577

```

**DUMP: 40.000
N.º BYTES: 54**

SPECTRUM

```

10 REM *** CARGADOR MICKEY MOUSE
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=272TO337:READA:POKET.A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<7282THENPRINT"ERRASTE EN LOS DA
TAS...":STOP
30 INPUT"AGUA ILIMITADA (S/N)":A$:IFA$=
"N"THENPOKE301,44:POKE304,44
40 INPUT"COMPLETAR SUBJUEGOS (LETRA Q)
(S/N)":Q$:IFQ$="N"THENPOKE309,44
50 INPUT"VIDAS INFINITAS EN SUBJUEGOS (
S/N)":V$:IFV$="N"THENPOKE313,206
60 INPUT"LLAVES ILIMITADAS (S/N)":L$:IF
L$="N"THENPOKE329,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE MICKEY MOU
SE Y PULSAShift":WAIT653.1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,38,160,57,142,2
11,8,140,212,8,96,162,43,160,1
110 DATA 142,53,8,140,54,8,76,0,8,169,1
65,141,81,174,141,82,187,169
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 &BD37
20 FOR x=&BF00 TO &BF6F STEP 12
30 1=1+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$) THEN PRINT"ERRO
R EN: ";:LEND
100 NEXT
110 PRINT:PRINT
120 INPUT "Agua infinita (S/N)":a$
:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF50,60
130 PRINT
140 INPUT "Vidas infinitas videojueg
os (S/N)":a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POK
E &BF55,0
150 LOCATE 5,24:PRINT " - Inserta Cinta
Original -":CALL &BF00
160 DATA 3EFFCD6BBC0600110080CD77.50C
170 DATA BCEBCD83BCCD7ABC21890111.672
180 DATA 02A0010F00EDB03EC93211A0.439
190 DATA 210EC02200A0C00A021A801.3E8
200 DATA 1102A0010F00EDB03E6B3201.33C
210 DATA A0CD00A03EC3214EBF321E02.48E
220 DATA 221F02C3C201F53D32F964.4C8
230 DATA 3E3D32EB5E53ECD21002132.44F
240 DATA 1E02221F02324E1E224F1EF1.281
250 DATA E1C34E1E0000000000000000.210

```

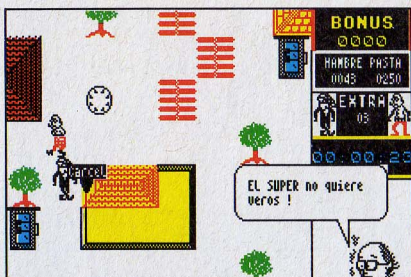
AMSTRAD



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<OORN>88THENGOTO4
5 POKE49210.N
6 INPUT" DINERO INICIAL 0-65000":N:IFN<
OORN>65000THENGOTO6
7 Z=INT(N/256):Y=N-Z*256:POKE49200.Y:PO
KE49205.Z
8 INPUT" TIEMPO INFINITO (S/N)":A$
9 IF A$="N" THEN POKE49231.44:POKE49221.44
:POKE49226.44
10 INPUT" PAGAR IMPUESTOS (S/N)":A$
11 IF A$="S" THEN POKE49236.44:POKE49241.4
4:POKE49246.44
12 INPUT" MUERES DE HAMBRE (S/N)":A$
13 IF A$="S" THEN POKE49251.44:POKE49256.4
4:POKE49261.44
14 PRINT" PREPARA EL MORTADELO Y PULSA
UNA TECLA":A$=""
15 GET A$:IF A$="" THEN GOTO15
16 SYS49152:POKE816.16:POKE817.1:POKE20
50.0:LOAD
90 FORN=1TO12:READ B$:READY:S=0:FORF=1TO
10:A$=MID$(B$,F*2-1)
100 B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L))-48:
A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL
101 POKEX.B:X=X+1:S=S+B:NEXTF
102 IFS<>Y THEN PRINT"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"678DA98D8D688DA94C8D".1326
210 DATA"218DA93F8D228DA98D8D".1173
220 DATA"238D4C006E4A44530000".587
```

COMMODORE

```
60 MEMORY &3FFF:LOAD"",&4040:MODE 1:ADD=
&A000:a$="s":GOSUB 150:add=&BF00
70 INPUT"No morir de hambre (S/N)":",a$
:GOSUB 150
80 INPUT"Tener vidas ilimitadas (S/N)":
",a$:GOSUB 150
90 INPUT"Poder firmar cheques del SUPER
(S/N)":",a$:GOSUB 150:a$="s":GOSUB 150:P
OKE &40BF,0:POKE &40C0,&BF:CALL &A000
150 READ b$:IF b$="*" THEN RETURN ELSE I
F UPPER$(a$)="S" THEN POKE add,VAL("&"+b
$):add=add+1
160 GOTO 150
170 DATA 21,40,40,11,40,0,01,0,02,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":
PAPER 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: ",V: POKE P,V
: 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.



Diccionario de Pokes

```
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

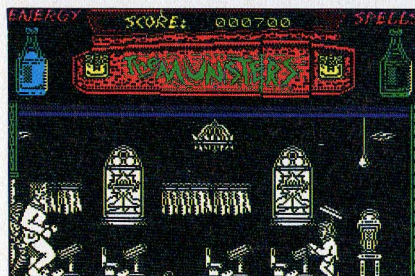
```
1 REM CARGADOR 'EL MUNDO PERD
IDO' (SP)
10 FOR I=65400 TO 65403: READ
a: POKE I,a: NEXT I
20 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL."
30 LOAD ""
40 DATA 1,73,122,201
```

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 24999
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 31E8FDD2100AC115602 1067
2 373EFFCD560530F13E78 1139
3 3217AC3E693218AC3EC3 915
4 3217AC3E8E3220AC3EEA 1007
5 3221ACC303AC3EC9326C 1046
6 803271802178591180B3 1049
7 010033EDB02180B31100 870
8 7D010033EDB03E3E321F 795
9 AC3E103220AC3EDD3221 870
10 AC313075C31FAC000000 784
```

DUMP: 40.000 N.º 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$):POKE n,byte:sum=sum+by
te:NEXT:IF sum<>2319 THEN PRINT"Error en
los data!":END
40 INPUT"Energia infinita":a$: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 **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM
60 REM ***** NAVY MOVES *****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 25700: POKE 23658,8
75 INPUT "QUE FASE VAS A CARGA
R (1 0 2)":N
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA" : PAUSE 0
90 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
364: LOAD ""CODE
95 GO SUB 1000n
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N)":A$:IF A$="S" THEN P
OKE 49962,0
110 INPUT "QUIERES INMUNIDAD MI
NAS (S/N)":A$:IF A$="N" THEN G
O TO 120
115 POKE 60134,0: POKE 60135,0:
POKE 60136,0
120 INPUT "QUIERES INMUNIDAD TI
BURONES (S/N)":A$:IF A$="S" TH
EN POKE 55505,24
130 INPUT "QUIERES INMUNIDAD DI
SPAROS BUZOS (S/N)":A$:IF A$="
N" THEN GO TO 140
135 POKE 52524,0: POKE 52525,0:
POKE 52526,0
140 INPUT "QUIERES NO CHOCAR CO
N MOTOJETS (S/N)":A$:IF A$="S"
THEN POKE 59706,195
150 INPUT "QUIERES MATAR MORENA
CON UN MISIL (S/N)":A$:IF A$=
"S" THEN POKE 51852,1
160 INPUT "QUIERES MATAR PULPO
CON UN MISIL (S/N)":A$:IF A$="
S" THEN POKE 57832,1
170 CLS : RANDOMIZE USR 47075
180 REM *****
200 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N)":A$:IF A$="S" THEN P
OKE 54047,0
210 INPUT "QUIERES INMUNIDAD (S
/N)":A$:IF A$="N" THEN GO TO 2
20
215 POKE 59414,0: POKE 59415,0:
POKE 59416,0
220 INPUT "QUIERES BALAS INFINI
TAS (S/N)":A$:IF A$="N" THEN G
O TO 230
225 POKE 55789,0: POKE 55790,0
230 INPUT "QUIERES LANZALLAMAS
INFINITO (S/N)":A$:IF A$="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 INKEY$<>"" THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REENO:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cargador para NAVY
MOVES (Parte 1)":LOCATE 3:PRINT"-----
":LOCATE 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 18:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA":PRINT:PRINT"1- Vidas infinitas"
30 PRINT"2- Inminidad minas":PRINT"3- M
otojet no se choca":PRINT"4- Inmunidad
misiles":PRINT"5- Inmunidad tiburones":
PRINT"6- Inmun.disparos de buzos":PRINT
"7- Inmunidad pulpos":PRINT"8- Empezar"
:PRINT:PRINT"Pulsa (1-8)":FOR I=1 TO 7
:PRINT:NEXT:GOTO 50
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40 ELSE IF A
$="B" THEN 80 ELSE A(VAL(A$))=A(VAL(A$
))XOR 1
50 FOR I=1 TO 7:LOCATE 30,I+5
60 IF A(I)=1 THEN A$="(Si)" ELSE A$="(N
o)"
70 PRINT A$: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 INKEY$<>"" THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REENO:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cargador para NAVY
MOVES (Parte 2)":LOCATE 3:PRINT"-----
":LOCATE 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 18:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA"
30 PRINT:PRINT"1- Inmunidad":PRINT"2- B
alas infinitas":PRINT"3- Lanzallamas in
finito":PRINT"4- Empezar":PRINT:PRINT"P
ulsa (1-4)":FOR I=1 TO 11:PRINT:NEXT:G
OTO 50
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40 ELSE IF A
$="4" THEN 80 ELSE A(VAL(A$))=A(VAL(A$
))XOR 1
50 FOR I=1 TO 3:LOCATE 30,I+5
60 IF A(I)=1 THEN A$="(Si)" ELSE A$="(N
o)"
70 PRINT A$: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
```

```
10 REM Cargador Netherworld
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&80 TO &AF:READ a$
:byte=VAL("&"a$):POKE n,byte:sum=sum+by
te:NEXT:IF sum<>3479 THEN PRINT"Error en
los data...":END
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &81,0
50 INPUT"Inmunidad":a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &86,0:POKE &8B,0:POKE &90,&C9
60 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &95,0:POKE &9A,&3E:POKE
&9F,9:POKE &A4,&A7
70 INPUT"Cualquier numero de diamantes":
a$:IF UPPER$(a$)="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,D8,26,3E,2A,32,8F,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

MSX



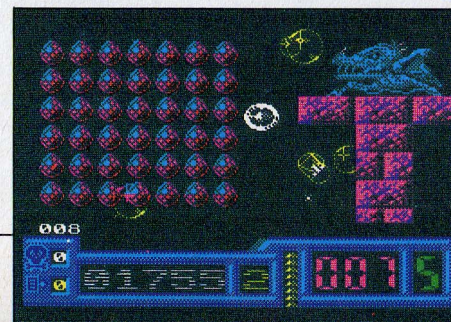
Netherworld

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.

```
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 33093,201: POKE 33356,
195: REM ENERGIA INFINITA
60 RANDOMIZE USR 28316
```

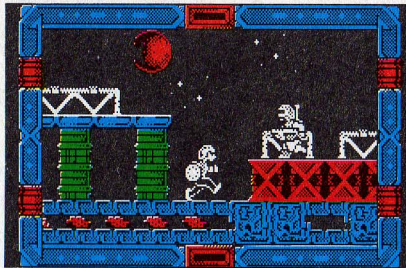
SPECTRUM



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 &A048: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$)="S"THEN POKE &A038,0:POKE &A03D,0
80 INPUT"Immune a todo";a$: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,53,5,1,1,2B,0,ED,B0,C3
,0,1,3E,35,32,C,29,3E,4,32,9D,28,3E,D0,3
2,7,2B,3E,A,32,EE,15,3E,CD,32,BB,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 &289D,n
150 'No limita extras.....POKE &2B07,0
160 'Sin enemigos.....POKE &22BB,&C9
170 'Oxigeno infinito.....POKE &2B30,0
180 ' POKE &2BE4,0
190 'Inmunidad.....POKE &CD0,0
200 'Numero de niveles...POKE &15EE,n+1

```

AMSTRAD

```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM *****
40 REM *****
50 REM *****
60 REM *****
70 REM *****
LS BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
80 POKE 23658,8
90 LOAD "CODE 65428,46
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
GO 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
120 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N POKE 65465,0
7130 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 65428

```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	F3310000DD2100401194	775
2	BF3EFF37CD5605AFD3FE	1499
3	32F3BC32F9BC32FABC32	1506
4	FBBC3264BC32E3B23E0B	1305
5	3224C0C3BFB700000000	847

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 se igualados, pero difícilmente superados.



Diccionario de Pokes

```

1 REM OPERATION WOLF
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE53280,1:POKE53281,1:PRINT" ESPERA UN MOMENTO"
4 FORN=0TO18:GOSUB100:POKE49152+N,B:S=S+B:NEXTN
5 FORN=0TO29:GOSUB100:POKE384+N,B:S=S+B:NEXTN
6 IFS<>6081THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
7 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":A$:IFA$="N"THENPOKE386,44
8 INPUT"BALAS ILIMITADAS (S/N)":A$:IFA$="N"THENPOKE389,44
9 INPUT"CARTUCHOS INFINITOS (S/N)":A$:IFA$="N"THENPOKE394,44
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
11 GETA$:IFA$=""THENGOTO11
12 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
30 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,BA,03
31 DATAA9,80,8D,BB,03,A9,01,8D
32 DATABC,03,60,A9,A5,8D,A9,8C
33 DATA8D,1F,89,A9,AD,8D,23,89
34 DATAAD,2B,9A,C9,A9,F0,01,60
35 DATAA9,EE,8D,BA,03,60,4A,44,53
100 READA$:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L))-48:A=A+(A>9)*7
110 B=B*16+A:NEXTL:RETURN

```

COMMODORE

48K

```

10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Spectrum 48K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER BIN : BORDER BIN : IN
K 7: CLEAR 25390: POKE 23658,8:
DIH a(5): LET c=BIN : LET u=1
50 INPUT "Energia infinita? ";
LINE a$: IF a$(u)="" THEN LET
a(u)=u
60 INPUT "Granadas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(u)="" THEN LET
a(2)=u
70 INPUT "Cartuchos infinitos? ";
LINE a$: IF a$(u)="" THEN LET
a(3)=u
80 INPUT "Balas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(u)="" THEN LET a
(4)=u
90 INPUT "Continuar siempre al
morir? "; LINE a$: IF a$(u)="" THEN LET a(5)=u
100 PRINT #BIN ; "Inserta cinta
original...": PAUSE 100: INK c:
POKE 23624,c: CLS
110 LOAD "SCREEN$": LET d=PEEK
23631+256*PEEK 23632+5: LET b=P
EEK d: POKE d,111: LOAD "CODE"
POKE 111,b
120 IF a(u) THEN POKE 41096,c:
POKE 41706,c
130 IF a(2) THEN POKE 40710,c
140 IF a(3) THEN POKE 40686,167
150 IF a(4) THEN POKE 40681,c:
POKE 40682,195
160 IF a(5) THEN POKE 40784,c
170 FOR n=22464 TO 22464: READ
a: POKE n,a: NEXT n
180 RANDOMIZE USR 22464
190 DATA 49,c,88,221,33,216,92
17,87,6,62,255,55,205,86,5,46,24
1,195,152,135

```

128K

```

10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Spectrum 128K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER BIN : BORDER BIN : IN
K 7: CLEAR 25390: POKE 23658,8:
DIH a(5): LET c=BIN : LET u=1
50 INPUT "Energia infinita? ";
LINE a$: IF a$(u)="" THEN LET
a(u)=u
60 INPUT "Granadas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(u)="" THEN LET
a(2)=u
70 INPUT "Cartuchos infinitos? ";
LINE a$: IF a$(u)="" THEN LET
a(3)=u
80 INPUT "Balas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(u)="" THEN LET a
(4)=u
90 INPUT "Continuar siempre al
morir? "; LINE a$: IF a$(u)="" THEN LET a(5)=u
100 PRINT #BIN ; "Inserta cinta
original...": PAUSE 100: INK c:
POKE 23624,c: CLS
110 LOAD "SCREEN$": LET d=PEEK
23631+256*PEEK 23632+5: LET b=P
EEK d: POKE d,111: LOAD "CODE"
120 FOR n=1 TO 6: READ a: POKE
23388,a+16: OUT 32765,a+16: LOAD
"CODE": NEXT n: POKE 23388,16:
OUT 32765,16: POKE d,b
130 IF a(u) THEN POKE 41150,c:
POKE 41762,c
140 IF a(2) THEN POKE 40756,c
150 IF a(3) THEN POKE 40727,167
160 IF a(4) THEN POKE 40722,c:
POKE 40723,195
170 IF a(5) THEN POKE 40838,c
180 FOR n=22464 TO 22464: READ
a: POKE n,a: NEXT n
190 RANDOMIZE USR 22464
200 DATA 0,1,3,4,6,7
210 DATA 49,c,88,221,33,216,92
17,87,6,62,255,55,205,86,5,46,24
1,195,152,135

```

SPECTRUM

```

1 'POKES OPER. WOLF
2 'POR MARCOS.J.B
3 SCREEN 0:POKE&HFCAB,1:KEYOFF
4 FORN=&HF180TO&HF1A5:READ A$:A=VAL("&h"+A$):S=S+A:POKEN,A:NEXTN:IF S<>3297THENP
RINT"ERROR EN LAS DATAS":END
5 LOCATE 0,23:INPUT"BALAS INFINITAS (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HF181,0
6 LOCATE 0,23:INPUT"CARGADORES INFINITOS (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HF186,0
7 LOCATE 0,23:INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HF18B,0
8 LOCATE 0,23:INPUT"VIDA INFINITA (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HF190,0:POKE&HF195
,0
9 CLS:LOCATE 10,20:PRINT"PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):LOCATE 5,10:PRINT"CARGAND
O:OPERATION WOLF":BLOAD"CAS":POKE&H92FE,&H80:POKE&H92FF,&HF1:DEFUSR=&H9200:A=US
R(A)
100 DATA 3E,35,32,7C,9F,3E,3d,32,81,9F,3E,35,32,9E,9F,3E,34,32,8B,A3,3E,77,32,3A
,A1,3E,5,32,9D,3D,3E,7,32,9E,3D,C3,40,A

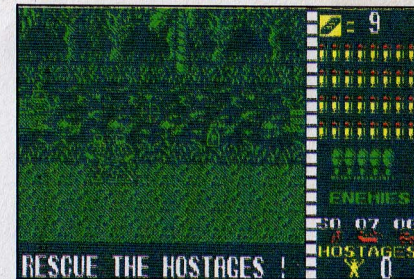
```

MSX

```

10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A057:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER$(
a$)="" THEN POKE &A033,0:POKE &A038,0
50 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER
$(a$)="" THEN POKE &A03D,&A7
60 INPUT"Cartuchos infinitos":a$:IF UPPE
R$(a$)="" THEN POKE &A042,0
70 INPUT"Municion infinita":a$:IF UPPER$(
a$)="" THEN POKE &A047,0
80 INPUT"Continuar siempre al morir":a$:
IF UPPER$(a$)="" THEN POKE &A04C,0
90 INPUT"Cargar por separado en el CPC 6
128":a$:IF UPPER$(a$)="" THEN POKE &A051
,&18
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
110 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"
!",&8000:CALL &A000
120 DATA F3.21,1B.80,11,0,80,1,4E,1,7D,E
D,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,
20,F2,AF,ED,4F,21,2C,80,11,2C,88,1,3D,1,
ED,B0,21,32,A0,22,51,88,C3,2C,88
130 DATA 3E,3C,32,A6,27,3E,34,32,81,2C,3
E,3D,32,36,25,3E,35,32,A0,2C,3E,35,32,D2
,2C,3E,3A,32,7B,25,3E,28,32,13,6B,C3,E,6
C

```



AMSTRAD



Out Run

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

Diccionario de Pokes

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

MSX

```
10 REM **** CARGADOR OUT RUN ****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH *
21 POKE53280,1:POKE53281,1:PRINTCHR$(147
):CHR$(151)
30 READ A:IF A=-1 THEN 50
40 POKE336+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 30
50 IF S<>3456 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!
":END
60 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA SPC"
70 WAIT 197,60:POKE816,80:POKE817,1:POKE
2050,0:LOAD
80 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,1
69,102,141,248,2
90 DATA 169,1,141,249,2,76,0,1,169,173,1
41,140,135,76
100 DATA 202,3,-1
```

COMMODORE

Overlander

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

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

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM ** SPECTRUM 128K **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM ** *****
50 REM *****
55 REM ***** OVERLANDER *****
60 REM *****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "CODE": LOAD "CODE"
RANDOMIZE USR 28672: LOAD "SCR
EENS": LOAD "CODE": LOAD "CODE"
CLS: LOAD "CODE"
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ":A$: IF A$="S" THEN
POKE 31319,0
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
8
9000 RANDOMIZE USR 63488

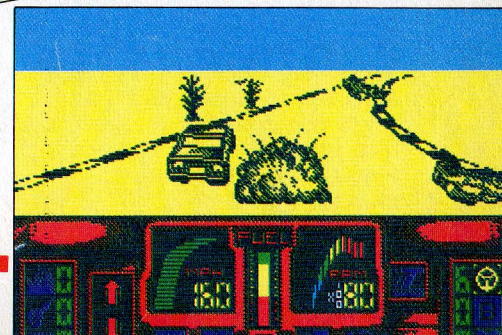
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM ** SPECTRUM 128K **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM ** *****
50 REM *****
55 REM ***** OVERLANDER *****
60 REM *****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "CODE": LOAD "CODE"
RANDOMIZE USR 28672: LOAD "SCR
EENS": LOAD "CODE": LOAD "CODE"
CLS: LOAD "CODE"
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ":A$: IF A$="S" THEN
POKE 31319,0
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 46059,94: POKE 46060,3
8
9000 RANDOMIZE USR 63744
```

SPECTRUM 48K

SPECTRUM 128K

```
10 REM Cargador Overlander
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF1E:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):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,D5,5,3E,ED,32,E3,22,32,60,21,3E,3
0,32,E5,22,C3,80,E3
```

AMSTRAD



Diccionario de Pokes

Pac-Manía

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



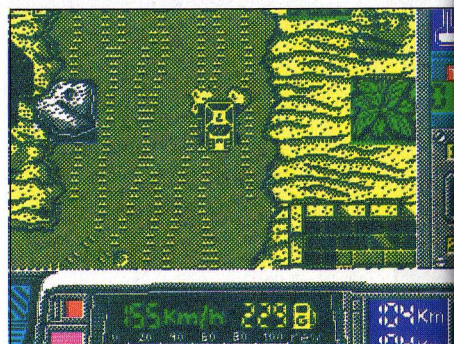
```

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 24363,181: POKE 24364,
95: POKE 24389,181: POKE 24390,9
5
200 FOR N=24501 TO 24507
300 READ A: POKE N,A
400 NEXT N
500 DATA 175,50,69,137,195,48,1
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,
49,254,255,17,0,164,205,86,5
60 DATA 210,72,236,62,201,50,1
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 Jose Rodriguez
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 23296: P
OKE 23658,8: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
23299,0: INPUT "Numero de vidas
? ";a: POKE 23306,a
50 INPUT "Energia infinita? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 23304,0
60 INPUT "No limita vidas extr
a? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23313,0: POKE 23316,0
70 INPUT "Cualquier rango sirv
e? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23319,0
80 INPUT "Cualquier puntuacion
sirve? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S
" THEN POKE 23324,0
90 INPUT "Pantalla inicial? ";
LINE a$: IF LEN a$ THEN POKE 23
326,VAL a$
100 INPUT "Juego rapido? "; LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 23
334,0: INPUT "Inmune a todo? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 2
3337,0
120 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR: LOAD ""SCRE
EN$: PRINT AT 6,0: LOAD ""CODE
: RANDOMIZE USR 23296
130 SAVE "PHANTOMBAS" LINE 10:
SAVE "PHANTOMBIN"CODE 23296,45:
VERIFY "": VERIFY ""CODE
    
```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	AF3250C23E3C32AAC23E	1097
2	053228E0AF32A8FD32B1	1192
3	FD3213D6676F23FD63E	1123
4	033210E03EC93202EE32	896
5	9CC2C3A8610000000000	810

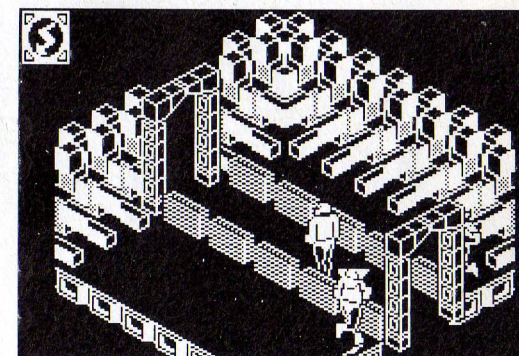
DUMP: 40.000

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.



Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
...:s=&4000:l=170:GOSUB 130:s=&A000:l=
n=840:GOSUB 130:CLS
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$(
a$)<>"S"THEN LET b=&A02E:GOSUB 150:INPU
T"Numero de vidas? (1-255)",a$:POKE &A037
,a
50 INPUT"Energia infinita? ",a$:IF UPPER
$(a$)<>"S"THEN b=&A033:GOSUB 150
60 INPUT"No limitar vidas extra? ",a$:IF
UPPER$(a$)<>"S"THEN FOR n=&A03C TO &A04
1:POKE n,0:NEXT
70 INPUT"Cualquier rango sirve? ",a$:IF
UPPER$(a$)<>"S"THEN b=&A044:GOSUB 150
80 INPUT"Cualquier puntuacion sirve? ",a
$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN b=&A04A:GOSUB 1
50
90 INPUT"Pantalla inicial? ",pan:IF pan=
0 THEN pan=3
100 POKE &A04D,pan
110 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
...:FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 12
0:TAPE
120 MEMORY 9999:FOR n=0 TO 15:READ a:INK
n,a:NEXT:MODE 1:BORDER 0:LOAD"! ",10000:
CALL &A000
130 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE RE
AD con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b=VAL(
"&"+MID$(a$,n,2)):POKE s,b:sum=sum+b:s=s
+1:NEXT:IF sum<con THEN PRINT"Error en
la linea":l=END
140 l=lin+10:GOTO 130
150 FOR n=b TO b+2:POKE n,0:NEXT:RETURN
160 REM Primer bloque
170 DATA AF06F6ED79D0360000DD,1281
180 DATA 2B18FD8108FE01067F3E,982

```

```

190 DATA 10ED793E54ED79D9E1D9,1537
200 DATA D818DF3D20FDA724C806,1218
210 DATA F5ED78A9E68028F5067F,1547
220 DATA 3E10ED7972F4FD97D3C,1085
230 DATA E60F6FF620D917ED7937,1287
240 DATA C93D20FDA724C806F5ED,1438
250 DATA 78A9E68028F5067F3E10,1143
260 DATA ED79792F4F1F3E2A173D,824
270 DATA ED7937C906F63E10ED79,1302
280 DATA D9E52E00D92111A8E506,1162
290 DATA F5ED78E6804FCD21A830,1493
300 DATA FB21150410FE2B7CB520,959
310 DATA F93E0ACD21A830E426C4,1243
320 DATA 3E1CCD21A830E13EDABC,1237
330 DATA 3BF226C43E1CCD21A830,1076
340 DATA D33EDABC38E4FD2157AA,1506
350 DATA FD6E0026C43E1CCD21A8,1093
360 DATA 30BE3ED7BC30DD2C20EF,1287
370 DATA 26703E1CCD21A830AD3E,929
380 DATA 1CCD21A830A67CFECDC30,1279
390 DATA 0EFE9C30CFFD23FD7DFE,1599
400 DATA 5B20CB18C53E0B26B02E,080
410 DATA 083E0B18023E0CCD47A8,625
420 DATA D08003E0ECD47A80B3E,998
430 DATA C5BCCB1526B0D2F5A83E,1508
440 DATA 1DBDC200A800AF0826C4,997
450 DATA 2E01FD2100AC3E071817,621
460 DATA 3EF9ADC64BDD7700DD23,1353
470 DATA 1B26C42E012E013E0418,445
480 DATA 023E0CCD47A8D000003E,790
490 DATA 0ECD47A8D03ED9BCCB15,1357
500 DATA 26C4D237A90AD087AB3,1158
510 DATA 20CCC30DA83EF9ADC64B,1369
520 DATA DD7700DD231B2E023E04,737
530 DATA 26B3CDD6A9D0FD7E04B7,1579

```

```

540 DATA 285A6901007F000000FD,616
550 DATA 4E00FD4601DD210000DD,877
560 DATA 094D3E012E0226B3CDD6,833
570 DATA A9D03E7F8D20033256AA,1104
580 DATA 2E023E0826B3CDD6A9D0,1131
590 DATA FD5E02FD560369010500,802
600 DATA FD094D7B8226C42E013E,983
610 DATA 04C239A91100A8ED5357,1029
620 DATA A9113CA9D5ED5B79AAC3,1442
630 DATA 4BA83E06000018B63E0D,592
640 DATA CD47A83E10CD47A8D03E,1236
650 DATA DBBCCB1526B3D2D4A9C9,1640
660 DATA CD68A821008006FFC51E,1126
670 DATA 004B16FF6F5ED78E680,1318
680 DATA A928501C792FE6804F15,943
690 DATA C2F8A97323C110E22100,1229
700 DATA 001132800632C51A0600,400
710 DATA 4F0913C110F6E5210000,824
720 DATA 11CD080632C51A06004F,714
730 DATA 0913C110F6C17CB72813,1034
740 DATA A7ED42013200A7ED42D8,1207
750 DATA 0901CDDFFA7ED42D03C32,1258
760 DATA 56AAC70000C307AA001E,859
770 DATA 2A282200000000000000,116
780 DATA 00000000000000000000,0
790 DATA 00000000000000000000,0
800 DATA 00000000000000000000,0
810 DATA 0001CDEAA90000000000,609
820 DATA "*"
830 REM Segundo bloque
840 DATA F32100401100A8018502,661
850 DATA ED00DD215BAA110001CD,1151
860 DATA EAA93EC33211AB212DA0,1136
870 DATA 812800110080ED5312AB,743
880 DATA ED08C385AAAF324B543E,1357
890 DATA 3C32A4543E053228E9AF,914
900 DATA 32BAC732C3073E1832BC,1203
910 DATA D521000022F3053E0332,851
920 DATA 10E0C349290000000000,549
930 DATA "*"
940 DATA 0,11,20,26,24,9,18,16,20,1,2,11
,8,15,3,6

```

AMSTRAD

Pink Panther

Nuestra amiga la Pantera está una vez más sin blanca debido a sus continuos despilfarros. 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 ENTRE SUEÑO:
POKE 27314,201
ENTRAR EN CUALQUIER
CASA:
POKE 64242,58

```

10 CLEAR VAL "24319"
20 PRINT FLASH VAL "1";" " P
ON LA CINTA ORIGINAL : POKE VAL "
30 LOAD "111": LOAD "SCREEN$
23739" VAL "CODE
: LOAD "PRINT FLASH 1;" "
40 CLS : PRINT FLASH 1;" "
PARA LA CINTA
50 INPUT "CUANTOS POKES QUIERE
5 METER? ";N
60 FOR N=VAL "1" TO N: INPUT "
DIRECCION? ";D;"VALOR?";V: P
OKE D,V: NEXT N
70 CLS : PRINT FLASH VAL "1";"
PULSA PLAY
" 80 LOAD "SCREEN$ : RANDOMIZE
USR VAL "44064"

```

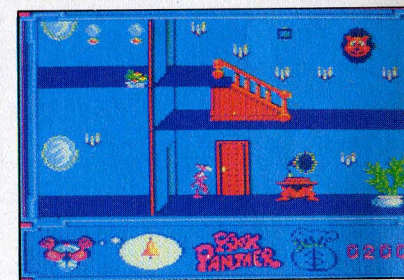
SPECTRUM

```

10 REM Cargador La pantera rosa
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&80 TO &9B:READ a$:POKE
n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Entrar en cualquier casa";a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &81,&3A
50 INPUT"Sonambulo inmovil";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &86,&C9
60 INPUT"Equipos de musica silenciosos";
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &8B,&18
70 INPUT"Quitar al inspector Clouseau";a
$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &90,&C9
80 INPUT"No tener sueto";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &95,0
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
...:FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 100
:TAPE
100 MEMORY &3FFF:MODE 0:BORDER 0:FOR n=0
TO 15:INK n,0:NEXT
110 LOAD"!logo",&C000:FOR n=0 TO 15:INK
n,PEEK(n+51152):NEXT:LOAD"!titel",&4000
120 CALL 20432:BORDER 6:FOR n=0 TO 15:IN
K n,PEEK(n+51152):NEXT:LOAD"! ",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



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 acribillando 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-88
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
  $)="S"THEN POKE &A057,&3A
80 INPUT"Munición infinita":a$:IF UPPER$(
  a$)="S"THEN POKE &A05C,&C9
90 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER
  $(a$)="S"THEN POKE &A04D,&3A
100 INPUT"Moral infinita":a$:IF UPPER$(a
  $)="S"THEN POKE &A052,&C9
110 CLS:PRINT"POKES DE LA SEGUNDA FASE":
  PRINT
120 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(
  a$)="S"THEN POKE &A063,&3A
130 INPUT"Munición infinita":a$:IF UPPER
  $(a$)="S"THEN POKE &A06E,&3A:POKE &A073,
  1
140 INPUT"Moral infinita":a$:a=&A077:b=&
  A083:GOSUB 250
150 CLS:PRINT"POKES DE LA TERCERA FASE":
  PRINT
160 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(
  a$)="S"THEN POKE &A087,&21
170 INPUT"Munición infinita":a$:IF UPPER
```

```
$(a$)="S"THEN POKE &A09B,&3A
180 INPUT"Moral infinita":a$:a=&A08B:b=&
  A099:GOSUB 250
190 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF UPPER$(
  a$)="S"THEN POKE &A0A0,0
200 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPE
  R$(a$)="S"THEN POKE &A0A5,&3A
210 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
  .":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 22
  0::TAPE
220 MODE 1:LOAD"!,&8003:CALL &A000
230 IF UPPER$(a$)<>"S"THEN FOR n=a TO a+
  2:POKE n,0:NEXT
240 RETURN
250 IF UPPER$(a$)<>"S"THEN FOR n=a TO b:
  POKE n,0:NEXT
260 RETURN
270 DATA 21,1F,80,1,31,1,11,3,80,3E,25,F
  3,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,
  B1,20,F2,21,25,A0,22,44,80,C3,1F,80,21,4
  1,A0,11,10,FF,ED,53,E3,45,1,6B,0,ED,B0,2
  1,18,2,22,54,51,AF,32,80,44,C3,0,40
280 DATA 3A,0,10,FE,B6,28,3E,FE,20,28,16
  ,3E,FD,32,D6,8,3E,2A,32,78,10,3E,FD,32,6
  A,9,3E,C3,32,AA,8,18,47,3E,FD,32,E9,B,32
  ,7A,7,32,48,15,3E,FD,32,C7,18,3E,CD,32,8
  9,9,AF,32,91,2,32,D9,4,32,DA,4
290 DATA 32,B4,C,18,23,3E,FD,32,11,10,AF
  ,32,18,10,32,19,10,32,65,16,3E,C9,32,10,
  16,3E,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 FOR T=320 TO 392:READ A:POKE T,A:GOTO 30
22 IF S<>7497 THEN PRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IF V$="N" THEN POKE 375,44
40 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)":M$:IF M$="N" THEN POKE 378,44
50 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":G$:IF G$="N" THEN POKE 381,44
60 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)":N$:IF N$="N" THEN POKE 384,44
70 PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA SHIFT":WAIT 653,1
80 POKE 16,64:POKE 17,1:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,78,160,1,142,242,3,140,243,3,96,160,0,132,2,165
110 DATA 2,240,252,132,2,165,2,240,252,169,0,141,40,8,141,89,8,162,113
120 DATA 160,1,142,48,10,140,49,10,76,0,8,36,0,169,96,162,44,141,117
130 DATA 189,142,211,189,142,54,189,141,11,189,76,0,4,70,86,67
```

SEGUNDA PARTE

```
10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 2)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FOR T=49152 TO 49222:READ A:POKE T,A:GOTO 30
22 IF S<>7401 THEN PRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IF V$="N" THEN POKE 49206,44
40 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)":M$:IF M$="N" THEN POKE 49211,44
50 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)":N$:IF N$="N" THEN POKE 49214,44
60 PRINT:PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA SHIFT.
62 PRINT"(CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA
64 PRINT"LLEVA LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
66 PRINT"DE LA PARTE 2 Y PULSA DE NUEVO PLAY)
70 WAIT 653,1:POKE 16,0:POKE 17,192:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,160,45,185,25,192,153,0,2,136,16,247,162,0,160,2,142
110 DATA 242,3,140,243,3,96,160,0,132,2,165,2,240,252,165,8,201,1,208
120 DATA 242,162,27,160,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,169,96,141,222,62
130 DATA 162,44,142,55,63,142,126,62,76,0,4,70,86,67
```

TERCERA PARTE

```
10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 3)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FOR T=49152 TO 49235:READ A:POKE T,A:GOTO 30
22 IF S<>8514 THEN PRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IF V$="N" THEN POKE 49211,44:POKE 49214,44
40 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)":M$:IF M$="N" THEN POKE 49217,44
50 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":T$:IF T$="N" THEN POKE 49222,44
60 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)":N$:IF N$="N" THEN POKE 49227,44
70 PRINT:PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA SHIFT.
72 PRINT"(CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA
74 PRINT"LLEVA LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
76 PRINT"DE LA PARTE 3 Y PULSA DE NUEVO PLAY.)
80 WAIT 653,1:POKE 16,0:POKE 17,192:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,160,58,185,25,192,153,0,2,136,16,247,162,0,160,2,142
110 DATA 242,3,140,243,3,96,160,0,132,2,165,2,240,252,165,8,201,1,208
120 DATA 242,162,27,160,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,173,32,4,240,21
130 DATA 169,96,141,42,59,206,68,28,141,12,59,162,0,142,247,26,160,44,140
140 DATA 115,59,76,0,4,70,86,67
```

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

COMMODORE

Diccionario de Pokes

LISTADO 1

```

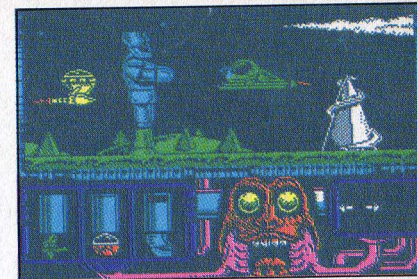
1 REM *****
2 REM * CARGADOR DE PLATOON *
3 REM * PARA SPECTRUM 48K *
4 REM * POR J.J.G.O. *
5 REM *****
6 REM
7 REM
8 REM
9 REM
10 REM
11 REM
12 REM
13 REM
14 REM
15 REM
16 REM
17 REM
18 REM
19 REM
20 REM
21 REM
22 REM
23 REM
24 REM
25 REM
26 REM
27 REM
28 REM
29 REM
30 REM
31 REM
32 REM
33 REM
34 REM
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

```



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
10 BORDER 0: CLS
20 FOR f=24094 TO 24111: READ
a: POKE f,a: NEXT f
40 DATA 49,255,255,221,33,0,64
,17,235,191,62,255,55,205,86,5,2
4,241
50 RANDOMIZE USR 24094

```

SPECTRUM

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	083E0A3D20FD081809CD	672
2	0DFAD03E163D20FDA704	1072
3	C83E7FDBFE1FA9E62028	1364
4	F4792F4FE697F6BD3FE	1447
5	37C9F33E023223FAF608	1152

5	D3FEDBFE1FE6204FDS1E	1553
6	20069CDD09FA30F73EC2	1209
7	B830F21D20F106C9C0D0	1201
8	FA30E878FED430F4C0D0	1626
9	FA30DE1E07212FFB4623	993
10	CD09FA30D27E23B830CD	1320
11	1D20F13E013223FA069E	864
12	D12E043E0818023E09CD	631
13	0FFAD000003E0ECD0FFA	1019
14	D03E133EBC8B8C15069E	1111
15	D27FFA3E3ABDC0268626	1298
16	0006B22E013E0418163E	405
17	EEAD0C611DD7700DD231B2	1249
18	06B22E01003E0218023E	383
19	09CD08FAD0CD00FAD03E	1412
20	133ED0B8CB1506B2D280	1280
21	FA7CAD677AB320CF3EEE	1490
22	ADC611DD7700DD231B2E	1057
23	023E0406B3CD08FBD03E	990
24	082E0206B3CD08FBD03E	978
25	7FBD373FC02E023E0706	749
26	B3CD08FBD03E0CCD0FFA	1391
27	09003E0EC00FFAD03EDB	1035
28	B8CB1506B3D209FBC9CD	1469
29	26FBD8C72E0106C33E02	1016
30	C3BFFAE9EAD2E2B6E0B6	2127
31	E0B6E0D2E2E2EDF3AFD3	2168
32	FE2100401101407501FF	806
33	1AED0B310000DD210000	742
34	110B01CD2AFADD210040	844
35	11FF17CD2AFADD210058	1134
36	11FF02CD21FBDD210060	1113
37	11B70BCD21FBDD21A9FA	1373
38	110100CD21FBDD21DAFA	1229
39	110300CD21FBDD210000	763
40	113F00CD21FBDD21B8B8	1154
41	11B70BCD21FBDD217077	1185
42	11B70BCD21FBDD212883	1125
43	11B70BCD21FBDD210060	1021
44	214F7022417121477022	686
45	287121D2FB114E700150	935
46	00ED08C370B8C9CD5CFD	1623
47	D03A4770FA720123EC93	1117
48	7579327B810132A179	935
49	32247A182A3D20143E02	451
50	32A9793D321F7532ED7B	1009
51	32997732C2841813AF32	966
52	F2723C32087932977532	963
53	4E813EC932278137C900	944

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 539

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 *
6 REM *
7 REM *
8 REM * JOSE DOS SANTOS *
9 REM * FORN=272T0335:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
10 IF S<>6263THENPRINT"ERROR EN DATAS":
END
11 PRINTCHR$(147):INPUT"VIDAS INFINITA
S (S/N)":AS:IFAS="N"THENPOKE319,44
12 PRINT:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":
AS:IFAS="N"THENPOKE322,44
13 PRINT:INPUT"NIVEL INICIAL(0-2)":N:
POKE326,Z
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA":POKE198,0
15 POKE53280,PEEK(162):IFPEEK(198)=0TH
EN15
16 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
17 DATA32,165,244,169,76,141,183,2,169
,35,141,184,2,169,1,141,185
18 DATA2,96,169,48,141,35,12,169,1,141
,36,12,76,2,12,169,61
19 DATA141,158,181,169,1,141,159,181,7
6,128,181,169,173,141,204,13,141
20 DATA12,25,169,0,141,9,10,76,8,10,74
,68,83

```

COMMODORE

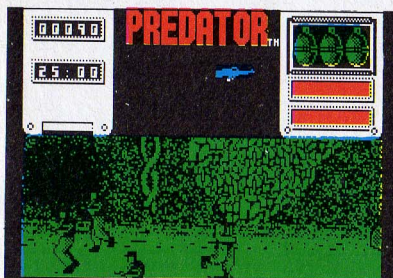
Diccionario de Pokes

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 FOR T=49408 TO 49480: READ A: POKET, A: S=S+A: NEXT
22 IF <> 8445 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA S...": STOP
30 INPUT "TIENES PROBLEMAS DE CARGA (S/N) "; P$: IF P$="N" THEN 40
35 INPUT "PRUEBA UN NUMERO ENTRE -3 Y 3" : N: POKE 49413, 224+N*8
40 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ": V$: IF V$="N" THEN POKE 49460, 44: POKE 49463, 44
50 INPUT "GRANADAS INFINITAS (S/N) ": G$: IF G$="N" THEN POKE 49466, 44
60 INPUT "TIEMPO ILIMITADO (S/N) ": T$: IF T$="N" THEN POKE 49469, 44
70 INPUT "MUNICION INAGOTABLE (S/N) ": M$: IF M$="N" THEN POKE 49472, 44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE PREDATOR Y PULSA SHIFT"
90 POKE 808, 0: POKE 809, 193: LOAD: REM !!
100 DATA 162, 18, 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

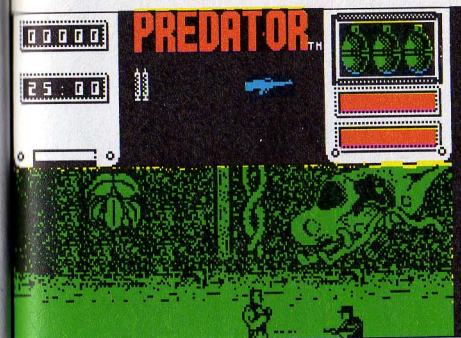
```
10 REM *****
20 REM *****
30 REM * CARGADOR DE
40 REM *
50 REM * PREDATOR
60 REM *
70 REM * POR J.J.G.O.
80 REM *
90 REM *****
100 REM
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR: LOAD CODE 23296, 111
120 POKE 23658, 8
130 LET A$="INMORTAL": GO SUB 1
000: IF A THEN POKE 23390, 0: POK
E 23393, 0
140 LET A$="GRANADAS ILIMITADAS"
: GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2
3395, 0
150 LET A$="MUNICION ILIMITADA"
: GO SUB 1000: IF A THEN POKE 23
399, 0
160 LET A$="TIEMPO ILIMITADO"
: GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2340
3, 0
170 PRINT #1: AT 1, 0: PAPER 2: I
NK 7: FLASH 1: " CARGANDO PRED
TOR ORIGINAL
180 LOAD "LOAD" CODE 65280: PRIN
T USR 23296
1900 LET A$=A$+"?": INPUT "": P
RINT #1: PAPER 1: INK 7: AT 1, 0: T
AB (32 LEN A$)/2, A$
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 LET A=K$="N"
1030 IF INKEY$<>"N" THEN GO TO 10
30
1040 BEEP .1, 20: RETURN
9999 SAVE "LD PREDATO" LINE 100
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	3100002113FF018001F3	729
2	AFED0FED5FAE77230B78	1262
3	B120F63223FFDD210040	1113
4	110018CD17FFDD210000	781
5	110001CD69FFDD21005C	929
6	110024CD69FFDD210080	1000
7	11007FCD17FFAF320FC8	1067
8	DD210000110001CD03C8	680
9	DD21005C11006CCD55C8	961
10	3EC932F199320A9A3220	1016
11	8D327D9AAF327998C36D	1275
12	87000000000000000000	135

DUMP: 40.000
N. BYTES: 111

SPECTRUM

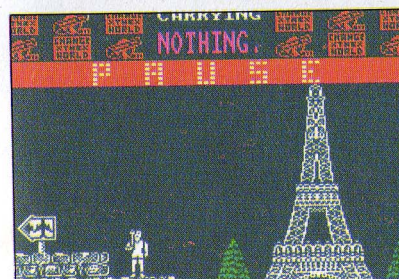


```
10 REM Cargador del Predator
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1: FOR n=&7F00 TO &7F30: READ a$: P
OKE n, VAL("&"+a$): NEXT
40 INPUT "Vidas infinitas"; a$: IF UPPER$(a
$)="S" THEN POKE &7F0D, 0 ELSE INPUT "Numer
o de vidas"; a: IF A<>0 THEN POKE &7F12, a-
1
50 INPUT "Balas infinitas"; a$: IF UPPER$(a
$)="S" THEN POKE &7F17, 0: POKE &7F1C, 0
60 INPUT "Tiempo infinito"; a$: IF UPPER$(a
$)="S" THEN POKE &7F21, &C9
70 INPUT "Granadas infinitas"; a$: IF UPPER
$(a$)="S" THEN POKE &7F26, &C9
80 INPUT "Immune a todo"; a$: IF UPPER$(a$)
="S" THEN POKE &7F2B, 0
90 PRINT: PRINT "Inserta cinta original..."
: ON ERROR GOTO 100: !TAPE
100 FOR n=1 TO 1000: NEXT: MODE 1: MEMORY &
3FFF: LOAD "!", &4000: POKE &4025, &C3: POKE
&4026, 0: POKE &4027, &7F: CALL &42B0
110 DATA 2A, E1, 1, E5, 11, C2, 3B, A7, E0, 52, C0
, E1, 3E, 3D, 32, A3, A7, 3E, 5, 32, 51, 97, 3E, 35, 3
2, E5, 35, 3E, 3D, 32, C2, 35, 3E, 3A, 32, 9F, E6, 3E
, 21, 32, AE, 86, 3E, 3D, 32, 7C, A7, EB, E9
```

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 FOR T=4096 TO 4230: READ A: POKET, A: S=S+A: NEXT
22 IF <> 16439 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA S...": STOP
30 PRINT CHR$(17): INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ": V$: IF V$="N" THEN POKE 4188, 44
40 PRINT CHR$(17): INPUT "TIEMPO ILIMITADO (S/N) ": T$: IF T$="N" THEN POKE 4191, 44
50 PRINT CHR$(17): INPUT "INMUNE A TODO (S/N) ": I$: IF I$="N" THEN POKE 4194, 44
60 PRINT CHR$(17): "PREPARA LA CINTA DE R.A.T. Y PULSA SHIFT": WAIT 653.1: SYS 4096
100 DATA 169, 1, 162, 1, 160, 0, 32, 186, 255, 32, 71, 248, 169, 159, 133, 193, 169, 18
110 DATA 133, 194, 169, 192, 133, 174, 169, 1, 9, 133, 175, 32, 74, 248, 120, 160, 0, 185, 199
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=&4000:lin=120:GOSUB 100:di
r=&BF00:lin=590:GOSUB 100
40 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF35,0
50 INPUT"Immune al agua":a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &BF3A,&C9
60 INPUT"Immune al fuego":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF3F,&18
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL &BD37
80 CLS:MEMORY &3FFF:LOAD"1",&8000:MODE 1
:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3
,18:FOR n=1 TO 4:READ a,b:OUT &BC00,a:OU
T &BD00,b:NEXT
90 LOAD"1",&8000:CALL &BF00
100 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE RE
AD con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=V
AL("&"MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:sum=s
um+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN l
in=lin+10:GOTO 100 ELSE PRINT"Error en l
a linea"lin:END
110 REM Primer bloque
120 DATA 4255477E4F46463B3BFD,938
130 DATA 26BCFD2EC0FDE3014600,1268
140 DATA FD09FD5DFD546B6201A8,1319
150 DATA 01ED57B400ACED5FAE77,1350
160 DATA EDA0E03B3B8067F3E10,1162
170 DATA ED793E54ED79D806F6AF,1505
180 DATA ED79DD360000DD2B18F8,1169
190 DATA 3D20FDA724C806F5ED78,1357
200 DATA A9B68028F5067F3E10ED,1260
210 DATA 79792F4F791F3E2A17ED,884
220 DATA 7937C906F63E10ED7921,1098
230 DATA 2EBBE506F5ED78E6804F,1507
240 DATA CD46BB30FB21150410FE,1089
250 DATA 2B7CB520F93E0ACD46BB,1163
260 DATA 30EA26C43E1CCD46BB30,1116
270 DATA E13BDA3C38F226C43B1C,1315
280 DATA CD46BB30D33EDABC38EA,1473
290 DATA FD21BCBCFD6E0026C43E,1321
300 DATA 1CCD46BB30BE3ED7BC30,1241
310 DATA DD2C20EF26703E1CCD46,1051

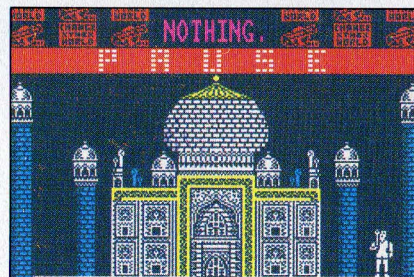
```

```

320 DATA BB30AD3E1CCD46BB30A6,1174
330 DATA 7CFECD300EF9C30CFFD,1563
340 DATA 23FD7DFEC020CB18C53E,1377
350 DATA 0B26B02E083E0B18023E,440
360 DATA 0CCD46BBDD000003E0BCD,963
370 DATA 46BBDD03EC5BCCB1526B0,1350
380 DATA D2EFBB3E1DBDC239BB00,1354
390 DATA AF0826C42E013E081813,577
400 DATA DD7500DD231B26C42E01,902
410 DATA 2E01003E0518023E0BCD,418
420 DATA 46BBDD0E53E0ECD46BBE1,1457
430 DATA D03ECDCCB1526C4D229,1372
440 DATA BC08AD087AB320D008FE,1180
450 DATA 01C9DD5EC6D7BB210080,1308
460 DATA 06FFC51E004B16FF06F5,1091
470 DATA ED78E680A928511C792F,1201
480 DATA B6804F15C25BCB7323C1,1275
490 DATA 10E22100001132800632,526
500 DATA C51A06004F0913C110F6,791
510 DATA B521000011CD800632C5,865
520 DATA 1A06004F0913C110F6C1,787
530 DATA 7CFE023013A7ED420132,968
540 DATA 00A7ED42D80901CDDFA7,1323
550 DATA ED42D03C32BBEC90000,1197
560 DATA C36BBC001E222426DD21,882
570 DATA *
580 REM Segundo bloque
590 DATA F32100401100BB01C001,738
600 DATA EDBDD2100C0114700CD,1152
610 DATA 4EBDD2100C0110040CD,998
620 DATA 67BDD21004001114ECD,925
630 DATA 67BDD21514E11A757CD,1179
640 DATA 67BB3E3D320C903E3232,781
650 DATA D7853E20323483CD37BD,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
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE53281,1:POKE53280,1:PRINTCHR$(147
):POKE646,4
4 FORN=349T0444:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
5 IFS<>10388THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"ENERGIA INFINITA EN FASE 1Y2 (
S/N)":A$:IFA$="N"THENPOKE381,44
7 PRINT:PRINT"PASAR LA PRIMERA FASE":IN
PUT"AL PULSAR RUN-STOP (S/N)":A$
8 PRINT:IFA$="N"THENPOKE391,44:POKE396,
44
9 INPUT"CONTINUAR SIEMPRE AL MORIR (S/
N)":A$
10 PRINT:IFA$="N"THENPOKE386,44:POKE421
,44:POKE426,44:
11 INPUT"ENERGIA INFINITA EN FASE 3 (S
/N)":E$:IFE$="N"THENPOKE431,44:POKE436,
44
12 PRINT:IFE$="N"ANDA$="N"THENPOKE416,4
4:POKE411,44:POKE406,44
13 INPUT"BOMBAS A RECOGER EN FASE 2 (0-
255)":N:POKE400,N
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y
PULSA UNA TECLA"
15 GETA$:IFA$=" "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

```

```

10 REM Cargador Rambo III
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 49151
40 PRINT 80;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: POKE 23624
,0: CLS
50 LET d=PEEK 23631+256*PEEK 2
3632+5: LET o=PEEK d: POKE d,111
: LOAD ""SCREENS: LOAD ""CODE:
POKE d,0
60 POKE 50190,0: 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



COMMODORE

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 **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM ***** RASTAN *****
60 REM *****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 25000: POKE 23658,8
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$="N" THEN
GO TO 110
105 POKE 55629,0: POKE 55630,0:
POKE 55631,0
110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
POKE 55255,0
9000 CLS: RANDOMIZE USR 65280
```

SPECTRUM 48 K

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 128K **
40 REM **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM ***** RASTAN *****
60 REM *****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 25000: POKE 23658,8
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$="N" THEN
GO TO 110
105 POKE 55444,0: POKE 55445,0:
POKE 55446,0
110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
POKE 55070,0
9000 CLS: RANDOMIZE USR 65280
```

SPECTRUM 128K

```
1 REM RASTAN
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0T037:GOSUB13:POKE49152+N,B:S=S+
B:NEXTN
4 IF S<>4068 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":EN
D
5 PRINT "PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
6 GETA$: IF A$="" THEN GOTO 6
7 POKE 816,0: POKE 817,192: LOAD
10 DATA 20,A5,F4,A9,20,8D,54,03,A9,13,8D
,55,03,A9,C0,8D,56,03,60,A9,2C,8D
11 DATA 65,0A,A9,07,8D,67,0A,A9,C9,8D,68
,0A,EE,20,D0,60
13 READ A$: B=0: FOR L=1 TO 2: A=ASC(MID$(A$,L
))-48: A=A+(A>9)*7: B=B*16+A: NEXT L: 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=&8400 TO &8438: REA
D a$: byte=VAL("&" + a$): POKE n, byte: sum=sum
+ byte: NEXT: IF sum<>5925 THEN PRINT "Erro
r en los data...": END
40 PRINT "Inserta cinta original...": FOR
n=1 TO 1000: NEXT
50 MODE 1: CALL &BD37: MEMORY &7FFF: LOAD "
", &8000: CALL &8400
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,80,21,18,1,22,63,8,22,55,28,dd,21,0,
90,c3,2,81
```

AMSTRAD

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM ***** RETURN OF THE JEDI *****
60 REM *****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999
80 FOR n=65000 TO 65024
90 READ A: POKE n,A
100 NEXT n
200 DATA 49,255,255,221,33,0,64
,17,8,158,62,255,55,205,86,5,48
,241,175,50,204,166,195,0,91
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.

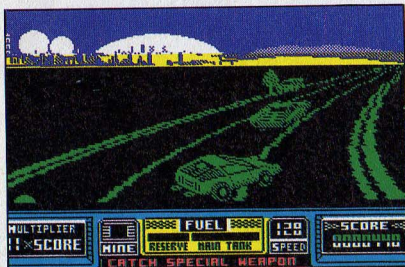
REX 1	REX 2
<pre>10 REM ** AMADOR MERCHAN ** 20 REM ** REX first part ** 30 CLEAR 24599 40 INK 4: PAPER 4: BORDER 4: C LS 50 LOAD "SCREEN\$ 60 PRINT AT 0,0: 70 LOAD "CODE 80 INPUT "INF. VIDAS? (S/N)";A \$ 90 IF A\$="S" OR A\$="s" THEN PO KE 40057,0 100 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)"; A\$ 110 IF A\$="S" OR A\$="s" THEN PO KE 39396,0 120 INPUT "BOMBAS INF.? (S/N)"; A\$ 130 IF A\$="S" OR A\$="s" THEN PO KE 38745,0 140 RANDOMIZE USR 38010</pre>	<pre>10 REM ** AMADOR MERCHAN ** 20 REM ** REX second part ** 30 CLEAR 24999 40 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: C LS 50 LOAD "SCREEN\$ 60 PRINT AT 0,0: 70 LOAD "CODE 80 INPUT "INF. VIDAS? (S/N)";A \$ 90 IF A\$="S" OR A\$="s" THEN PO KE 40303,0 100 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)"; A\$ 110 IF A\$="S" OR A\$="s" THEN PO KE 39170,0 120 INPUT "SIN CLAVE? (S/N)";A\$ 130 IF A\$="S" OR A\$="s" THEN PO KE 56103,201 140 RANDOMIZE USR 38000</pre>

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

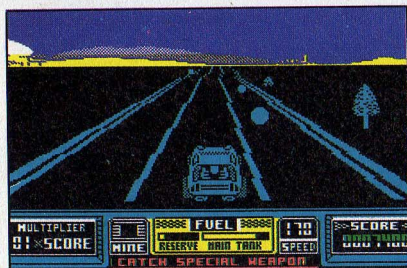
Road Blasters

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 FORT=272TO314:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<>171THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT "FUEL ILIMITADO (S/N)":F$:IFF$
="N"THENPOKE301,44
40 INPUT "WEAPONS ILIMITADOS (S/N)":W$:
IFW$="N"THENPOKE306,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE ROADBLASTE
RS Y PULS SHIFT":WAIT 653,1
90 POKE816,16:POKE817,1: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 a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
25155,0: POKE 25160,0
50 INPUT "Fuel infinito? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 2
5164,0
60 INPUT "Armamento infinito?
"; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN P
OKE 25167,0
70 INPUT "Fase inicial? "; LIN
E a$: IF LEN a$ THEN LET a=VAL a
$-1: IF a/3=INT (a/3) THEN POKE
25169,a
80 PRINT #0:"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
90 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
25000
```

Listado 2

1	F32168E0067F7EA84777	1221
2	237CB520F7118CE01A07	1033
3	12137AB320F81EE701C5	1077
4	E00AAB5F0203788120F7	1081
5	11D3E01AA93AB821213	1133
6	7AB320F521ECE07EEF96	1585
7	77237CB520F72103E17E	1125
8	0F77237CB520F821F9E8	1268
9	11A7FB011E03EDB02100	915
10	8011018001A67B360ED	835
11	8031FFFDD21C5FE110B	1488
12	01CD1CFAF32F82DD21	1352
13	004011FF17218FFD228D	963
14	FDCCDD2FC3A8FFEB7C4A7	1921
15	FBFD213A5CED56215827	1170
16	D93EA732FABD3E04324F	1130
17	BEAF32AED7325CE13E00	1233
18	32BEB331857AC360B200	1192

DUMP: 40.000
N° BYTES: 179

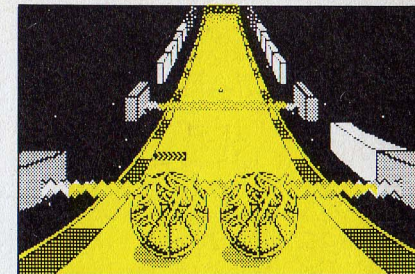
SPECTRUM

```
10 REM Cargador Road Blasters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A079:READ a:P
OKE n,VAL("&a$"):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="-S"THEN POKE &A05F,&A7:POKE &A064,4
50 INPUT"Fuel infinito";a$:IF UPPER$(a$)
="-S"THEN POKE &A069,0
60 INPUT"Armamento infinito";a$:IF UPPER
$(a$)="-S"THEN POKE &A06E,0
70 INPUT"Fase inicial";a$:IF LEN(a$)<>0
THEN a=VAL(a$)-1:IF a/3=INT(a/3) THEN PO
KE &A073,a
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:MEMORY &37
C0:CALL &BD37:LOAD""!,&37C1:CALL &387C:L
OAD""!,&4000:CALL &A000
90 DATA F3,21,0,40,1,3,3,3E,8B,ED,4F,ED,
5F,AE,77,0,23,B,78,B1,20,F5,ED,5F,C6,19,
21,2E,40,1,D5,2,ED,4F,ED,5F,AE,77,0,23,B
,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,BB,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.

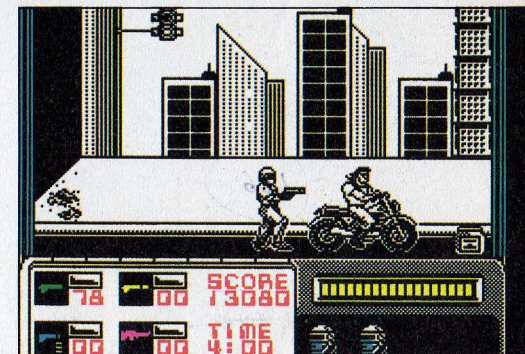


```
10 REM --/CARGADOR ROADWARS/--
20 REM -----/POR/-----
30 REM ---/JESUS P.SICILIA/---
40 REM -----/CORDOBA '88/-----
41 IF U$="S" THEN POKE 43059,1
67
42 IF W$="S" THEN POKE 43078,1
67
43 POKE 33393,C
50 REM
60 REM
70 REM
80 POKE 23658,8: CLEAR 24831:
LET C=0
90 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
1-?(S/N) "; LINE U$
100 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
2-?(S/N) "; LINE U$
110 INPUT "VARIAR CAMINO DE INI
CIO?(S/N) "; LINE C$: IF C$="S"
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.



Diccionario de Pokes

```

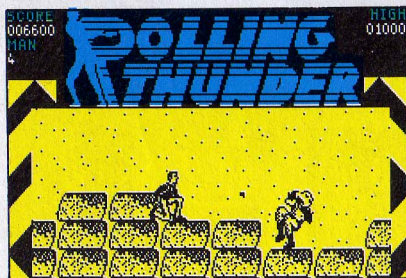
10 REM Cargador Robocop
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&BFO0 TO &BF3A:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum>5475 THEN PRINT"Erro
r en los datos":END
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="$S"THEN POKE &BF25,&B6
50 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER$(a
$)="$S"THEN POKE &BF2A,0
60 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF UPPER$(a
$)="$S"THEN POKE &BF2F,&A7
70 INPUT"Reponer municion":a$:IF UPPER$(a
$)="$S"THEN POKE &BF34,&11
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &7FFF:LOAD"!
"&8000:CALL &BF00
100 DATA F3,21,1B,80,1,4E,1,11,0,80,7D,E
D,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,
20,F2,21,24,BF,22,51,80,C3,2C,80,3E,35,3
2,A5,4,3E,3D,32,22,3F,3E,90,32,A5,4C,3E,
1,32,12,B,C3,66,3F

```

AMSTRAD

Rolling Thunder

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 impedirse por todos los medios.



```

10 REM ***** ROLLING THUNDER *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSECH *
30 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(14
7):CHR$(159):C=44
40 READA:IFA=-1THEN60
50 POKE320+T.A:S=S+A:T=T+1:GOTO40

```

```

10 REM Cargador Robocop
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS: DIM a(4): RESTORE: POKE 23
658,8
40 FOR n=1 TO 4: READ a$: PRIN
T a$:"? "; FLASH 1:"C";CHR$ 8:
PAUSE 0: LET c=(INKEY$="S"): PRI
NT "SI" AND c:"NO" AND NOT c: PR
INT: IF c THEN LET a(n)=1
50 NEXT n
60 PRINT"Inserta cinta origin
al":CLS
70 LET d=PEEK 23631+256:PEEK 2
3632+5: LET c=PEEK d: POKE d,111
: LOAD "SCREENS": LOAD "CODE":
POKE d,c
80 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
","Armadamento infinito"
120 DATA 46229,182,39537,201,45
722,201,38451,201

```

SPECTRUM

```

60 IFS<>6157 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!
":END
70 PRINT:PRINT:INPUT"VIDAS INFINITAS (S
/N)":A$
80 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":B$
90 INPUT"DISPARO1 INFINITO (S/N)":C$
100 INPUT"DISPARO2 INFINITO (S/N)":D$
110 INPUT"LIFE INFINITA (S/N)":E$
120 INPUT"SIN ENEMIGOS (S/N)":F$
130 INPUT"AREA INICIAL (1-5)":AR:IF AR<
1 OR AR>5 THEN 130
140 INPUT"VELOCIDAD (1-255).NORMAL=13":
VE:IFVE=0THEN140
150 N$="N":POKE359,AR:POKE364,VE:IFA$=N
$THENPOKE338,C
160 IFB$=N$THENPOKE341,C
170 IFC$=N$THENPOKE344,C
180 IFD$=N$THENPOKE350,C
190 IFE$=N$THENPOKE347,C
200 IFF$=N$THENPOKE355,C
210 PRINT:PRINT:PRINT"INSERTA LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA 'SPC'"
220 WAIT197,60:POKE816,64:POKE817,1:POK
E2048,0:LOAD
230 DATA 32,165,244,169,104,141,208,8,1
69,57,141,209,8,76
240 DATA 16,8,169,173,141,34,131,141,10
5,163,141,194,162,141
250 DATA 30,163,141,131,162,169,44,141,
250,130
260 DATA 169,1,141,36,137,169,13,141,20
4,131,76,0,128,-1

```

COMMODORE

```

10 / Cargador ROLLING THUNDER
20 / para MICROMANIA
30 / por MIGUEL ALCALA ORTIZ
40 /
50 MODE 1:cnt=&40:a$="S":GOSUB 160
60 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$:G
OSUB 160
70 INPUT "Balas de pistola infintas (S/N
) : ",a$:GOSUB 160
80 INPUT "Balas de metralleta infintas (
S/N) : ",a$:GOSUB 160
90 INPUT "Tiempo infinto (S/N) : ",a$:G
OSUB 160
100 a$="S":GOSUB 160
110 X=0:A=240:FOR I=&9F5 TO &A305:READ
A$:POKE I,VAL("&"+A$):SUM=SUM+PEE
K(I):X=X+1:IF X=50 THEN READ X:IF SUM<X
THEN PRINT "ERROR EN LINEA ":A:END:ELSE
SUM=0:A=A+1:X=0
140 NEXT
150 CALL &9F5E
160 READ b$:IF b$="*" THEN RETURN ELSE I
F UPPER$(a$)<>"S" THEN 160
170 POKE cnt,VAL("&"+b$):cnt=cnt+1:GOTO
160
180 DATA cd,ec,a9,*
190 DATA 3e,b7,32,40,46,*
200 DATA 21,00,00,22,ea,3e,22,eb,3e,*
210 DATA 21,00,00,22,d5,3e,22,d6,3e,*
220 DATA 21,00,00,22,4d,47,22,4e,47,*
230 DATA c3,60,37,*
240 DATA 80,f7,80,ff,0,0,e,0,69,9f,54,ff
,54,ff,54,ff,5f,18,0,0,58,0,0,4e,1d,0
,70,0,0,0,40,1,1,0,0,d,0,1a,1a,6,6,7,7
,18,18,c,c,f,f,3338
250 DATA 5,5,e,e,14,14,3,3,f,f,11,11,8,8
,f,31,d3,9d,31,f8,bf,2a,34,0,22,e1,9f,2
A,36,0,22,e3,9f,2a,38,0,d9,af,21,0,0,1,5
f,9f,5d,54,13,77,ed,80,3846
260 DATA 21,63,a4,1,9d,5b,5d,54,13,77,ed
,b0,d9,1,8f,7f,ed,49,7c,66,3f,57,5d,21,e
5,9f,e,ff,d5,c9,22,0,0,f3,2a,e1,9f,ed,
5b,e3,9f,cd,10,b0,f3,31,d3,9d,3e,6315
270 DATA 0,cd,e,bc,3e,0,cd,90,bb,3e,1,cd
,96,bb,6,1a,e,1a,cd,38,bc,21,f7,9f,af,16
,23,4e,23,f5,e5,cd,32,bc,e1,f1,3c,fe,10
,20,f0,cd,b1,a1,30,f5,3e,c6,88,30,f0,5493
280 DATA c0,4,c,d,00,75,0,dd,23,dd,74,0,d
D,3,7c,c6,8,67,30,4,11,50,cd,19,10,ea,3
1,d3,9d,3e,10,6,f6,ed,79,26,32,6,9c,3e,1
6,cd,1d,a1,30,f5,3e,c6,88,30,f0,5493
290 DATA 25,20,ef,6,c9,cd,21,a1,30,e6,78
,fe,d4,30,f4,cd,21,a1,30,dc,0,dd,21,7d,9
f,11,2,0,ed,5f,6,12,2e,1,78,6,d7,cd,1d,a
1,d2,b9,a1,3e,e7,b8,cb,15,3e,0,5752
300 DATA 0,3e,15,d2,7c,a0,3a,7c,9f,85,32
,7c,9f,65,3a,22,a3,aa,ab,dd,ac,dd,ad,ad
,dd,77,0,6,9,cb,63,28,d,3a,22,a3,c6,e8,8
3,92,32,22,a3,5,5,3a,22,a3,c6,5428
310 DATA 94,32,22,a3,dd,23,18,7a,b3,c2,7
9,a0,c3,de,a0,1,1,b,a1,ed,53,ca,a0,81,6,1
,d1,7a,b3,c8,dd,e1,18,9b,2a,7d,9f,11,20,
64,ed,52,c2,b9,a1,21,f9,a0,22,ca,a0,6545
320 DATA dd,e1,11,50,0,6,1,c3,79,a0,d1,7
a,b3,ca,cc,a0,05,dd,e1,13,11,50,0,6,3,c3
,a0,a0,d1,7a,b3,c8,dd,e1,21,59,a2,22,28,
a1,23,6,3,c3,79,a0,cd,31,a1,d0,6180
330 DATA c3,24,a1,7b,e3,7,ca,2a,a1,3e,0,
c3,2f,a1,3e,13,3d,20,fd,a7,4,c8,3e,f5,d8
,ff,1f,c8,a9,e6,40,28,f3,79,2f,4f,3e,0,0
,c3,4c,a1,37,c9,7c,21,7b,9f,86,5748
340 DATA 23,8e,c2,b9,a1,21,9f,9f,11,a0,9
f,1,c2,1,36,0,ed,80,af,6,f6,ed,79,1,8c,7

```



```

F,d9,e1,31,f8,bf,e5,cd,9,b9,cd,3,b9,3e,0
,cd,e,bc,1,0,0,cd,38,bc,21,6071
350 DATA 9c,a1,af,46,48,23,f5,e5,cd,32,8
c,e1,f1,3c,fe,10,20,f1,cd,b1,a1,18,10,e
,0,6,f,10,5,18,1a,c,d,e,16,11,8,3,1a,cd,4
0,0,f8,c9,f8,6,a,76,10,fd,4834
360 DATA f3,c9,21,bb,a1,af,77,2b,7c,b5,c
2,bc,a1,21,3c,a2,af,77,23,7c,b5,20,f9,af
,6,f6,ed,79,1e,ff,3e,7,e,38,cd,1e,a2,3e,
5,e,a,cd,1e,a2,3e,a,e,f,cd,1e,5613
370 DATA a2,1,e2,4,cd,18,a2,3e,5,e,5,cd,
1e,a2,3e,a,e,f,cd,1e,a2,1,c4,9,cd,18,a2
,10,20,d5,21,13,a2,11,0,0,1,5,0,ed,b0,c7
,1,89,7f,ed,49,8,78,b1,4368
380 DATA 20,f8,c9,6,f6,ed,79,6,f6,ed,78
,f6,cd,ed,79,e6,3f,ed,79,6,f6,ed,78,
4f,f6,80,ed,79,ed,49,7c,d9,5,c2,71,a2,1
3,13,13,13,18,0,7b,fe,9c,20,19,21,6728
390 DATA c7,a2,22,22,a1,23,d9,3e,e,c3,31
,a1,d9,21,3c,a2,22,22,a1,29,1e,90,18,1,0
,16,5,7b,d6,90,a7,1f,a7,1f,4f,6,0,21,1f,
a3,9,7e,6f,1,23,a3,26,0,29,29,4045
400 DATA 9,4f,3e,50,91,4f,6,9,7a,16,c6,c
3,80,a2,d9,c3,31,a1,78,32,b0,a2,6,1,7e,1
2,13,23,7e,12,13,23,7e,12,13,23,7e,12,18
,18,18,7a,c6,8,57,23,0,20,7,21,3813
410 DATA 23,a3,10,e2,18,5,c8,10,dd,18,0
,6,0,3e,6,3e,6,0,d9,c3,31,a1,d9,21,1f,a
3,6,2,7e,e6,7,28,3,35,18,1e,20,16,40,30
,23,10,f0,6,3,1c,3e,8,35,3294
420 DATA f2,f4,a2,3e,5,36,4f,1c,2b,35,f2
,fa,a2,3e,2,36,4f,2b,35,26,0,2e,ed,21,24
,a1,22,22,a1,d9,c3,31,a1,28,43,3421
430 DATA 29,20,31,39,38,37,20,51,50,50,4
c,45,42,59,20,41,53,53,4f,43,49,41,54,45
,53,30,18,c,cc,a0,0,0,f0,f,a,5,0,f,0,5,0
,a,a,5,0,5,a,5,0, 2038
440 DATA f,a,5,a,0,0,f,f,f,f,f,a,5,f,f
,0,5,f,f,a,5,f,f,a,5,f,f,a,5,f,f,a,5,f,f
,0,0,5,f,f,f,f,0,0,f,a,5,a, 505
450 DATA 5,f,f,a,5,f,f,0,0,f,a,5,f,f,a,5,a
5,a,0,0,f,f,f,f,f,f,0,0,f,a,5,a,5,f,f,a
5,f,a,0,0,f,f,f,f,a,5,a,5,f,f, 465
460 DATA 0,0,f,f,f,f,f,f,f,f,0,0,f,f,f
5,0,f,0,f,0,f,0,0,5,f,f,0,0,f,f,f,f,f
,f,f,f,a,0,0,5,a,5,f,f,a,5,f,f, 425
470 DATA f,a,0,0,f,f,f,f,a,5,a,5,f,0,0
,f,f,f,f,f,f,f,0,0,f,a,5,a,5,f,f,f,a,0,0
,f,a,5,a,5,a,5,a,5,f,0,0,f,f, 440
480 DATA f,f,f,f,f,f,f,0,0,5,a,5,a,5,f,f
,f,0,f,f,f,a,5,f,f,a,5,f,f,f,f,f,f,f
,0,0,f,a,5,a,5,a,5,a,5,f,0,0, 480
490 DATA f,a,5,a,5,a,5,a,5,f,0,0,f,f,f,f
,f,f,0,0,f,a,5,a,5,a,5,a,5,f,0,0,f,f,f,a
5,a,5,a,5,a,5,f,0,0,f,f,f,f, 440

```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

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 ""SCREEN$: POKE 5+PEEK
23631+256*PEEK 23632,111: LOAD
""CODE
100 BORDER VAL "7": INPUT " QU
IERES VIDAS INFINITAS (S/N) ";A$
: 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

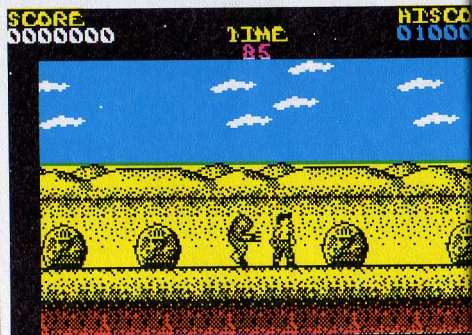
```

10 REM *** CARGADOR RYGAR
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=316T0371:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IF$<5624THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"VIDAS ININITAS (S/N)";V$:IFV$=
"N"THENPOKE332,44
40 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)";I$:IFI$="
N"THENPOKE337,44
50 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";T$:IFT$
="N"THENPOKE342,44
60 INPUT"CORAZA ILIMITADA (S/N)";C$:IFC
$="N"THENPOKE345,44
70 PRINT"COGER TODOS LOS WEAPONS A LA V
EZ (S/N)":INPUTW$
72 IFW$="N"THENPOKE352,44:POKE355,44
80 INPUT"NO PERDER LOS WEAPONS AL MORIR
(S/N)";P$
82 IFP$="N"THENPOKE360,44:POKE363,44
90 PRINT:PRINT"PREPARA LA CASSETTE DE R
YGAR Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
92 POKE816,60:POKE817,1: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

```

Rygar

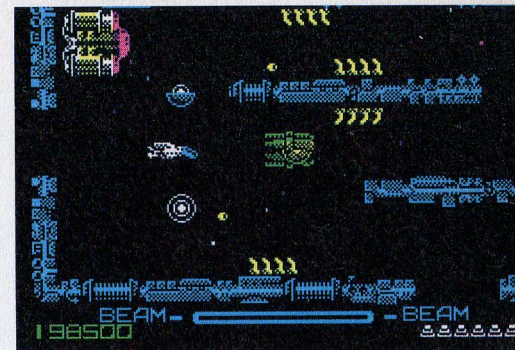
Engrosando la larga lista de personajes que han pretendido en todos los tiempos dominar la Tierra, aparece Rygar, un legendario guerrero que sólo respeta una ley: la del combate.



COMMODORE

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 &3FF:MODE 1:PRINT"Pok
eando codigo maquina...":lin=110:dir=&40
00:GOSUB 90:lin=710:dir=&A000:GOSUB 90:C
LS
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="$S"THEN POKE &A020,0
50 INPUT"Creditos infinitos":a$:IF UPPER
$(a$)="$S"THEN POKE &A025,0
60 INPUT"Immunidad total":a$:IF UPPER$(a
$)="$S"THEN POKE &A02A,&C9
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!:&6000:MODE
0:BORDER 0:FOR n=0 TO 15:READ a:INK n,a:
NEXT:FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL &A000
90 READ a$:IF a$=""THEN RETURN
100 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con
THEN lin=lin+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error
en la linea"lin:END
110 DATA C7D108FE01067F3E10ED,1119
120 DATA 793E54ED79D9E1D9D818,1524
130 DATA E03D20FDA724C806F5ED,1461
140 DATA 78A9E68D28F5067F3E10,1143
150 DATA ED79792F4FD97D3CE60F,1252
160 DATA 6FF620D917ED7937C93D,1304
170 DATA 20FDA724C806F5ED78A9,1465
180 DATA E68D28F5067F3E10ED79,1212
190 DATA 792F4F1F3E2A173DE79,824
200 DATA 37C906F63E10ED79D9E5,1390
210 DATA 2E00D9216AA5E506F5ED,1284
220 DATA 78E6804CD7AA530FB21,1381
230 DATA 150410FE2B7CB520F93E,986
240 DATA 0ACD7AA530EA26C4E1C,1108
250 DATA CD7AA530E13EDABC38F2,1531
260 DATA 26C43E1CCD7AA530D33E,1137
270 DATA DABC38E4FD21ACA7FD6E,1678
280 DATA 0026C43E1CCD7AA530BE,1054
290 DATA 3ED7BC30DD2C20EF2670,1199
300 DATA 3E1CCD7AA530AD3E1CCD,1098
310 DATA 7AA530A67CEPCD300EFE,1400
320 DATA 9C30CFD23FD7DFEB020,1539
330 DATA CB18C5E0B26802E083E,779
340 DATA 0B18023E09CDA0A5D03E,908
350 DATA 0BCDA0A5D03E9FBCCB15,1382
360 DATA 2680D24EA63E1DBDC25A,1184
370 DATA A500AF0826A12E01FD21,880
380 DATA 00AC3E0418173EB7ADC6,901
390 DATA 6ADD7700DD231B26A12E,974
400 DATA 012E013E0118023E09CD,413
410 DATA A0A5D03E0BCDA0A5D03E,1406
420 DATA C0BCCB1526A1D28EA608,1329
430 DATA AD087AB320CEC366A53E,1244
440 DATA B7ADC66ADD7700DD231B,1283
450 DATA 2E023E0426B3CD2BA7D0,954
460 DATA FD7E04B7285A6901007F,929
470 DATA 000000FD4E00FD4601DD,876
480 DATA 210000DD094D3E012E02,451
490 DATA 26B3CD2BA7D03E7FBD28,1258
500 DATA 0332ABA72E023E0826B3,726
510 DATA CD2BA7D0FDF5E02FD5603,1314
520 DATA 69010500FD094D7BB226,789
530 DATA A12E013E01C290A61166,894
540 DATA A5ED53ACA61193A6D5ED,1603
550 DATA 58CEA7C3AA453E060000,1056
560 DATA 18B63E0DDCDA0A53E10CD,1094
570 DATA A0A5D03E0BCCB1526B3,1443
580 DATA D229A7C9CDC1A5210080,1343
590 DATA 06FFC51E004B16FF06F5,1091
600 DATA ED78E680A928501C792F,1200
610 DATA E6804F5C24DA77323C1,1239
620 DATA 10E22100001132800632,526
630 DATA C51A06004F0913C110F6,791
640 DATA E521000011C0800632C5,865
650 DATA 1A06004F0913C110F6C1,787
660 DATA 7CB72013A7ED42013200,879
670 DATA 7ED42D80901CDFFA7ED,1560
680 DATA 42D03C32ABA7C90000C3,1118
690 DATA 5CA7001E2A2822000000,405
700 DATA *
710 DATA F32100401165A5014B02,701
720 DATA EDB0DD21B0A711AB00CD,1403
730 DATA 3FA7211FA02259A8C3DA,1158
740 DATA A73E353210353E3D329E,732
750 DATA 353ECD320435C3007A00,744
760 DATA *
770 DATA 0.26,13,24,15,3,6,16,1,2,11,20,
9,8,4,7

```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

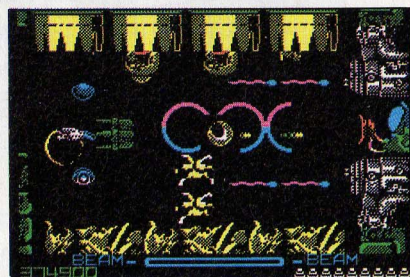
10 REM Cargador R-Type
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,8: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
25134,0
50 INPUT "Creditos infinitos? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN P
OKE 25137,0
60 INPUT "Inmunidad total? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
25142,0
70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...: PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
80 RANDOMIZE USR 25000

```

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	DD21DB8311C30B3EFF37	1199
2	CD560530F1F321378411	1065
3	82F301650BEDB02193F3	1323
4	11550BE505341B7A23B3	070
5	20F9E1011100A7ED42EB	1229
6	E1093ACDFE3120E621	1349
7	CAF811C9F801007D3600	1102
8	ED8831FFFFDD21E8FE11	1737
9	E800CD40FEAF32FF82DD	1586
10	21004011FF1721B3FD22	891
11	B1FDCDF6FC3AB3FEA7C2	1985
12	CBFB31D85C3EC93250FE	1458
13	CD40FE3EC9320F6ACD04	1166
14	6AAF32FE913295923EC9	1338
15	32F29131FE6FFD213A5C	1287
16	C3FD8500000000000000	581

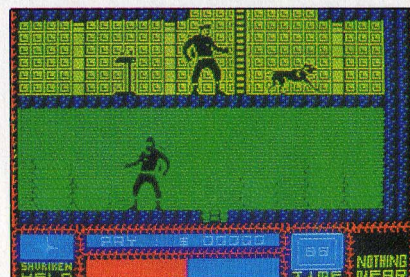
DUMP: 40.000
N.º BYTES: 153

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 CLS: LOAD ""SCREEN$ : PO
30 LOAD ""CODE : POKE
40 RANDOMIZE USR 63972

```

SPECTRUM

```

10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6: 90 LOAD"!3",6000
INK 3,24:BORDER 1 100 LOAD"!4",16419
20 MEMORY 5000 110 LOAD"!5",23296
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A$ 120 BORDER 0
40 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)";B$ 130 LOAD"!6",49152
50 INK 1,1 140 IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &5E
60 MODE 1:LOCATE 10,1:PRINT"INSERTA 92,0
CINTA ORIGINAL" 150 IF UPPER$(B$)="S" THEN POKE &47
70 LOAD"!1",49152 83,0:POKE &47BB,0
80 LOAD"!2",25200 160 CALL 23431

```

AMSTRAD

```

10 REM *** SABOTEUR (C) J.S.F. ***
20 POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0T0141:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IF<>18340THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"¿? ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE319,173
60 INPUT"¿? GUARDIAS INMOVILES (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE322,173
70 INPUT"¿? CAMARAS SIN DISPARAR (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE325,173
80 INPUT"¿? TIEMPO INFINITO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE330,173
90 INPUT"¿? MUSICA DURANTE EL JUEGO (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE335,173
100 INPUT"¿? ULTRA-ELECCION (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE343,173
110 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
120 WAIT1,56,49
130 PRINT" POKES DEL SABOTEUR POR J.S.F."
140 SYS272:LOAD
150 DATA162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
160 DATA159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
170 DATA141,176,3,76,199,2,169,96,141,233,154,141,30,133,141,28,154,169,36,141
180 DATA17,118,169,169,141,118,144,162,0,189,122,1,157,47,144,232,224,37,208
190 DATA245,32,74,3,72,165,173,201,3
200 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
210 DATA162,1,173,1,220,201,127,240,22,232,201,239,240,17,232,201,251,240,12
220 DATA232,201,223,240,7,232,201,253,240,2,208,26,134,90,76,104,144

```

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: RANDOM
IZE USR 25100
Pokes SABOTEUR 2
Energia: Poke 61340,201
Tiempo : Poke 37122,0

```

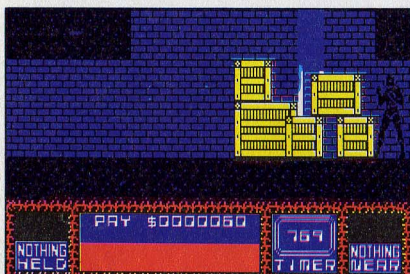
SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```

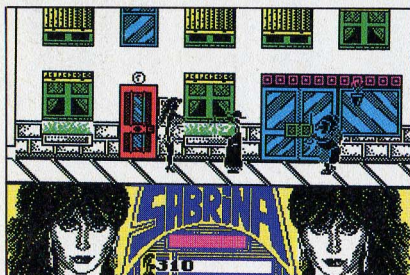
10 REM Cargador cinta SABOTEUR 2 by A.C.
1.
20 REM
30 MEMORY &3FFF: INPUT "Energia infinita (
S/N) : ",a$: IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE
0,0
40 INPUT "Tiempo infinito (S/N) : ",a$: IF
UPPER$(a$)="S" THEN POKE 1,0
50 LOAD "SABOTEUR 2",&4300: POKE &437E,&E:
POKE &437F,&A3: FOR I=&A300 TO &A323: READ
A$: POKE I, VAL("&" + A$): 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.



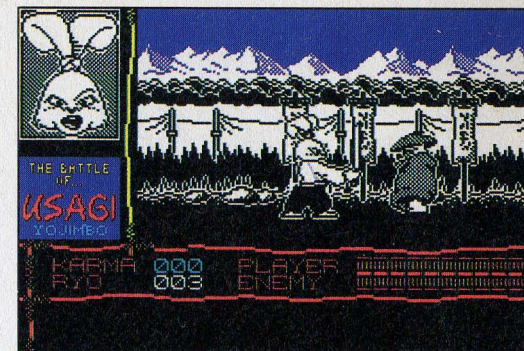
```

1 REM          SABRINA
2 REM
3 REM POR BITamina 1989
4 REM
5 REM BY ANTONIO PEREZ GARCIA
6 REM
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 57999: PRINT #0: INK 7: "PON
LA CINTA ORIGINAL...
LOAD ""CODE 57000: POKE 57259,19
NO: POKE 57260,118: POKE 57261,22
20 FOR i=56950 TO 56974: READ
da: POKE i,da: NEXT i
30 RANDOMIZE USA 57000
40 DATA 33,178,130,6,19,175,11
9,35,35,35,35,35,35,35,35,35,
16,243,60,50,51,112,231,201
50 SAVE "SABRINA" LINE 1
    
```

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

```

20 REM *****
30 REM * CARGADOR SAMURAI *
40 REM *
50 REM * PARA SPECTRUM 48K *
60 REM *
70 REM * POR J.J.G.O. *
80 REM *
90 REM *****
100 REM
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 64512,45
3
120 POKE 23658,0: RESTORE 1000
130 READ POKE: IF POKE=0 THEN G
O TO 500
140 READ A$: LET A$=A$+"?" IN
PUT "" PRINT #1,AT 1,0, PAPER 1
: INK 7: BRIGHT 1,TAB (32-LEN A$
)/2,A$
150 LET K$=INKEY$: IF K$=""S" A
ND K$=""N" THEN GO TO 150
160 IF INKEY$="" THEN GO TO 16
0
170 BEEP .1,20: IF K$=""N" THEN
POKE POKE,0
180 GO TO 130
500 INPUT "" PRINT #1,AT 1,0,
INK 7: PAPER 2, FLASH 1, "" CARG
ANDO PROGRAMA ORIGINAL.
510 LOAD "Samurai" CODE 52480
FAPER 1 INK 7: PRINT USA 64512
1000 DATA 64676,"NO PERDER KARMA
1010 DATA 64679,"NO GASTAR DINER
O"
1040 DATA 64684,"INMUNE A LOS GO
LPES"
1050 DATA 64689,"QUE UN GOLPE MA
TE ENEMIGO"
1060 DATA 64694,"QUE EL MENDIGO
NO MATE"
1070 DATA 0
9999 SAVE "SAMUR.POKE" LINE 110
    
```

LISTADO 2

```

1 310000DD2100C9111101 539
2 CDDFFCDD2100CF162DD5 1421
3 CDD2FCD1DD241520F6DD 1653
4 210000CDEBFCDEBFC21 1450
5 00CD1100C911A9E24FE25 870
6 122C1C29F61100C32100 519
7 CF1A9E77231C20F93EFC 1184
8 BC20F42100CF11004001 786
9 001BEDB011005F010010 569
10 ED80DD21006F16881E02 971
11 1808CDBCF15280CDD24 1007
12 D5110901CDEBFCDD118EE 1403
13 DD21004016061D20ED21 677
14 8FFC11005B010001EDB0 918
15 C3005B2100401100FA01 651
16 0006EDB031465F21D47F 1005
17 E5AF32F98B32AD013EA7 1455
18 32EA333EAP3224B03CE9 1193
19 32268CAF323F9FC9D5DD 1310
20 E5D12101FE0100013A03 789
21 FFAE77EDA0EAC6FCD1C9 2039
22 26006A0197FD091601E7 707
23 C6095FCDEBFCDDDESD101 1654
24 0001EDB0C9DDE5DD2100 1319
25 FEDDE5CDBFCE123DD01 2118
26 C93EFF37140815F3DBFE 1338
27 1FE620F6024FBFCD78FD 1389
28 06B26640600CD74FD00 1017
29 009CCD74FD30EC3EC688 1464
30 30E72520F106C9CD78FD 1374
31 30DD78FED430F4CD78FD 1725
32 30D379EE034F26000660 920
33 181A08200730FEDD7500 737
34 180ACB11AD00791F4F13 677
35 1802DD231B0806B22E01 548
36 CD74FDD03CEB8C81506 1461
37 BD25EFD7CAD677AB320 1466
38 CFC9CD78FDD03E163D20 1371
39 FAD704C83E7FDBFE1F00 1317
40 A9E602028F379EE244FE6 1418
41 07F603D3FE37C9080796 1003
42 0302020101040400701 27
43 03040102070806050705 51
44 04070505040607040407 53
45 03060708030805030608 57
46 05060700000000000000 18
    
```

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 IFS<>9843THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)":E$
32 IF E$="N"THENPOKE348,44:POKE351,44:P
OKE354,44
40 INPUT"KARMA INAGOTABLE (S/N)":K$:IFK
$="N"THENPOKE359,44
50 INPUT"RYOS ILIMITADOS (S/N)":R$:IFR$
="N"THENPOKE362,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SAMURAI WA
RRIOR Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1: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

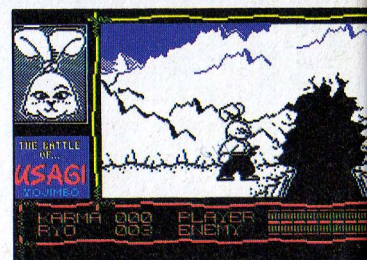
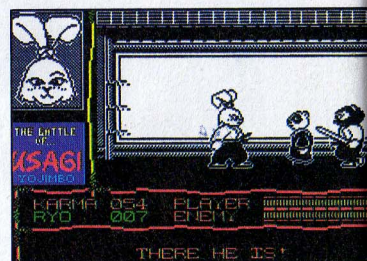
```

COMMODORE

```

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 3EC32118BF327ABC227BBC9,583
220 DATA F53A46BFFFEFF28093EFF3246,617
230 DATA BFF1000000E53EC32147BF32,4EF
240 DATA 703E22713E3A26BF2A27BF32,3E0
250 DATA 7ABC2272BCE1F1C37ABC0032,68C
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 7801000000000000000000,079

```



AMSTRAD

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 23658,8: CLS: LET d=3
0105: LET r=240: LET f=999: REST
ORE 280: FOR n=40000 TO 40017: R
EAD a: POKE n,a: NEXT n
50 INPUT "Que fase vas a carga
r?":lev: IF lev<1 OR lev>3 THEN
GO TO 50
60 CLS: IF lev=2 THEN GO TO 1
70 IF lev=3 THEN GO TO 170
80 LET l=290: PRINT "PRIMERA F
ASE": PRINT
90 PRINT "Vidas infinitas";: G
O SUB r
100 PRINT "Energia infinita";:
GO SUB r
110 PRINT "Sin enemigos";: GO S
UB r
120 GO TO 220
130 LET l=320: PRINT "SEGUNDA F
ASE": PRINT
140 PRINT "Vidas infinitas";: G
O SUB r
150 PRINT "Inmunidad";: GO SUB
r
160 GO TO 220
170 LET l=340: PRINT "TERCERA F
ASE": PRINT
180 PRINT "Vidas infinitas";: G
O SUB r
190 PRINT "Energia infinita";:
GO SUB r
200 PRINT "Sin enemigos";: GO S
UB r
210 PRINT "Cualquier numero de
piezas";: GO SUB r
220 PRINT "Inserta cinta origin
al...": PAUSE 100: INK 0: POKE 2
3624,0: CLS: LET a=25500*(lev=1
)+26300*(lev=2)+26000*(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 52480: RANDOMIZE USR 40
000
240 RESTORE l: LET l=l+10: PRIN
T "?": FLASH 1:"C",CHR$ 8;
250 PAUSE 0: LET a$=INKEY$: LET
a=(a$="S"): 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
280
280 DATA 243,49,180,95,33,48,11
7,17,168,97,1,0,1,237,176,195,16
8,97
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 62,1,50,49,150,f
320 DATA 62,167,50,152,127,f
330 DATA 62,195,50,117,127,f
340 DATA 62,167,50,248,225,f
350 DATA 62,167,50,63,226,f
360 DATA 62,201,50,80,194,f
370 DATA 62,195,50,165,120,f

LISTADO 2
1 3EC33254CD21B6612255 1027
2 CDC300CD3215FF14D5E5 1393
3 235E2356211BCDA7ED52 1001
4 E1D1CA1BCD3E323254CD 1319
5 2115FF2255CD3EC33232 990
6 5D21E46122335DC3005D 917
7 3E2132325D2100002233 406
8 5D3EC332515D21FD6122 991
9 525DC3325D3E2132515D 832
10 2100CF22525D21116222 631
11 BC5DC3515D0000000000 650

DUMP 40.000
Nº BYTES 105

```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```

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

```

```

OSUB 210
170 INPUT"Cualquier numero de piezas";a$
:RESTORE 310:GOSUB 210
180 POKE d%,&C3:POKE d%+1,0:POKE d%+2,1
190 PRINT:PRINT"Inserta la cinta origina
l del nivel":a$:FOR d%=1 TO 2000:NEXT:MOD
E 1:CALL &BD37:MEMORY &9FFF
200 a$="!LEVEL"+RIGHT$(STR$(a%),1)+"!":L
OAD a$,&A000:POKE &A0E2,&2A:POKE &A0E3,&
A1:CALL &A000
210 IF UPPER$(a$)<>"S" THEN RETURN
220 READ a$:IF a$="*" THEN RETURN ELSE PO
KE d%,VAL("&"a$):d%=d%+1:GOTO 220.
230 DATA 3E,A7,32,2E,8,32,45,D,32,2B,DF,
*
240 DATA 3E,A7,32,18,8,32,57,4,32,1A,DF,
*
250 DATA 3E,1,32,AA,4,*
260 DATA 3E,A7,32,63,D,*
270 DATA 3E,C3,32,3A,D,*
280 DATA 3E,A7,32,2A,E,*
290 DATA 3E,A7,32,74,E,*
300 DATA 3E,C9,32,18,5B,*
310 DATA 3E,C3,32,9E,8,*

```

AMSTRAD

```

10 REM * CARGADOR SAVAGE (COMMODORE)
12 REM * POR F.V.C.
20 FOR T=320 TO 359:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
21 FOR T=49375 TO 49458:READA:POKET,A:S=S+
A:NEXT
22 IFS<>14713 THEN PRINT"ERROR EN LOS DAT
AS...":STOP
30 INPUT"PARTE (1,2,3)":P:ONPGOTO 40,60
,70
32 GOTO 30
40 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":E$:IFE
$<>"N" THEN POKE 325,141
42 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$
="N" THEN 46
44 POKE 328,141:POKE 331,141:POKE 334,141
46 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)":I$:IFI$<>
"N" THEN POKE 339,141
48 GOTO 90
60 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$
<>"N" THEN POKE 342,141
62 INPUT"ATRAVESAR TOTEMS (S/N)":A$:IFA
$<>"N" THEN POKE 345,141

```

```

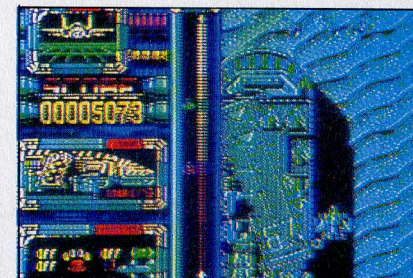
64 GOTO 90
70 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)":I$:IFI$<>
"N" THEN POKE 353,141
72 INPUT"SIN ENEMIGOS (S/N)":E$:IFE$<>
"N" THEN POKE 356,141
90 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SAVAGE Y P
ULSA SHIFT":WAIT 653.1:SYS 49375:LOAD
100 DATA 173,13,220,169,173,44,105,126,
44,113,126,44,238,94,44,119,95,169
110 DATA 96,44,66,126,44,163,31,44,83,3
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 desees encontrar en un juego.



```

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

```

MSX

```

10 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW' AMSTRAD
CINTA
20 RESTORE:FOR i=4000 TO 4009:READ a:POK
E i,a:NEXT
30 CLS:RUN"!
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
NTA ORIGINAL"
30 LOAD ""
100 DATA 2,85,113,255,174,147,2
01

```

SPECTRUM

```

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

```

SPECTRUM DISCO

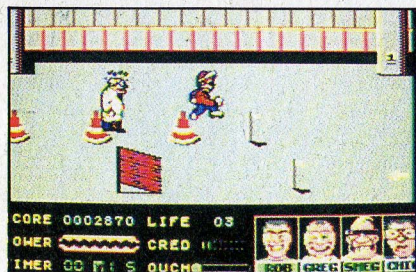
Diccionario de Pokes

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 FORT=2720388:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<>12672THENPRINT"ERRASTE EN LOS D
ATAS...":STOP
30 PRINT "PARTE 1:":INPUT"VIDAS INFINIT
AS (S/N)":VS:IFVS="N"THENPOKE321,44
40 INPUT"CLASIFICARSE SIEMPRE (S/N)":CS
:IFCS="N"THENPOKE326,44:POKE331,44
50 INPUT"RELOJ LENTO (S/N)":RS:IFRS="N"
THENPOKE336,44:POKE341,44:POKE346,44
60 PRINT"PARTE 2:":INPUT"VIDAS INFINITA
S (S/N)":VS:IFVS="N"THENPOKE360,44
70 INPUT"SALTO RAPIDO (S/N)":S$
72 IFS$="N"THENPOKE365,44:POKE370,44:PO
KE375,44:POKE380,44
80 PRINT"REBOBINA LA CINTA DE SKATE CRA
ZY Y PULSASHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,58
,8,140,59,8,96,162,46,160,1
110 DATA 142,234,2,140,235,2,238,32,208
,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 *****
20 REM *
30 REM * CARGADOR DEL *
40 REM * SKATE CRAZY *
50 REM * PARA SPECTRUM *
60 REM * POR J.U.G.O. *
70 REM *
80 REM *****
100 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR LOAD "CODE 23296,142
110 POKE 23658,8
120 PRINT AT 1,0: PAPER 7: INK
2: FLASH 1: " POKES PARA LA P
ARTE 1
130 LET A$="ENERGIA ILIMITADA":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 234
03,0
140 LET A$="NO FATIGARSE": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 23405,0
150 LET A$="NO IMPORTA EL JURAD
O": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
23410,0: POKE 23415,0
160 PRINT AT 1,25: INK 7: PAPER
2: FLASH 1: "
170 LET A$="VIDAS INFINITAS": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 23373
,0: POKE 23376,0
180 LET A$="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2338
1,0
190 CLS: PRINT #1: AT 1,0: PAPE
R 1: INK 7: FLASH 1: " CARGA
ND SKATE CRAZY
200 PRINT USR 23296
1000 LET A$=A$+"?": INPUT "": P
RINT #1: AT 1,0: PAPER 1: INK 7: T
AB (32-LEN A$)/2:A$
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"N" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "SKATE.POKE" LINE 100
```

LISTADO 2

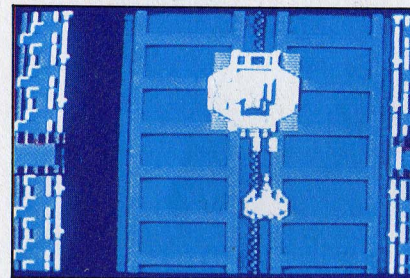
LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	AF3276F8DD213EF81100	1172
2	803EFF37CD5605F37CA7	1330
3	20EA3A76F8FEF32817FE	1504
4	C320DF21675B1150FFD5	1242
5	01B000EDB0E122D7F8C3	1507
6	76F63E5C328AF6328DF8	1395
7	3E33290F8214A5B2EF	1138
8	F8C376F8AF32CE87320C	1437
9	883EC932B28A21005B22	923
10	AA8E22B58E3EAF32B98E	1283
11	C300733EC93281A63237	1023
12	B5AF32BCB53E2C3218AD	1128
13	21005B2223F9222EF93E	833
14	AF3232F93E203233F9C3	1163
15	00900000000000000000	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" SCREEN$
25 LOAD "CODE"
30 POKE 57175,20
RANDOMIZE USR 48400
```

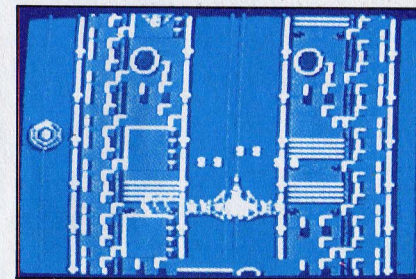
SPECTRUM

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 FORT=0T056:READA:POKE304+T,A:S=S+A:N
EXT
22 IFS<>6079THENPRINT".ERROR EN LOS DA
TAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":VS:IFVS
="N"THENPOKE341,44
40 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)":D
$:IFD$="N"THENPOKE349,44:POKE352,44
50 INPUT"TODO DANDO ESTRELLA (S/N)":E$
:IFES$="N"THENPOKE346,44
80 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 23658,8: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
25188,0: POKE 25191,0
50 INPUT "Immune a enemigos y
disparos? "; LINE a$: IF a$(1)<>
"S" THEN POKE 25196,0
60 INPUT "Quitar los enemigos
menores? "; LINE a$: IF a$(1)<>
"S" THEN POKE 25199,0
70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
80 PRINT AT 1,6: PAPER 1: INK..
7:"SOLDIER OF FORTUNE": LOAD..
"CODE 52480: RANDOMIZE USR 25000

```

Listado 2

```

1 3EC33254CD21B6612255 1027
2 CDC300CD3215FF14D5E5 1393
3 235E2356211BCDA7ED52 1001
4 F1D1CA18CD3E323254CD 1319
5 2115FF2255CD3EC33232 990
6 5D21E46122335DC3005D 917
7 3E2132325D2100002233 406
8 5D3EC332515D21FD6122 991
9 525DC3325D3E2132515D 632
10 2100CF22525D21116222 631
11 6C5DC3515DF3AFD3FE21 1566
12 004011014001FF1A75ED 782
13 B0310050213262110040 567
14 014100EDB0C300401100 755
15 5B2148677CA728257EA7 960
16 2B0512231318F3122313 456
17 7EA720F41223137EA720 966
18 ED1223137E4723AF0528 761
19 DB121318F9AF32FDAE32 1231
20 FFAE3EC93227B53212B2 1208
21 C3729D00000000000000 466

```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 203

SPECTRUM

```

1 REM SOLDIER OF FORTUNE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO79: READA: POKE272+N, A: S=S+A: NE
XT
4 IFS<>8830THENPRINT"ERROR EN DATAS"
5 INPUT" INMUNIDAD (S/N)": A$: IFA$="N"TH
ENPOKE338,44
6 INPUT" SIN ENEMIGOS (S/N)": A$: IFA$="N
"THENPOKE343,44
7 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
8 GETA$: IFA$=""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 DATA129,169,96,141,236,119,76,16,8,7
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 TORRILLOS 1989 *
4 REM* SPITTING IMAGE *
5 REM* *
6 REM*****
7 :
8 POKE53281,1: POKE646,5: PRINTCHR$(147)
9 FORN=288TO415: READA: POKEN, A: S=S+A: NE
XT
10 IFS<>17347THENPRINT"ERROR EN DATAS"
:END
11 PRINT"NUMERO DE PELEAS NECESARIAS P
ARA": PRINT"GANAR (1-255)": INPUTN
12 POKE369,N
13 PRINT: INPUT"NUNCA PIERDES (S/N)": A$
: PRINT: IFA$="N"THENPOKE380,44
14 INPUT"ENERGIA JUGADOR 1 (1-64)": N: P
RINT: POKE399,N
15 INPUT"ENERGIA JUGADOR 2 (1-64)": N: P
RINT: POKE408,N
16 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
17 POKE53280, PEEK(162): GETA$: IFA$=""TH
EN17
18 SYS288
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 DATA238,32,208,96,169,64,141,65,34,
96,74,68,83

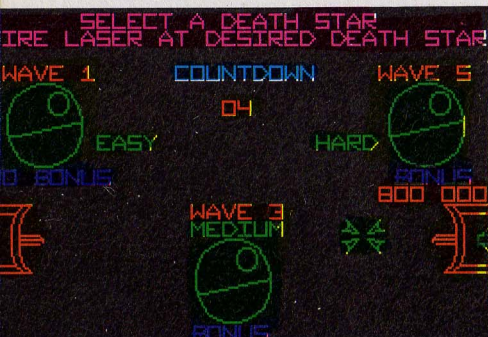
```

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 START WARS
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272T0334:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>8376THENPRINT"ERROR EN DATAS..."
::STOP
30 INPUT"ESCUDO INFINITO (S/N)";E$:IFE$=
"N"THENPOKE299,206
40 INPUT"CONTROL INVERTIDO DEL PUNTO DE
MIRA (S/N)";C$
45 IFC$="N"THENPOKE323,44:POKE328,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE STAR WARS Y
PULSA SHIFT":WAIT653,1
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) :
",vid$:vid$=UPPER$(vid$)
50 MODE 0
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
```

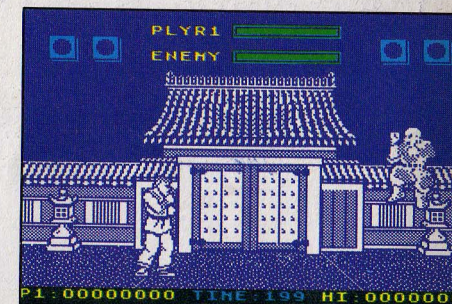
AMSTRAD

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 ""SCREEN$: LOAD ""COD
E: LOAD ""CODE
100 POKE 43644,0: REM ENERGIA
INFINITA
9000 RANDOMIZE USR 58644
```

SPECTRUM



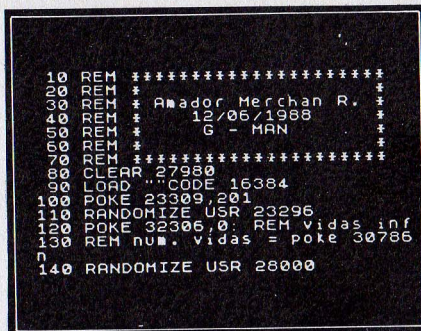
```
1 REM STREET FIGHTER
2 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
3 POKE53280,1:POKE53281,1
4 FORT=0T081:READA:POKE49152+N,A:S=S+A:
NEXT
5 IFS<>9072THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
6 INPUT"TIEMPO (1-255)";N:IFN<1ORN>255T
HENGOTO6
7 INPUT"OPONENTE NO LUCHA (S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE49188,44
8 PRINT" ENERGIA<8 = ENERGIA INFINITA"
9 INPUT"ENERGIA JUGADOR 1 (8-255)";B:PO
KE49192,8*INT(B/8)
10 INPUT"ENERGIA Oponente (8-255)";C:PO
KE49215,8*INT(C/8)
11 PRINT" PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
12 GETA$:IFA$=""THENHENGOTO12
13 POKE49182,N:POKE2050,0:SYS49220:POKE
816,0:POKE817,12:LOAD
100 DATA32,165,244,169,40,141,211,8,169
,52,141,212,8,76,16,8,169
110 DATA29,141,241,9,169,12,141,242,9,7
6,0,9,169,82,141,47,146
120 DATA169,96,141,195,138,169,80,141,3
3,146,169,32,141,37,146,169,62
130 DATA141,38,146,169,12,141,39,146,76
,64,134,169,80,141,248,137,96
140 DATA162,0,189,0,192,157,0,12,232,20
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 &A25F: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 &B00D,0:P
OKE &B012,0
40 LOCATE 5,24:PRINT"Inserta cinta - TAN
K - original"
50 MEMORY &37C0:LOAD"!":CALL &387C:LOAD"
"!",&4000:CALL &A000
60 DATA 21,00,40,01,03,03,3e,8b,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,b9,36,c3,23,36,4b,23,36,a0,
c3,2e,b9,dd,21,d9,bb,11,de,00,cd,67,bb,2
1,b5,bc,36,0,23,36,b0,c3,03,bc
80 DATA e5,21,b5,bc,36,00,23,36,80,21,d9
,63,36,3d,21,ce,77,36,34,e1,c3,00,80

```

AMSTRAD

Target Renegade

Tu hermano Matt ha vuelto a meterse en lios 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 ***
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 2368,8
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA"

```

```

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

```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```

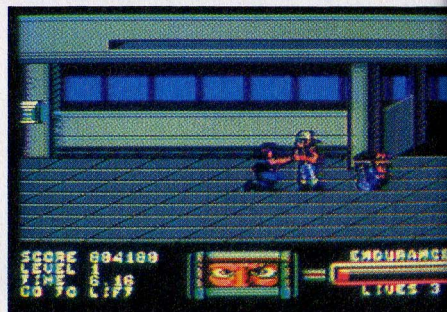
1 REM TARGET RENEGADE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO18:GOSUB100:POKE49152+N,B:S=S+B:NEXTN
4 FORN=0TO32:GOSUB100:POKE384+N,B:S=S+B:NEXTN
5 IFS<>6507THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
6 POKE53281,0:POKE53280,0:POKE646,1:PRINTCHR$(147)
7 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA$="N"THENPOKE387,44
8 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":A$:IFA$="N"THENPOKE392,44
9 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":A$:IFA$="S"THENGOTO11
10 POKE397,44:POKE400,44:POKE403,44:POKE406,44:POKE409,44
11 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
12 GETA$:IFA$=""THENGOTO12
13 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
30 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,BA,03
31 DATAA9,80,8D,BB,03,A9,01,8D
32 DATABC,03,60
33 DATA48,A9,2C,8D,79,8D,A9,24
34 DATA8D,84,87,A9,00,8D,D1,9A
35 DATA8D,15,9C,8D,66,9C,8D,8D
36 DATA8B,8D,EF,8B,EE,20,D0,68,60
100 READA$:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,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 Jose Rodriguez-89
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: POKE 23658,8: RESTOR
E: LET C=0: LET U=1: DIM A(4)
40 FOR N=1 TO 4: READ A$: INPU
T(A$):"? "; LINE A$: IF A$(U)="
5" THEN LET A(N)=U
50 NEXT N
60 PRINT #0:"Inserta cinta ori
ginal...":PAUSE 100: INK C: POK
E 23624,C:CLS
70 LET L=PEEK 23631+256*PEEK 2
3632+5: LET I=PEEK L: POKE L,111
: LOAD ""SCREEN$: LOAD ""CODE:
LOAD ""CODE: POKE L,I
80 IF A(U) THEN POKE 42975,C:
POKE 42976,195: POKE 42942,C
90 IF A(2) 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 inamune","Co
che indestructible","Bombas infi
nitas","Tiempo infinito"

```

SPECTRUM

```

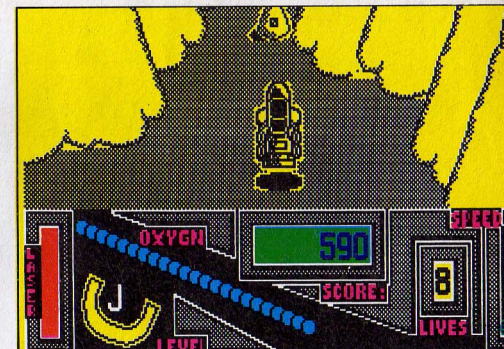
10 REM ** CARGADOR 'TECHNO COP' C-64 *
180 INPUT "TIEMPO INFINITO":C$
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH
190 INPUT "VIDAS INFINITAS":D$
200 IFA$="N" THEN POKE 391,44
210 IFB$="N" THEN POKE 399,44
220 IFC$="N" THEN POKE 404,44
230 IFD$="N" THEN POKE 409,44:POKE 412
*,44
240 PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA UNA TECLA."
250 POKE198,0:WAIT198,1:POKE816,96:POK
E817,1:LOAD
260 DATA 32,165,244,169,112,141,245,8,
169,1,141,246,8,76
270 DATA 16,8,169,133,141,163,18,169,1
,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 173,141,225,14,141,50,25,76,3
2,8,255,-1
30 REM ** FASES DEL COCHE: **
40 REM POKE $2C79,$AD ==> DAMAGE INF.
50 REM ** FASES DEL PERSONAJE: **
60 REM POKE $1AE,$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":A$
160 PRINT "FASES DEL PERSONAJE:"
170 INPUT "REDES INFINITAS":B$

```

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 ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
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
90000 RANDOMIZE USR 23296

```

LISTADO 2

```

1 31305CDD210040110018 551
2 CD415BDD21285E11FC33 1069
3 CD415BDD217C9211836D 1142
4 CD415B11005021006001 588
5 0008EDB011005A010001 530
6 ED80AF3232FE32818C31 1310
7 7B92C3CEF83EFF37CD56 1581
8 05C90000000000000000 206

```

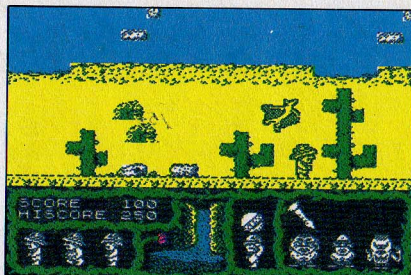
DUMP: 40.000
N.º BYTES: 72

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Terramex

Un meteorito de enormes dimensiones amenaza la Tierra. Cinco exploradores de fama mundial salen a la busca de un insigne científico que se encuentra en paradero desconocido y que es el único capaz de construir la máquina que salvaría 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,E1,32,12,68,C3,E4,44
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM ***** TERRAMEX *****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24831: POKE 23658,8
80 LOAD "CODE 23296,146
90 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
S(1-255)":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 F321AF00009EB219E00009 895
7323722217B0000931E65F 803
E5ED733D5C2180401101 849
4001FF1975ED80AFD3FE 1516
21000022FE5F3000800E 616
00FEC920010C7932035B 765
DD2100401100183EFF37 734
CD5605DD21006011F896 1061
3EFF37CD5605010072CD 988
807279E607D3FE0CAFDB 1343
FE61FFE1F29F1DD2100 1327
7211008E3EFF37CD5605 841
3E0432EC8FC3008FDD21 1067
0040112E013EFF37CD56 791
0530F1C3005B00000000 580
```

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 Goblin.

```
1 REM cargador THING BOUNCES BACK
2 REM by: D.R.S.
3 REM -----
4 REM
10 MODE 1
20 FOR n=&A000 TO &A034:READ a$:POKE n,V
AL("&"&a$):NEXT
30 INPUT "Infinitos cambios de sentido (
S/N):",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A
01A,0
40 INPUT "Energia Infinita (S/N):",a$:IF
UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A01F,201
41 INPUT "Atravesar enemigos tunel (S/N)
:",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A024,
201
50 INPUT "Enemigos tunel inmoviles (S/N)
:",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A029,
201
60 INPUT "Paraliza barreras (S/N):",a$:I
F UPPER$(a$)="S" THEN POKE &A02E,201
70 MODE 1:LOCATE 2,24:PRINT"- Inserta TH
ING BOUNCES BACK original-"
80 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000
90 POKE &408E,&C3:POKE &408F,&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,C3,00
,01,3E,3D,32,F4,A3,3E,3A,32,C2,91,3E,3A,
32,B8,BA,3E,3A,32,D9,A5,3E,3A,32,2F,B9,C
3,00,88
```

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
```

Línea Datos Control

```
1 F3DD210000CD5605CD56 1084
2 05317ED83E47328D5CCD 1015
3 AF803E02CD0011611RAC3 862
4 013B00CD3C20DD210040 675
5 1124823C3C37CD56053E 718
6 05322D953223953EC932 796
7 28A021F8762222952176 970
8 F3222495DD2180A1186 1213
9 1EFC3C37CD5605C38084 958
10 100711021301494E4148 353
11 49204C2E524F44412020 585
12 4554412020494E49474F 656
13 20204B4E494748541502 541
14 0D504152413F160F0B40 488
15 4943524F4D414E494100 659
```

DUMP: 40.000
N. BYTES: 150

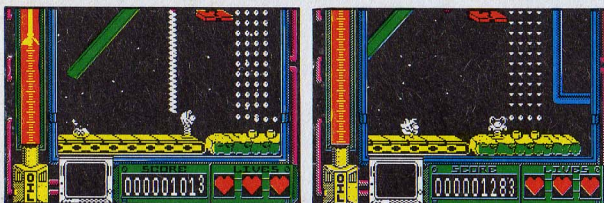
SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```

10 REM *** CARGADOR THING BOUNCES BACK
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272T0321:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IF S<>5303 THEN PRINT "ERROR EN DATAS...":STOP
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IF V$="N" THEN POKE 299,44:POKE 302,44
40 INPUT "¿SIN SALIR BICHOS (S/N)";B$:IF B$="N" THEN POKE 307,44
50 INPUT "¿MANDAR POR CINTAS TRANSPORTADORAS (S/N)";C$:IF C$="N" THEN POKE 310,44
60 INPUT "¿SIN QUE BAJEN COMPUTERTAS (S/N)";P$:IF P$="N" THEN POKE 315,44
80 PRINT "PREPARA THING B.B. Y PULSA SHIFT";WAIT 653,1
90 POKE 816,16:POKE 817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,144,8,140,145,8,96,32,167,2,160,0,177
110 DATA 187,201,69,208,21,169,165,141,140,8,141,151,22,169,44,141,65,8,141,150
120 DATA 14,169,96,141,150,58,96,70,86,67

```



COMMODORE

Thunder Blade

Nos encontramos de nuevo ante uno de esos programas arcade en los que, con la disculpa del argumento de siempre: acabar con

los alienígenas que amenazan a la humanidad, nuestro objetivo no es otro que derribar naves enemigas. En esta ocasión, pilotamos un ultramoderno helicóptero dotado de un sofisticado sistema defensivo.

```

10 REM Cargador Thunder Blade
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD "CODE 64000: P
OKE 23650,0: CLS: DIM a(8): RES
TORE: FOR n=1 TO 8: READ a(n):
NEXT n: DATA 0,2,3,5,6,8,9,11
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"5" THEN POKE
65136,0:POKE 65139,0
50 INPUT "Fase inicial? ";LIN
E a$: IF LEN a$ THEN LET v=VAL a
$: IF v>0 AND v<8 THEN POKE 65
144,a(v):GO TO 70
60 POKE 65142,0
70 INPUT "Imune a los choques
? ";LINE a$: IF a$(1)<>"5" THEN
POKE 65152,0:POKE 65155,0
80 PRINT 40:"Inserta cinta ori
ginal...":PAUSE 100:INK 0:POK
E 23624,0: CLEAR
90 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR

```

LISTADO 2

```

1 4000400000000000FA12 415
2 9C8B59180000000000F4 791
3 FB0FB000000000003ED78 1358
4 FFCEDC8BFC1E013E0003 1261
5 FE2632069C3E16CDF5FA 1266
6 30F53CEC6B830F02520EF 1333
7 06C9C9DF9FA30E678FED4 1775
8 30F4CDF9FA30DC3EC332 1571
9 10FBDD2119FA110200ED 1052
10 5F06122E017806D7CDF5 957

```



```

11 FAD03EE4B0CB153E16D2 1450
12 60FA3A10FA053218FA05 1236
13 3AA7FC8AABDDACDDADAD 1778
14 D077000000ACB632003A 769
15 87FC0000003237FC05 1374
16 05053AA7FCC00632A7FC 1160
17 D023187AB3C250FAC3BD 1505
18 FA11EAFAD053A9FA8106 1625
19 02D17AB3C0DD0E118A02A 1384
20 19FA110000ED52C253FC 1146
21 21D8FA22A9FAD0E11101 1416
22 000602C350FAD17AB3CA 1256
23 ABFA05DDE11311010005 1123
24 04C350FA0600017AB3C0 1264
25 DDE1C350FACD009F0D0C3 1852
26 FCF7A7B007CA3FFB3C00 1440
27 C307FB3E133020FAD0A74 1051
28 2003C953FC0BFE1FC0A9 1444
29 E62020F1792F4743E00F6 1090
30 00D3AE37CD0905C260F6 1505
31 1C7BF0FAA20182190FB22 1093
32 FAF23D093E18C309FBD9 1502
33 2127FFAF1E571101 1079
34 00160A7B06474F060021 654
35 A0FC007E01003D05F2600 594
36 004FC3E00914F00037A16 607
37 48D9C300F0783287FB06 1306
38 047E121430020072100 416
39 3D10FA1500C010EF1000 629
40 06003E02C0650D0C309F6 1046
41 D021A0FC00027FE00728 1001
42 033510051E2016403D23 329
43 10F000031C3E0035F2C3 053
44 FB3E02364F1C2835F2C3 1012
45 E021FCFA22FAFAD9C309 1714
46 FB22F0FBED053F2FBD07E 1936
47 00AEDD770023DD230878 936
48 B1C187AB320E02AFA0F8 1507
49 ED05BF2F018E40000000 1073
50 7C2117FA060235E205621 940
51 000022A9FA22FAFAFA32 1212
52 10FB320FFA329CFA3A66 1326
53 F0673A47F04F06030936 901
54 002C10FB247CE00720F2 992
55 21004011901000202F00 765
56 0110700DE5C5C0CDF0C1 1630
57 DDE1211BFA110C01CD0C 1196
58 FBC30DFE000000000000 609
59 00000000000000000000 700
60 301830F3DD2147FE2A45 1053
61 FEDD7E03070707E0073C 922
62 4F57D9DD6E00D06501DD 1259
63 460270E63F5FDD7E03C6 1160
64 1F0707075770010400DD 669
65 000707E003F0D67434DFE 1010
66 023000FDD6A424D0543CDD 906
67 CFFDD9281520C9000000 1061
68 77AD0CD17FDCDCFFDD000 1078
69 471520F270E720E57C05 1241
70 20A5FD213A5C215827D9 1010
71 C9CDDC2FDED7326DF0F1 1906
72 F07CFE02301CDD99F0C 1525
73 63FDCD00F01E0F05C009 1037
74 62CD65FD4D054F453EFF 1457
75 1DC03CC9CD099FDCD03FD 1730
76 C065FD3E0F05C04369CD 1450
77 00FD4D3E0F15C03CC9FD 1582
78 7C0B7E43F0D0C99C0000 1438
79 7CE007C07D0C6200FE6E 1473
80 C87CD000067C9FD7CB7EA 1644
81 6FFD257C2FE007C07D06 1340
82 20053F55000000000000 1810
83 F0F1C1E1ED73F0FD31FD 1124
84 07C0E57C1F1F1FE003F6 1124
85 5667C0B3FDE1C0D5E0B2A 1744
86 43FE732372232243FE0B 1210
87 D1C06F2000078755576F 1208
88 01E9FD009C9E5C0F5D97A 1707
89 D9CDDC2F0D10A00002E7 154
90 FDF1C1E1ED73F0FD31FD 2009
91 FDF0E5C0D05E5F531FFC3 2116
92 C95000FF3F2000FF2000 916
93 02000000000000000000 2
94 0003C40100FF57A01801 855
95 000000A9F2E0CA322A4 072
96 32D0E5C0D05E5F531FFC3 2116
97 32EF9032019CC3CC0C00 1142

```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 1159

SPECTRUM

```

10 REM Cargador Thunder Blade
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maquina":PRINT lin=1000:dir=&9C40
40 READ a$:IF a$=" " THEN 70
50 IF a$="0" THEN FOR dir=dir TO dir+9:PO
KE dir,0:NEXT:lin=lin+10:GOTO 40
60 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("&"MID$(a$,n,2)):sum=sum+byte:P
OKE dir,byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con T
HEN lin=lin+10:GOTO 40 ELSE PRINT"Error
en la linea"lin:END
70 MODE 1:DIM a(8):FOR n=1 TO 8:READ a(n
):NEXT
80 INPUT "Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)!="S" THEN POKE &9E4F,0
90 INPUT "Fase inicial":a$:IF LEN(a$)<>0
THEN v=VAL(a$):IF v>0 AND v<8 THEN POK
E &9E57,0:POKE &9ESC,0:POKE &9E61,a(v)
100 INPUT "Imune a los choques":a$:IF UP
PER$(a$)!="S" THEN POKE &9E66,618
110 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
120 CALL &BD37:MODE 1:LOAD"!":&4000:BORD
ER 11:INK 0,11:INK 1,24:INK 2,2:INK 3,0:
FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL &9CFC
130 DATA F780FF000000A00499C1C.897
140 DATA FF1CFF18000005B00002A.695
150 DATA 9ED070000000040000000.542
160 DATA 0
170 DATA 0
180 DATA 0
190 DATA 0
200 DATA 0
210 DATA 0
220 DATA 0
230 DATA 0
240 DATA 0
250 DATA 0
260 DATA 0
270 DATA 0
280 DATA 0
290 DATA 0
300 DATA 0
310 DATA 0000000000000000F3DD.464
320 DATA 21B39A2100C006C8DD75.1135
330 DATA 00DD23DD7400DD237CC6.1171
340 DATA 086730041150C01910EA.727
350 DATA 31B39A3E1006F6ED7926.1108
360 DATA 32069C3E16CDF99D30F5.1200
370 DATA 3EC6B830F0250EF06C9.1247
380 DATA CDFD9D30E678FED430F4.1771
390 DATA CDFD9D30DC00DD21599C.1382
400 DATA 110200ED5F06122E0178.542
410 DATA 06D7CDF99DD2969E3EE7.1643
420 DATA B8CB153E00003E15D258.851
430 DATA 9D3A589C8532589C653A.1045
440 DATA F29FAAABDDACDDADADD.1923
450 DATA 77000609CB63280D3AF2.789
460 DATA 9FC65B839232F29F0505.1186
470 DATA 053AF29FC61732929FDD.1357
480 DATA 231B7AB3C2559DC3BA9D.1337

```



Diccionario de Pokes

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.

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31B35F2178FF11B45F01	1024
2	6400ED80C3845F31B45F	1307
3	DD21004011001B3EFF37	734
4	CD560530F1DD219B6011	1107
5	649F3EFF37CD56053EC3	1184
6	3283CBFAF3270C6C37EC4	1436

DUMP:	50.000
N.º BYTES:	60

SPECTRUM

```

1 REM TIGER ROAD
2 REM JOSE DOS SANTOS 1989
3 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
4 FORN=0TO44:READA:POKE272+N,A:S=S+A:N
EXT
5 IF$K>5060THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA$
="N"THENPOKE290,44
7 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":A$:IFA$
="N"THENPOKE293,44
8 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":A$:IFA$
="N"THENPOKE298,44:POKE303,44:POKE308
,44
9 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
10 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$="TH
EN10
11 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
12 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169
,57,141,209,8,76,16,8,169
13 DATA165,141,117,22,141,94,22,169,76
,141,135,137,169,193,141,136,137
14 DATA169,137,141,137,137,76,0,58,74,
68,83

```

COMMODORE

Total Eclipse

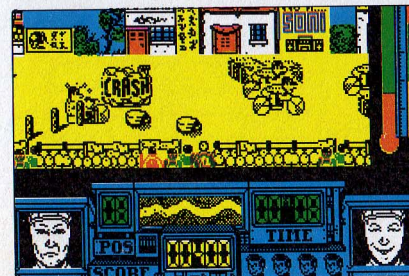
Si no haces nada por evitar el eclipse que durante unas horas oscurecerá la Tierra, la ira de Ra, dios del Sol, destruirá la luna y provocará la caída de enormes meteoritos sobre nuestro planeta. Realizado con la técnica «freescape», la alta calidad de este programa lo convierte en una obra maestra.

```

10 REM Cargador Total Eclipse
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 PAPER BIN : INK 7: BORDER B
IN : CLEAR 24999: POKE 23658,8
40 LET C=BIN : LET U=SGN P1: L
ET SUM=C: FOR N=25000 TO 26049:
READ A: POKE N,A: LET SUM=SUM+A:
NEXT N: IF SUM<>6203 THEN PRINT
"Error en los DATAS": STOP
50 INPUT "No pasa el tiempo? ":
LINE A$: IF A$(U)<>"S" THEN PO
KE 26018,C
60 INPUT "No gastar agua? ": L
INE A$: IF A$(U)<>"S" THEN POKE
26021,C
70 INPUT "No cansarse nunca? ":
LINE A$: IF A$(U)<>"S" THEN PO
KE 26024,C: POKE 26027,C: POKE 2
6030,C: POKE 26033,C
80 INPUT "Tener siempre 5 ankh
s? ": LINE A$: IF A$(U)<>"S" THE
N POKE 26036,C: POKE 26041,C: PO
KE 26046,C
90 PRINT "C: Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: POKE 23624
,C: INK C: CLEAR
100 LOAD "CODE 65088: RANDOMIZ
E USR 26000
110 DATA 33,0,0,34,246,254,33,1
59,101,34,83,254,195,64,254
,120 DATA 175,50,113,186,50,207
,185,50,240,173,50,194,186,50,26
,188,50,223,198,50,185,184,62,33
,50,179,184,62,54,50,182,184,195
,92,105

```

SPECTRUM

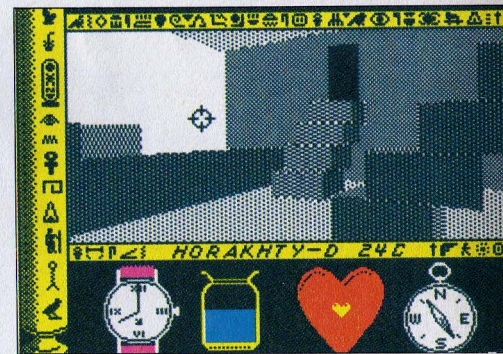


```

10 REM Cargador Total Eclipse
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:FOR N=&BF00 TO &BF49:READ A$:P
OKE N,VAL("&"+A$):NEXT
40 INPUT"No pasa el tiempo":A$:IF UPPER$
(A$)="S"THEN POKE &BF1D,0
50 INPUT"No gastar agua":A$:IF UPPER$(A$
)="S"THEN POKE &BF22,0
60 INPUT"No cansarse nunca":A$:IF UPPER$
(A$)="S"THEN POKE &BF27,0:POKE &BF2C,0:P
OKE &BF31,0:POKE &BF36,&3A
70 INPUT"Tener siempre 5 ankh":A$:IF UP
PER$(A$)="S"THEN POKE &BF3B,&21:POKE &BF
40,&36:POKE &BF45,0
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR N=1 TO 1000:NEXT
90 CALL &BD37:MEMORY &3FFF:MODE 1:LOAD"!
",&4000:CALL &BF00
100 DATA 21,0,40,11,A0,F,1,95,0,ED,B0,3E
,C3,32,6,10,21,19,BF,22,7,10,C3,A0,F,CD,
CE,BC,3E,34,32,1,6A,3E,3D,32,59,6A,3E,77
,32,FE,62,3E,35,32,4C,6A,3E,35,32,AC,6B,
3E,32,32,18,76,3E,3A,32,EE,67,3E,FE,32,F
1,67,3E,2,32,F4,67,C9

```

AMSTRAD



Tour de Force

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

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

10 REM *****
20 REM * CARGADOR SPECTRUM *
30 REM * DE TOUR DE FORCE *
40 REM * POR J.J.G.O. *
50 REM *****
100 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 63487: GO SUB 9000
120 POKE 23650,8:
130 LET A$="INMUNIDAD TOTAL": 0
0 SUB 1000: IF NOT A THEN GO TO
140
133 POKE 63516,0
135 LET A$="VIDAS INFINITAS": 0
0 SUB 1000: IF A THEN POKE 63526
'140 LET A$="SIN LIMITE DE TIEMP
0": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
63519,0
150 LET A$="NO SUBE LA TEMPERAT
URA": GO SUB 1000: IF A THEN POK
E 63522,0
160 LET A$="SIEMPRE EN PRIMERA
POSICION": GO SUB 1000: IF A THE
N POKE 63529,0: POKE 63532,0
170 INPUT "": PRINT #1: PAPER 2
: INK 7: FLASH 1: AT 1,0: "CARGAND
O TOUR DE FORCE ORIGINAL"
180 PRINT USR 63488
190 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1: PAPER 1: AT 1,0: TAB (32-
LEN A$)/2: A$:
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$="" THEN GO TO 102
0
1030 DEEP .1,20: LET A$=K$: R
ETURN
1040
9000 LET SUM=0
9010 FOR A=63488 TO 63559: READ
A: POKE R,A: LET SUM=SUM+A: NEXT
A
9020 READ A: IF SUM<>A THEN INK
7: PRINT "ERROR EN DATOS!": STOP
9030 RETURN
9100 REM ** DATOS **
9110
9120 DATA 221,33,224,245,17,160
9130 DATA 0,62,255,55,205,06,5
9140 DATA 46,241,33,24,248,34,54
9150 DATA 246,195,24,248,62,201
9160 DATA 50,14,164,50,66,174,50
9170 DATA 47,179,175,50,81,164
9180 DATA 50,16,160,50,233,160
9190 DATA 195,0,125,67,65,62,71
9200 DATA 65,60,79,62,32,80,79
9210 DATA 46,37,74,56,45,71
9220 DATA 46,81,46,71,46,81
9230 DATA 7043
9240
9999 SAVE "TOUR_POKE" LINE 110

```

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 * SPECTRUM *
4 REM * POR FERNANDO VIDIALLA *
5 REM *****
6 REM
7 REM
8 CLEAR VAL "24999"
9 LET C=VAL "25000": LET B=NO
T PI: FOR A=PI/PI TO VAL "11": P
RINT AT VAL "10": VAL "10": LINEA
" VAL "11"-A: A: READ A$: FOR
U=PI/PI TO LEN A$-VAL "2" STEP U
AL "3": LET P=VAL (A$(U TO U+VAL
"2")): POKE C,P: LET C=C+(PI/PI
): LET B=B+P: NEXT U: NEXT A
15 IF B<>10601 THEN PRINT AT 1
1,10: "ERROR EN DATAS": STOP
20 CLS : RANDOMIZE USR VAL "25
000"
21 REM
22 REM
23 REM
100 DATA "243049168097221033000
000017255"
110 DATA "255062255055205086005
243030000"
120 DATA "000017255255062255055
205066005"
130 DATA "2210330000064017000027
062255055"
140 DATA "205086005221033244099
017011155"
150 DATA "062255055205086005221
033000"
160 DATA "064017000024062255055
205086005"
170 DATA "221033000091017000003
062255055"
180 DATA "205086005017000086033
000091001"
190 DATA "000003237176175211254
033137216"
200 DATA "054201195232253000000
000000000"

```

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 * SPECTRUM 48K *
40 REM *
50 REM *****
60 REM ***** TURBO GIRL *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23650,8
80 LOAD "CODE 23296,60
100 INPUT " CUANTAS VIDAS QUIER
ES (1/255) ": U: POKE 23330,U
110 INPUT " EN QUE FASE QUIERES
EMPEZAR (1/3) ": F: POKE 23335,F
-1
120 INPUT " EN QUE ZONA DE LASFA
SES QUIERES EMPEZAR (1/4) ": Z
130 LET A=Z-1
140 IF A=0 THEN LET B=0: GO TO
150
150 LET B=30+(A*30)
160 POKE 23340,B
'8000 PRINT " INTRODUCES LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
8500 LOAD "CODE
9000 CLS : RANDOMIZE USR 23296

```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31685BDD21004011001B	606
2	CD335BDD21C05D11B80B	1098
3	CD335BDD21786911B896	1129
4	CD335B3E0632856A3E00	766
5	32976A3E0032416AC321	818
6	6A3EFF37CD5605C90000	975

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 60

SPECTRUM

```

10 REM Cargador del Turbo girl
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&7850 TO &786E:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7851,&A7
50 INPUT"Immune a los disparos";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &7856,&C9
60 INPUT"Destruir cada Elder con un disp
aro";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &785B
,0
70 INPUT"Immune a los choques";a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &7863,1
80 INPUT"No caer al vacio";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &7868,1
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original":0
N ERROR GOTO 100::TAPE
100 FOR n=1 TO 1000:NEXT:INK 0,0:BORDER
0:MODE 0:LOCATE 6,12:PRINT"TURBO GIRL"
110 MEMORY &3FFF:LOAD"!turbo1",&76C0:POK
E &7732,&50:POKE &7733,&78:CALL &76C0
120 DATA 3E,35,32,34,4F,3E,CD,32,73,5F,3
E,C0,32,55,73,32,59,73,3E,DA,32,50,65,3E
,C2,32,55,65,C3,DA,4F

```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

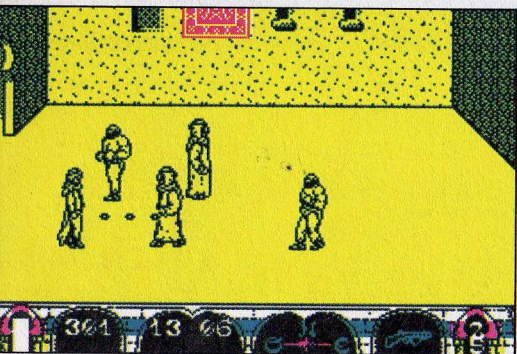
10 TURBO GIRL: MARCOS J.B
30 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:FORN=&H8300TO&H8303:POKE
N,0:NEXTN
40 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="S"
HENPOKE&H8300,1
50 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LAS BALAS (S/N)";A$:
IFA$="S"THENPOKE&H8301,1
60 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LAS NAVES (S/N)";A$:
IFA$="S"THENPOKE&H8302,1
70 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LOS AGUJEROS (S/N)";
A$:IFA$="S"THENPOKE&H8303,1
80 CLS:LOCATE7,10:PRINT"PULSA PLAY Y UNA TECLA":A$=INPU
T$(1)
90 CLEAR 200,348151:SCREEN 2:COLOR 15,1,1:CLS
100 BLOAD"cas:",R:BLOAD"cas:",R:BLOAD"cas:",R:BLOAD"cas:"
,R:BLOAD"cas:"
150 IFPEEK(&H8300)THENPOKE&H8B80,0:POKE&H8B81,0:POKE&H8
B7A,0
150 IFPEEK(&H8301)THENPOKE&HA0CB,&HC9:POKE&H9C06,&HC9
170 IFPEEK(&H8302)THENPOKE&HAA3E,&HC9
180 IFPEEK(&H8303)THENPOKE&HA375,&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
59990
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 "59990": PAUSE VAL
"150": CLS
40 LOAD "TUAREG.SCR"SCREEN$ :
LOAD "TUAREG.BIN"CODE : PAUSE VA
L "100": POKE VAL "38341",VAL "2
01": POKE VAL "41555",VAL "201":
RANDOMIZE USR VAL "35871"

```

SPECTRUM DISCO

```

10 LOAD "LOAD.BIN":MODE 0:FOR A=0 TO 15:
READ B: INK A,B: NEXT A: BORDER 0
20 POKE &A54C,&A7: POKE &A54D,&A6
30 FOR A=&A6A7 TO &A6AE: 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 &3E,&C9,&32,&E5,&1C,&C3,&29,&CA

```

AMSTRAD

```

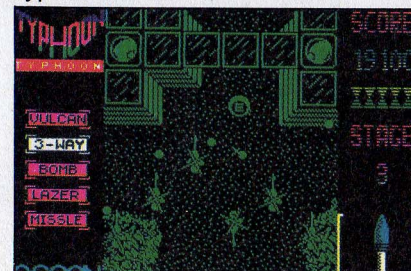
10 MEMORY 20000: OPENOUT "A":MEMORY 1499
: CLOSEOUT: MODE 0
20 FOR A=0 TO 15: READ B: INK A,B: NEXT
A: BORDER 0
30 LOAD"TOPO.BIN": CALL 6000: FOR A=0 TO
1000: NEXT A: CLS
40 FOR A=0 TO 15: READ B: INK A,B: NEXT
A: BORDER 0
50 LOAD"TUAREG.SCR".49152
60 LOAD"TUAREG.BIN"
70 POKE 7397,201
80 FOR A=0 TO 15: 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
,12,18,26

```

AMSTRAD DISCO

Typhoon

Seis niveles diferentes, dos tipos de aeronaves, cientos de enemigos y toda la adicción característica de los clásicos arcades. Colocaos los cascos y abrochaos los cinturones, vamos a despegar rumbo a la aventura, a bordo de la más sorprendente máquina que podais 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 IF<5583THENPRINT"ERROR EN DATAS"
6 INPUT"VIDAS INFINITAS":A$:IFA$="N"TH
ENPOKE386,44
7 Z$="INMUNIDAD EN LOS NIVELES "
8 PRINTZ$+"2,4,6 Y 7":INPUT"":A$:IFA$
="N"THENPOKE391,44:POKE399,44:POKE404,
44
9 PRINTZ$+"1,5 Y 8":INPUT"":A$:IFA$="
N"THENPOKE394,44:POKE409,44:POKE414,44
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
11 GETA$:IFA$=""THEN11
12 POKE816,109:POKE817,1:POKE2050,0:LO
AD
30 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169
,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

Diccionario de Pokes

```

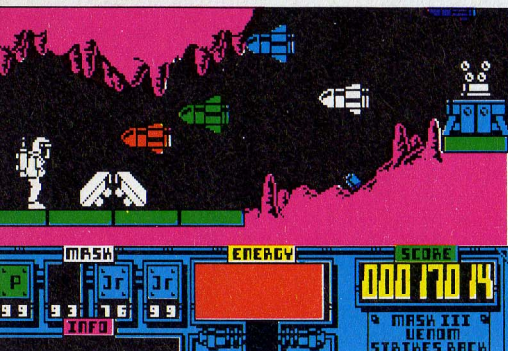
30 REM ** J.E BARBERO **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
60 REM ***** TYPHOON *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24400: POKE 23658,8
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""COD
E
100 INPUT " QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
GO TO 120
110 POKE 41908,0: POKE 42073,0
120 INPUT " QUIERES INMUNIDAD
(S/N) ";A$: 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 **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM **
50 REM ***** VENOM *****
65 REM
70 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK VAL "7": CLS : CLEAR VAL "
24576": POKE VAL "23658",VAL "8"
75 LOAD ""CODE VAL "65200",VAL
"60"
80 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS? (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
GO TO VAL "100"
90 FOR N=VAL "65228" TO VAL "6
5243": POKE N,NOT PI: NEXT N
100 INPUT "QUIERES NO HUNDIRTE
EN EL AGUA? (S/N) ";A$: IF A$="S

```

```

" THEN GO TO VAL "120"
110 FOR N=VAL "65243" TO VAL "6
5251": POKE N,NOT PI: NEXT N
120 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE NOT PI
8500 LOAD ""CODE VAL "30000"
9000 RANDOMIZE USR VAL "65200"

```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	F3DD21004011001B3EFF	922
2	37CD5605DD2100601100	718
3	9E3EFF37CD5605AF32ED	1298
4	B332AF8A32DCC232DDC2	1519
5	32DECC3232ECC322FCC32	1117
6	30CC3D322292C3009100	883

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 60

SPECTRUM

```

10 REM Cargador Venom strikes back
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
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$:IF U
PPER$(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:M
ODE 1:LOAD"!",&4000:CALL &80
110 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,3
E,C3,32,8E,1,21,9A,0,22,8F,1,C3,0,1,3E,3
A,32,47,33,32,22,42,3E,2,32,28,3A,3E,8,3
2,81,31,3E,DD,32,D7,41,3E,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-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 60000: P
OKE 23658,8: CLS : LET r=170
40 CLS : PRINT "PRIMERA FASE":
PRINT
50 PRINT "Vidas infinitas": G
O SUB r: IF a THEN POKE 60037,0:
POKE 60040,0
60 PRINT "Oxigeno infinito":
GO SUB r: IF a THEN POKE 60045,0
70 CLS : PRINT "SEGUNDA FASE":
PRINT
80 PRINT "Vidas infinitas": G
O SUB r: IF a THEN POKE 60051,0:
POKE 60054,0
90 PRINT "Municion infinita":
GO SUB r: IF a THEN POKE 60057,
0: POKE 60060,0
100 PRINT "Bombas infinitas":
GO SUB r: IF a THEN POKE 60063,0
110 CLS : PRINT "TERCERA FASE":
PRINT
120 PRINT "Vidas infinitas": G
O SUB r: IF a THEN POKE 60069,0
130 PRINT "Tiempo infinito": G
O SUB r: IF a THEN POKE 60074,0
140 PRINT "Inmunidad": GO SUB
r: IF a THEN POKE 60077,0
150 PRINT "Inserta cinta origin
al...": PAUSE 100
160 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
: LOAD ""CODE : LOAD ""SCREEN$:
RANDOMIZE USR 60000

```

```

170 PRINT "? "; FLASH 1;"C";CHR
$ 8;
180 LET a$=INKEY$: IF a$<>"S" A
ND a$<>"N" THEN GO TO 180
190 LET a=(a$="N"): PRINT "SI"
AND NOT a;"NO" AND a: FOR n=1 TO
30: NEXT n: PRINT
200 CLEAR : SAVE "VINDI.BAS" LI
NE 10: SAVE "VINDI.BIN"CODE 6000
0,83: VERIFY "": VERIFY ""CODE

```

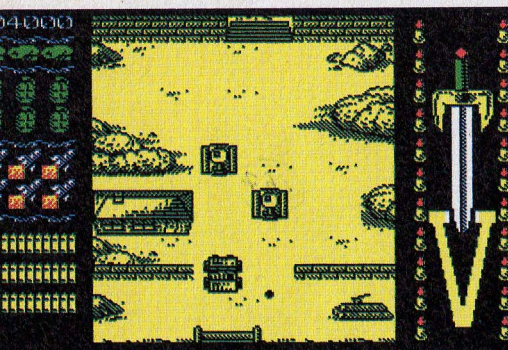
Listado 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	2177EA11587FED53DE7E	1286
2	013C00EDB03EC32DD7E	1128
3	C3C97E3AE880FEFB2824	1521
4	FE55280EAF32A8823210	982
5	853EA7320285181EAF32	826
6	5B85329B85328E8A32C3	1137
7	8A32796180CAF32EF88	1205
8	3EC9321E8532E48801DD	1521
9	E1F1C900000000000000	667

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 83

SPECTRUM

Diccionario de Pokes



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

```
80 INPUT"Cualquier numero de bombas":a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A05F,0
90 CLS:PRINT"SEGUNDA FASE":PRINT
100 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A067,0
110 INPUT"Inmunidad":a$:IF UPPER$(a$)="S
"THEN POKE &A06C,&3A
120 INPUT"Fuel infinito":a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &A071,0
130 INPUT"Municion infinita":a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A076,0
140 INPUT"Bombas infinitas":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A07B,0
150 CLS:PRINT"TERCERA FASE":PRINT
160 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A083,0
170 INPUT"Inmunidad":a$:IF UPPER$(a$)="S
"THEN POKE &A088,&C9
180 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A08D,0
190 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
200 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BD37:LOAD"
!",&8000:CALL &A000
210 DATA F3,21,1B,80,1,42,1,11,0,80,7D,B
D,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,7A,B1,
20,F2,AF,ED,4F,21,2C,80,11,2C,90,1,31,1,
ED,B0,21,32,A0,22,51,90,C3,2C,90,21,44,A
0,11,60,0,ED,53,14,1,1,50,0,ED,B0,C3,AC,
7F
220 DATA 3A,0,10,FE,F7,28,37,FE,D1,28,17
,3E,3D,32,D9,B,3E,3D,32,B4,5,3E,1,32,11,
1E,3E,2A,32,40,E,C3,0,80,3E,3D,32,21,1D,
3E,C2,32,9E,26,3E,3D,32,EB,1D,3E,1,32,C8
,A,3E,1,32,0,9,C3,0,80,3E,3D,32,F9,12,3E
,3E,32,2F,18,3E,1,32,E,6,C3,0,80
```

AMSTRAD

Virus

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



LISTADO 1

```
10 REM *****
20 REM * CARGADOR VIRUS *
30 REM *
40 REM * PARA SPECTRUM 48K *
50 REM *
60 REM * POR J.J.G.O. *
70 REM *
80 REM *
90 REM *****
100 REM
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 64512,44
120 POKE 23558,8: RESTORE 1000
130 READ POKE: IF POKE=0 THEN G
O TO 508
140 READ A$: LET A$=A$+" ?": IN
PUT "": PRINT #1:AT 1,0: PAPER 1
: INK 7: BRIGHT 1:TAB (32-LEN A$
)/2;A$
150 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 150
160 IF INKEY$<>"N" THEN GO TO 16
0
170 BEEP .1,20: IF K$="N" THEN
POKE POKE,0
180 GO TO 130
500 INPUT "": PRINT #1:AT 1,0:
INK 7: PAPER 2: FLASH 1: " CARG
ANDO PROGRAMA ORIGINAL. "
510 LOAD "Virus1"CODE 52480: PA
PER 1: INK 7: PRINT USR 64512
970
1000 DATA 64645,"VIDAS ILIMITADA
S"
1010 DATA 64649,"BOMBAS ILIMITAD
AS"
1040 DATA 0
9998
9999 SAVE "VIRUS.POKE" LINE 110
```

LISTADO 2

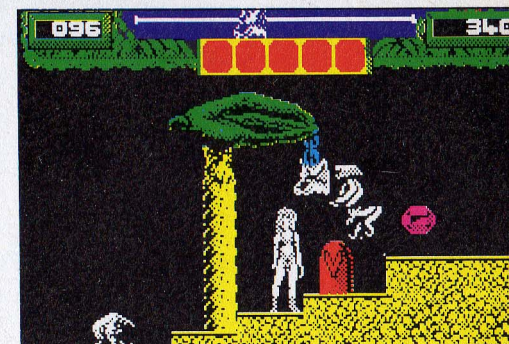
```
1 3100003E02CD0118DD21 595
2 08C9111101C888F0D21 1151
3 00CF162DD5CDD4FCCDAB 1516
4 FCD1DD241520F3DD2100 1268
```

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.

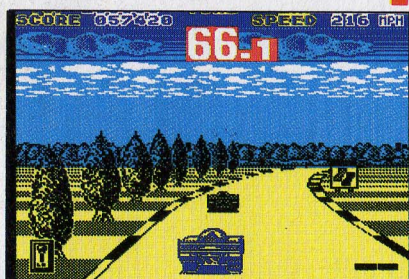


Diccionario de Pokes

```

10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM ** A. ANDRES **
40 REM ** SPECTRUM 48 K **
50 REM ** *****
60 REM *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *** UIXEN ***
100 REM
110 CLEAR 29183
120 INPUT "FASE A CARGAR (1/2/3)";A
130 LOAD ""SCREEN$
140 LOAD ""CODE
150 POKE 23658,6
160 CLS : PRINT TAB 8; FLASH 1;
"PARA EL CASSETTE": PAUSE 200
170 INPUT "TIEMPO INFINITO ?";A
180 INPUT "VIDAS INFINITAS ?";B
190 IF A$="S" AND A=1 THEN POKE
51789,0
200 IF A$="S" AND A<>1 THEN POK
E 51794,0
210 IF B$="S" THEN POKE 57541,0
220 PRINT : FLASH 1; " PON EN
MARCHA EL CASSETTE"
230 LOAD ""SCREEN$
240 RANDOMIZE USR 51456
    
```

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

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.



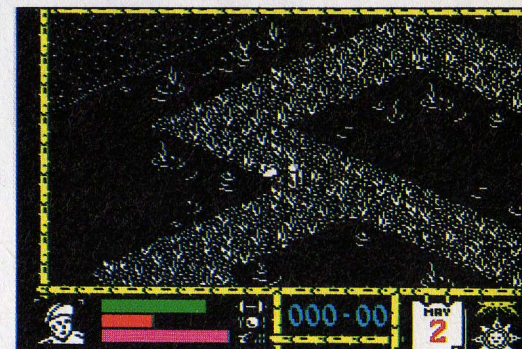
```

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 PO
KE 47986,0
70 INPUT "ver el final? (s/n)"
,a$
80 IF a$="s" OR a$="S" THEN PO
KE 42924,0
90 RANDOMIZE USR 42884
    
```

SPECTRUM

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.



Diccionario de Pokes

Listado 1

```

10 REM Where time stood still
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER BIN : BORDER BIN : IN
K VAL "7": CLEAR VAL "24575": LO
AD "CODE VAL "25000": CLS : POK
E VAL "23658", VAL "8"
40 INPUT "¿Fuerza infinita? "
LINE a$: IF a$(SGN PI)<>"S" THE
N POKE VAL "25040",SGN PI: POKE
VAL "25046",SGN PI
50 INPUT "¿No pasar hambre ni
sed? " LINE a$: IF a$(SGN PI)<>
"S" THEN POKE VAL "25052",SGN PI
: POKE VAL "25058",SGN PI
60 INPUT "¿Munición infinita? "
LINE a$: IF a$(SGN PI)<>"S" T
HEN POKE VAL "25064",SGN PI
70 INPUT "¿Quitar todos los pe
ligros? " LINE a$: IF a$(SGN PI
)<>"S" THEN POKE VAL "25028",BIN
80 INPUT "¿No pasa el tiempo?

```

```

" LINE a$: IF a$(SGN PI)<>"S" T
HEN POKE VAL "25033",BIN
90 PRINT #BIN "Inserta cinta
original." PAUSE VAL "100"
INK BIN : POKE VAL "23624",BIN :
CLEAR
100 LOAD "CODE VAL "24576": LO
AD "SCREEN$ : RANDOMIZE USR VAL
"25000"

```

Listado 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	218161224560C3016021	831
2	CD6111368FED53EF8601	1258
3	2C00EDB03E0132B2863E	944
4	C932EF8EC3218521C0D5	1482
5	CD57BF21C4D05CD57BF21	1441
6	CD5DCD57BF21C6D5CD57	1629
7	BF21C7D5CD57BF21C6D5	1632
8	01FF04110800711910FC	691
9	C9000000000000000000	201

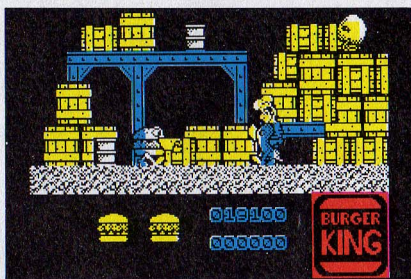
DUMP: 40.000

Nº 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
,62,0,55,205,86,5,62,167,50,159,
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.

```

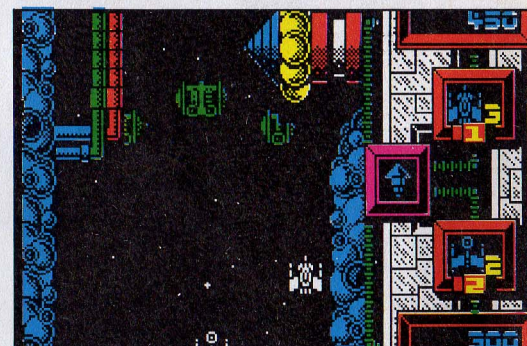
1 REM ---/CARGADOR XECUTOR/---
20 REM ---/POR/SICILIA/---
40 REM ---/CORDORA '88/---
5 REM
6 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: CLEAR VAL "3E4"
7 LET A=VAL "10": LET B=VAL "
11": LET C=VAL "12": LET D=VAL "
15": LET E=VAL "14": LET F=VAL "
15": LET SUM=NOT PI: LET DIR=VAL
"58000": LET L=VAL "100": POKE
VAL "23658", VAL "8"
8 INPUT "VIDAS INFINITAS JUGA
DOR 1 ?(S/N) " LINE U$
9 INPUT "VIDAS INFINITAS JUGA
DOR 2 ?(S/N) " LINE V$
10 PRINT AT 11,7: INK 4;"ESPER
A UN POCO ..."
11 FOR I=SGN PI TO VAL "114":
READ S$: READ CH: FOR N=SGN PI T
O VAL "19" STEP VAL "2": LET S=V
AL "15"+VAL "5$(N)"+VAL "5$(N+SG
N PI)": LET SUM=SUM+S: POKE DIR,
S: LET DIR=DIR+SGN PI: NEXT N
12 IF SUM<>CH THEN INK 9: PRIN
T FLASH 1: AT 10,7:"ERROR EN LINE
A "L: FLASH 0: PAPER 2: AT 11,7:
CORRIGE Y PULSA RUN: LIST L: S
TOP
13 LET SUM=0: LET L=L+10: NEXT
I
14 IF U$<>"S" THEN POKE 58419,
0
15 IF V$<>"S" THEN POKE 58422,
0
16 CLS : PRINT AT 11,4: BRIGHT
1: INK 5;"INSERTA LA CINTA ORIG
INAL"
17 RANDOMIZE USR 58000
18 SAVE "CARGAEXEC" LINE 6
100 DATA "31FF7F97DD2100001111"
,870
,110 DATA "0037CD56053EFFDD21CB"
,1125
,120 DATA "5C11F80537CD56059732"
,914
,130 DATA "5C5D014C5DCD4C5D060C"
,747
,140 DATA "DD2121E5CDAB8E421001B"
,117
,150 DATA "2261EB0618CDA8E40D22"
,1252
,160 DATA "E0E2FD21E7E221E2E211"
,1695
,170 DATA "6DEE010500EDB0C36FED"
,1809
,180 DATA "0000FD2239EEC93E1432"
,915
,190 DATA "B05CDD2AE0E23E23329D"
,1285
,200 DATA "E421000022D0E497D3FE"
,1347
,210 DATA "2176EF221DE5213B9C36"
,984
,220 DATA "F323363E232336ED2336"
,844
,230 DATA "4F0606CD93E4211EE3C3"
,1156
,240 DATA "63E40601CD93E4214D9C"
,1180
,250 DATA "2221F00601CD93E42134"
,979
,260 DATA "E3C363E4213AE3C363E4"
,1589
,270 DATA "06CCD93E42145E3C363"
,1220
,280 DATA "CDE42291E431FF7F0601"
,979
,290 DATA "E3C363E4213AE3C363E4"
,1589
,300 DATA "06CCD93E42145E3C363"
,1220
,310 DATA "E40603CD93E42150E3C3"
,1352
,320 DATA "63E40603CD93E4215BE3"
,1287
,330 DATA "C363E4060121DAF1221D"
,1084
,340 DATA "E5CD93E4216CE3C363E4"
,1699
,350 DATA "0602CD93E4214A9C2224"
,921
,360 DATA "F20604CD93E421EBF222"
,1376
,370 DATA "1DE50607CD93E4211DE5"
,1142

```

```

350 DATA "342191E3C363E40602CD"
,1192
,360 DATA "93E4214A9C228BF30602"
,1062
,370 DATA "CD93E4214A9C22B6F306"
,1308
,380 DATA "02CD93E421B2E3C363E4"
,1542
,390 DATA "214A9C22F8F30609CD93"
,1153
,400 DATA "E421C3E3C363E40605CD"
,1421
,410 DATA "93E421CEE3C338E421D4"
,1565
,420 DATA "E3C363E4214A9C223BF5"
,1356
,430 DATA "0601CD93E421E5E3C363"
,1370
,440 DATA "E40601CD93E421F0E3C3"
,1510
,450 DATA "63E40605CD93E4215BF6"
,1288
,460 DATA "221DE50601CD93E42106"
,918
,470 DATA "E4C363E40602CD93E421"
,1371
,480 DATA "11E4C338E42117E4C363"
,1302
,490 DATA "E421E6F6221DE5060ACD"
,1250

```



```

500 DATA "93E42130E411F1F90108"
,1200
,510 DATA "00EDB0C3C7F79732ACCA"
,1629
,520 DATA "32CDC8C93EC932CDE422"
,1435
,530 DATA "91E431FF7F0601CD93E4"
,1391
,540 DATA "3E3E32CDE4218DE40106"
,1016
,550 DATA "00EDB0214D9C224B9C3E"
,1006
,560 DATA "C032639CC33B9C3EC932"
,1220
,570 DATA "CDE42291E431FF7F0601"
,1278
,580 DATA "CD93E43E3E32CDE4D521"
,1433
,590 DATA "8DE4010600EDB0D11B21"
,1058
,600 DATA "469CEB722B73C33B9C31"
,1192
,610 DATA "FF7FC30000C506012A1F"
,854
,620 DATA "E57E323D9C00221FE5CD"
,1121
,630 DATA "A8E4C110ECC9C5DDE5ED"
,1926
,640 DATA "5B1DE562B060D04E00"
,859
,650 DATA "09221DE5EBCDC6E4DDE1"
,1613
,660 DATA "DD23C110E3C911409CE5"
,1359

```


Diccionario de Pokes



```

670 DATA "EDB0E13EC9121837EB2A"
1275
680 DATA "09E64E23466069AFED52"
1117
690 DATA "11409C19ED5B07E61A77"
972
700 DATA "2A09E623232209E62A07"
673
710 DATA "E6232207E601BFECFCD0C"
1184
720 DATA "E50150F4CD0CE50196F7"
1398
730 DATA "CD0CE5C33B9C2A1DE57C"
1280
740 DATA "B8C07DB92801C93E2032"
1072
750 DATA "5D9CC94FEAA6E515201A"
1237
760 DATA "121116161A1A11161620"
554
770 DATA "161A1116111A121A1616"
218
780 DATA "1615111A12161A161612"
214
790 DATA "1615161A101F11121017"
800 DATA "001F16170D101010120E"
182
810 DATA "1012100D100E170D101C"
173
820 DATA "1710121017121610101B"
195
830 DATA "1210110D100D10101212"
151
840 DATA "110E101B101B10171B10"
199
850 DATA "101F100D100D10160D10"
172
860 DATA "120D1224171B1710160E"
970
870 DATA "100D12120D1610102416"
190
880 DATA "121C1110120E12101F12"
144
890 DATA "004A7200000147002519"
900 DATA "2100460058000000004B"
910 DATA "002C004E000006D70000"
920 DATA "3D33007800004E003000"
930 DATA "002D0000300000050000"
940 DATA "4100730011740000756A"
950 DATA "004A0000550039000000"
960 DATA "0E655977746900000000"
970 DATA "00004600000746B000700"
980 DATA "2C000000425B0000BE65B"

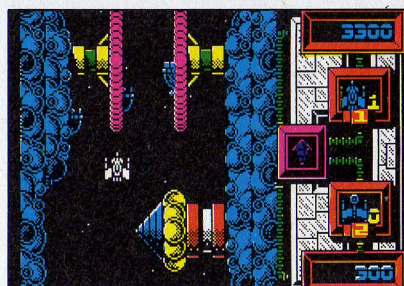
```

```

533
990 DATA "E6F6F6EBF6F6F6F9E9F9"
2426
1000 DATA "F6F6F6F6F6F6F6F6F6F6"
10405
1010 DATA "F8F9F6EEF6F6F6F6F6F6"
1020 DATA "E9F6F6F6F6F6F6F6F6F6"
10253
1030 DATA "F6F8F6E9F6E9F6E9F6F6"
10423
1040 DATA "EBF6F9F6F9F6F9F6F6F9"
10464
1050 DATA "F6E9F6F8F6F9F6F6F9F6"
2455
1060 DATA "F6F6EEF6F6F6F6F6F6EB"
2443
1070 DATA "F68FEF9FEFBEEFCFEFE1"
12126
1080 DATA "EFF1EF15F034F06EF07E"
1748
1090 DATA "F08EF09EF0B0F0BEF0CE"
2072
1100 DATA "F0E0F0F0F0F0F0F0F0F0"
1958
1110 DATA "F13FF14FF16BF192F1A4"
1764
1120 DATA "F1B4F1EBF111F221F23C"
1732
1130 DATA "F24EF25EF26FF27F7207"
1747
1140 DATA "F314F324F334F346F358"
1481
1150 DATA "F378F388F3A3F3B3F3CE"
2019
1160 DATA "F3DEF310F420F430F44F"
1615
1170 DATA "F45FF46CF47CF489F499"
1837
1180 DATA "F4BCF4CCF4DEF4EBF4FD"
2322
1190 DATA "F453F57AF59EF5AEF5BB"
1948
1200 DATA "F5CDF5DF56F57F68DF69D"
2056
1210 DATA "F6F7F613F724F734F746"
1657
1220 DATA "F754F766F776F795F7A7"
1855
1230 DATA "F7000000000000000000"
247

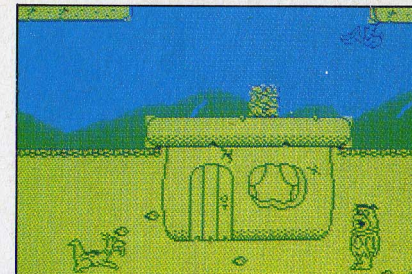
```

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.



```

5 REM CARGADOR YABBA DABBA DO
0
10 FOR N=65000 TO 65007
20 READ A: POKE N,A
30 NEXT N
40 DATA 175,50,92,170,124,246,
1,201
50 LOAD ""CODE
60 POKE 64909,195: POKE 64910,
232: POKE 64911,253
70 RANDOMIZE USR 64767

```

SPECTRUM

Yeti

En los recónditos parajes del Himalaya tienes que capturar a

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

LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM ***** YETI *****
58 REM
70 ORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
75 LOAD ""CODE 65107,384
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";AS: IF AS="S" THEN
GO TO 110
105 FOR N=65388 TO 65399: POKE
N,0: NEXT N
110 INPUT "QUIERES BOMBAS INFI
NITAS (S/N) ";AS: IF AS="N" THEN
POKE 65402,0
120 INPUT "QUIERES BALAS INFIN
ITAS (S/N) ";AS: IF AS="N" THEN P
OKE 65405,0
130 INPUT "QUIERES INMUNIDAD (S
/N) ";AS: IF AS="N" THEN POKE 65
410,0
800 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA" : PAUSE 0
9000 LOAD ""CODE 30000
9900 CLS: RANDOMIZE USR 65107

```

LISTADO 2

```

1 F3C32CFFAF371408153E 1078
2 08D3FE2105FF50BFE1F 1499
3 E624AFAC0CDE7FE30FA 1712

```

**DUMP: 40.000
N.º 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.

```

4 REM *****
5 REM *Por J.E.Barbero*
10 REM *****
15 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
20 POKE 23656,8: CLEAR 24999
25 PRINT AT 10,2: FLASH 1:"INT
RODUCE LA CINTA ORIGINAL"
30 LOAD "CODE": LOAD "CODE
40 RANDOMIZE USR 32769
50 LOAD "CODE 25000
60 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
S (0-255)? " :N: POKE 45001,N
70 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS?(S/N) " :A$: IF A$="S" THEN P
OKE 45314,201
80 INPUT "QUIERES SER INMUNE A
TODO?(S/N) " :A$: IF A$="S" THEN
POKE 39739,201
90 INPUT "QUIERES QUE LOS ENEM
IGOS NO DISPAREN?(S/N) " :A$: IF
A$="S" THEN POKE 41255,32

100 INPUT "QUIERES RECOGIDA AUT
OMATICA DE FUEL?(S/N) " :A$: IF A
$="S" THEN POKE 41475,32
110 INPUT "QUIERES AUTOFIRE?(S/
N) " :A$: IF A$="S" THEN POKE 397
36,196
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
a$: IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0: IN
K 0,0: INK 1,26: INK 2,13: INK 3,16: INK 4,1
70 POKE &BDF4,&C9: MEMORY &3FFF: MODE 0: IN
K 0,0: INK 6,3: INK 7,24: INK 8,12: INK 13
5: INK 5,6: INK 6,3: INK 11,19: INK 12,20: INK 13
9,9: INK 10,18: INK 11,19: INK 12,20: INK 13
,11: INK 14,2: INK 15,1: BORDER 0: LOAD "loa
der",&4000
80 FOR i=&A200 TO &A21C: READ a$: POKE i,V
AL("&" + a$): NEXT
90 PRINT "LOADING : ZYNAPS": POKE &414F,&
A2: CALL &4000
100 DATA 3A,0,0,0,B7,20,9,32,4D,65,32,4E,6
5,32,4F,65,3A,1,0,B7,20,5,3E,C9,32,5D,56
,C3,0,90
    
```

AMSTRAD

