

MICRO

Manía

Sólo para adictos

- SPECTRUM
- AMSTRAD
- COMMODORE
- MSX



Diccionario
de Pokes
● Incluye Cargadores

2

HOBBY PRESS

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» 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.

Esa 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 encontraréis 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 telecaremos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Telecaremos el listado 1 (programa Basic) y los salvamos con SAVE"/NOMBRE"/LINE 1. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a recordarlo.

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. Telecaremos 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. Procederemos 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. Elijiendo 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 no lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos desde donde testear el objeto (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la pulsación. 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 justo 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 falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiéramos. Cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
2 REM
3 REM CARGADOR "3 MICROHOBBY
4 REM
5 CLEAR 65510:LET MEMU=6000
6 REM *MEMU=6000 TO LOAD
7 REM *CL:FOR M=C: NEXT M
15 DATA 42,75,92,126,204,193,4
8,6,285,24,25,235,4,245,254,65,
241
100 LET A=0:POKE 23658,8
101 LET L=1:GO TO 6000
102 LET A=10:LET B=11:LET C=1
103 LET D=13:LET E=14:LET F=15
200 LET I=1:GO TO 6000
1900 REM "BUCLE PRINCIPAL"
1901 INPUT "LINE 1: IF
1910 THEN GO TO 6000
1920 FOR N=1 TO LEN B
1930 IF B(N)="" OR B(N)="" THEN
1940 NEXT N
1950 IF B(N)="" THEN POKE 2366
9,PEEK 23669-1:GO SUB 5000:GO
TO 1000
1960 INPUT " "
1970 " " DATOS " " LINE 4
1980 IF A="" THEN GO TO 6000
1990 LET C=C+PEEK 23669:PRINT
AT C,X:G@:AT C,X:CHR 13B:L
INEA " "
2010 IF LEN D<=20 THEN GO SUB 5
800:GO TO 1000
2020 FOR M=1 TO 20
2030 LET W=S(D(M))
2040 IF W="0" AND W="CHR 5
0 AND W="CHR 64 AND W="CHR 7
1 THEN
2050 LET I=I+1:FLASH 1:"
2060 VER 1:" :GO SUB 5000:GO TO 10
00
2080 NEXT M:LET C=C+
1210 FOR N=1 TO 20 STEP 2
1215 LET D=D+PEEK 65100+2*N
6111:LET E=C+HEX N:NEXT N
1250 LET C=C+8:INPUT "CONTROL "
1260 IF C<=0 THEN GO SUB 5000:
1300 LET A=A+8
1310 IF I=1:GOTO 1000
1320 BEEP 2,0:OUT 254,2:POKE
23669,PEEK 23669-1:RETURN
6000 REM "MENU PRINCIPAL"
6005 PRINT 0:INK 7:PAPEL 1:"
6010 LET I=INKEY:" IF I=""
6100 LET I=INKEY:" IF I=""
6210 GO TO 6100
6210 IF I="" THEN GO TO 1000
6210 IF I="" THEN GO TO 7000
6220 IF I="" THEN GO TO 8000
6225 IF I="" THEN GO TO 7000
6230 IF I="" THEN GO TO 9000
6240 REM "SAVE"
6250 PRINT 0:PAPEL 3:INK 7:"
FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R)
7000 FAUSE 0:" IF INKEY(F)="" AND
INKEY(O)="" AND INKEY(R)=""
7010 GO TO 7002
7020 IF INKEY="O" THEN GO TO 72
500
7030 IF INKEY="R" THEN CLS :GO
TO 6000
7040 REM "SAVE DATA"
7050 IF A="" THEN GO SUB 5000
```

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente: Suprimir la instrucción CAT de las líneas 70, 72, 75, 7200 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (con la extensión +F) que se desee almacenar en memoria.

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 65420: READ
40 POKE N,A: LET T=T+A: NEXT N
50 IF T<3340 THEN PRINT "ERRO
RN DATAS"
60 RANDOMIZE USR 65400
80 DATA 227,33,0,64,17,232,189
62,55,23,86
70 DATA 5,40,241,175,50,54,182
61,50,58,54,295
80 DATA 107,13,195,47,204
    
```

SPECTRUM

```

10 REM *** 1942
20 FORN=286TO361:READA:POKE N,A:S=A+1:NE
XT N
30 IF$K>7237THENPRINT"ERROR EN DATAS."
END
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N) : "VS:IF
VS="S"THENPOKE320,141
50 INPUT"ROLLS INFINITOS (S/N) : "RS:IF
RS="S"THENPOKE323,141
60 INPUT"INMUNE AVIONES (S/N) : "AS:IFA
S="S"THENPOKE327,98
70 INPUT"INMUNE DISPAROS Y AVION GRANDE
(S/N) : "DS:IFDS="S"THENPOKE356,141
    
```

```

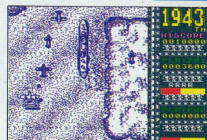
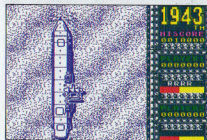
80 PRINT"COLOCA CINTA 1942 Y PULSA PLAY
EN EL CASSETTE."
90 WAIT1,56,49:POKE816,32:POKE817,1:LOA
D
100 DATA 32,165,244,169,48,141,243,3,16
9,1,141,244,3,76,13,8,169,62,141,48
110 DATA 8,169,1,141,49,8,32,132,255,96
169,36,44,174,22,44,26,33,76,73
120 DATA 1,169,169,141,165,12,169,0,141
,167,12,169,234,141,133,22,169,169,141
130 DATA 196,22,169,0,141,135,22,169,0,4
4,145,28,76,80,10,0,0,0,0,0
    
```

COMMODORE

```

1 REM 1943
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO39:READA:POKE544+N,A:S=S+A:NEXT
4 IF$K>3677THENPRINT"ERROR EN DATAS"
5 PRINT"PREPARA EL 1943 Y PULSA UNA TECLA"
6 GETAS:IFAS="*"THENGETOG06
7 SYSS544
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».

1943

Estamos ante una magnífica recreación de la batalla de Midway, uno de los acontecimientos más cruciales 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 *****
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 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 24999: POKE 23680,0
78 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
E
100 INPUT "QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) : "AS: IF AS="S"
N POKES 21,201
100 INPUT "QUIERES SHIRT BOMB
S INFINITAS (S/N) : "RS: IF RS="S
" THEN POKE 53114,0
100 INPUT "QUIERES ROLLINGS I
NFINITOS (S/N) : "IS: IF IS="S"
HEN POKE 53158,0
9999 CLS: RANDOMIZE USR 25593
    
```

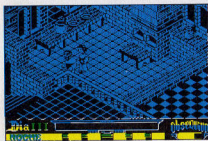
SPECTRUM

```

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 URUEÑA
PARA MICROMANIA 1988
25 INPUT "NO SE MUEVEN LOS PER
SONAJES (ISEL PARA UN MAPEADO) :
AS: IF AS="S" OR AS="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": AS: IF A
S="S" OR AS="s" THEN POKE 32778,
255
    
```

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 b
POKE VAL "32836": VAL "188": POKE
VAL "32837": val "127": RANDOMIZE
USR VAL "32768"
```

20 DATA 62.a.52.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 POKES3280:0:POKES3281:0:POKES45:1
30 FORT=81079:READR:POKE272+T.A:3+S+R:NEXT
40 IFSO9264THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":R:IFR="N"THENPOKE319,173
60 INPUT "FUEL INFINITO (S/N)":B:IFB="N"THENPOKE322,173
70 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
80 WRIT1,56,49
90 PRINT"POKES DEL ACTION BIKER POR J.S.F."
100 SYS272:LOAD
110 DATA162,27,169,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,49,141
120 DATA159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,245,208,228,169,61,141,173,3,169,1
130 DATA141,176,3,76,199,2,169,173,141,4,65,141,199,67,32,74,3,72,165,173,201,13
140 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,95,104,96,74,63,70
```

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 uelce en los agujeros.

```
10 IPRINT*():"THEN IELSECL:KEYOFF:SCREEN0:COLOR15,1,1
20 B=0:FORI=35610:TO35631:READA:B=A+FOKEL:A:NEXTI:IFB<>2449THENGOTO130
30 LOCATE,23:PRINT"CALLIGADOR PARA ADICTA BALL DE ALLIGATA":PRINT"-----
-----":PRINT"PRONT":PRINT" J.M.R.SANCHO PARA MICROMANIA."*FORI
=1TO13:PRINTNEXTI
40 LOCATE,13:INPUT" -- ¿ Número de Vidás (1-99) "A:IFACITHEA=ELSEIFA>90THENA=99
50 POKE 35614,A:PRINT"INPUT" -- ¿ Número de Fase (1-6) "A:IFACITHEA=ELSEIFA>6
60THENA=6
70 POKE 35619,A:PRINT"INPUT" -- ¿ Inusabilidad (S/N) "
80 POKE 35619,A:PRINT"INPUT" -- ¿ Inusabilidad (S/N) "
90 CLS:PRINT"Ray algún error en las datas."*END
140 DATA 205,87,141,62,4,50,22,166,62,0,50,29,166,33,3,189,62,0,6,29,119,35,16,2
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 FORM=272042:READA:POKEM:A:S+9A:NEXT
4 IFSO2029STHENPRINT"ERROR EN DATAS":END
5 PRINT"EL PROGRAMA SE CARGARA SIN RAYAS"
6 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
7 GETA:IFAS="":THEN?
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 DATA169,53,155,1,162,3,160,1,169,1,32,186,255,169,0,32,189
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 DATA49,169,229,141,49,9,169,22,141,50,9,96,74,68,83
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador After Burner
20 REM Pedro Jose RODRIGUEZ-86
30 PAPER 0: CODE 4000: P
LEAR 24999: LORD "CODE 4000": P
DNE 0: CLS
40 INPUT "Uidas infinitas?":
LINE #1: IF #1(1) <> 5 THEN POKE
4: 45000: 0
50 INPUT "Municion infinita?":
LINE #2: IF #2(1) <> 5 THEN PO
4: 45000: 0
60 PRINT #0: "Inserta cinta ori
ginal":
PRASE 100: INK 0: POK
E 30: CLR
70 RANDOMIZE USR 48920
    
```

LISTADO 2

```

1 C7D9003AFF82F0E0050C 1139
2 2017213008201802180 895
3 001100503E11004910F 645
4 80D9C3C50C8010F60908 1308
5 302E1E80C080000000 1330
6 EDAREDAEDAREDAED00 1905
7 F0A0C0A0E0A0E0A0E0 1905
8 C3C5BC3F1082124BC22 942
9 8100FF3248BC3E85320 121
10 BC05000000000000F0D 717
11 C3C5BC3E908F9083200 1373
12 200E906047E12231410 207
13 F000001103930F99308 861
14 30E312100111F4A00 621
15 002018201D100000005 107
16 F040218201D0000003F 700
17 9A2007201D100000001 309
18 10FE2007201D100000 1414
19 00A00010F09C3C3C0C6 1100
20 00A0D020E73F0C00210 030
21 BC11F07070000A000720 1061
22 E430C27070000A000720 1010
23 D036C02707000A00073 1206
24 002700077001D10000 1211
25 BC9D9F90A0C08C00C03 1051
26 163D20077041000000 117
27 FE1F0E020020F47200F 1247
28 E00F600D0307300F13 1052
29 C0C300F00C0000F213 130
31 FE0F00E1FE0004FD01 1307
32 200000000000000000 1506
33 BC300E070000000000 1743
34 0030F21D0F1000C9DC0 1568
35 BC300E107021900E462 970
36 D0C0C0000000000000 971
37 1D0F13F01320000000 967
38 D12E043C0010002300 969
39 C0C000000000000000 1253
40 000E1330E000000000 1113
41 D20000000000000000 1309
42 000000000000000000 747
43 0F3E0410163CC1A0C511 930
    
```



```

44 DD7700DD231000E22E81 654
45 003E0210002E09DC20C 748
46 D0C0C0000000000000 1033
47 CB1500E2D270D7C0D57 1239
48 000000000000000000 1242
49 C3110D77000D31B0E2 006
50 000000000000000000 1033
51 04070050001FD7FD79 1157
52 FD4E0FD4601DD10000 000
53 D0A94C017E00000000 1033
54 110E00C017E00000329 1040
55 000000000000000000 1242
56 00000042E0E23C00063 637
57 000000000000000000 1033
58 0000007C0D11A90E053 1271
59 0000110000000000000 048
60 3E4C10003E00CC20C0 1040
61 003F0E0C20C0000000 1036
62 110000000000000000 1251
63 BC2100900000FFC5CD4 20E
64 73C0C110F730000000 1033
65 C0C0F0E00C1E000400F 1206
66 3E770DF00046000200 1002
67 702FE0404100FC0000 997
68 000000100001130000 1157
69 C3C5100000040913C11 050
70 F0E521000011C00000 1330
71 C5100000470913C110 747
72 C17CF0E03000A7ED42D 1031
73 13000007ED42003013F 1036
74 900C000E900A0200E02 1054
75 000000000000000000 1182
76 D0F7FE0100C0000000 1271
77 C0E11E0F0014C00000 1261
78 00C0F0C00000000000 749
79 F0F0D021C00E110101 1201
80 27000F020F0000100 1157
81 11F717219000200000 1201
82 000000000000000000 1570
83 000100000000000000 1182
84 007001000000000000 050
85 13000000000000000 700
    
```

DUMP: 40.000
N° BYTES: 848

SPECTRUM

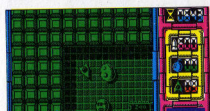
```

10 AFTER BURNER
20 M.J.B. 1989
30 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15.1.1:POKE AH
40 S=0:FOR N=60070 TO 60075:NEXT A:
50 LOCATE 1,2:INPUT "CUANTAS VIDAS (1-60) POKE 60075.2:LOCATE 1,2:INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)" :AS=IF AS="S" THEN TO (S/N) :AS=IF AS="S" THEN TO "MUNICION INFINITA"
60 CLS:LOCATE 6,10:PRINT:INSERT LA CINTA
70 ORIGINAL:LOCATE 12,12:PRINT"Y PULSA A=HORA"
80 DATA 21.E.87.11.E0.F4.1.48.0.E.D0.C.A.21.0.80.11.0.80.1.C.0.E.D0.C3.0.48.6.3A.52.67.32.54.62.3A.53.67.47.26.C.21.0.2.2.67.22.4.67.22.6.67.3A.4.67.87.3.0.0.C9.1F
    
```

MSX

Afteroids

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



```

10 CLS:D=40777:
20 READ A:IF A=1 THEN 50
30 FOR A=0:0:1:0:0:2:0:0
50 FOR B=4000:70:6001:STEP 5:6000
60 A:PRINT:MS" (C=0):INPUT C:CH=LEFT
70(CS,1)
80 IF C="+" OR C="*" THEN POKE X,21
90 NEXT X
75 CLS
00 PRINT "introduce cinta original"
10 PRINT "y pulsa tecla"
100 IF INKEY="" THEN 100
200 SCREEN 2,2:COLOR 5,1,CLS
210 CLEAR 1,30299
220 BLOAD "casitler"
    
```

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

LISTADO 1

```

10 LOAD ""CODE 65400
20 FOR X=1 TO 4:REM AS,d,n
30 PRINT #X: (S/N):?
40 DIH "GO TO": INPUT #0
50 IF #0="" OR #0="5" THEN PO
KE D
201: GO TO 70
60 POME 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 "Uidas infinitas",6544
1,221
130 DATA "Disparos inagotables
",65452,221
    
```

LISTADO 2

```

LINEA DATOS CONTROL
1 31EFFFF0E66370010030 1071
2 11E0FC00000000000021 773
3 70F71170FF01700F000 1492
4 3E0000000000000000 160
5 3E0000000000000000 305
6 000000000000000000 948
7 40A07E0000A4000A242 844
    
```

DUMP: 40.000
N° BYTES: 70

SPECTRUM

```

230 BLOAD "casitudo
240 DEFUSR=40777:AH=USR0
1000 DATA 243,49,40,242,205,130,32,1
40,140,17,8,1,0,44,205,73,1,205,221,
127,205,220,8
1010 DATA 33,0,44,1,151,175,127,229,20
5,220,8,225,117,25,193,11,128,177,32,2
42,205,21,81
1020 DATA 62,201,50,42,77,62,201,50,10
5,86,43,201,50,176,77,62,201,50,145,77
,145,147,139,1
2000 DATA TIEMPO PARADO,221
2010 DATA Eliminar aliens,33
2020 DATA Uidas infinitas,221
2030 DATA Disparos inagotables,221
    
```

MSX



Diccionario de Pokes

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

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

```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=50000 TO 50015:READ A:POKE I,A:NEXT I
```

```
30 BLOOD*casi*,R
40 BLOOD*casi*,R
50 DATA 201,201,201,4
60 DATA 189,212,8
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 Carasador Alien syndrome
20 REM Pedro Jose Rodriguez-80
30 PAPER 0,INK 9,BORDER 8
40 CLEAR 30000:LOAD "CODE 40000.P"
50 INPUT "VIDAS INFINITAS":LINE AS IF ASK "S" THEN POKE 40547,8
60 INPUT "Cualquier numero de prisioneros?":LINE AS IF ASK "S" THEN FOR I=40000 TO 40008:POKE I,8
70 PRINT 0:INSERTA CINTA ORIGINAL:POKE 23624,0:PAUSE 1
80 CLEAR
90 FOR N=1 TO 3:RANDOMIZE USE 1:1306:NEXT N:RANDOMIZE USE 400
```

| LINEA | LISTADO 2 | DATOS | CONTROL |
|-------|-----------------------|-------|---------|
| 1 | 40094000001400409C10 | 404 | |
| 2 | 000043F09570FF630595C | 973 | |
| 3 | 030FF18000001800008 | 787 | |
| 4 | 000530EAC9E00000040F3 | 830 | |
| 5 | ED78828C01109F1E013E | 1101 | |
| 6 | 90D3F2021200931E36CD | 1032 | |
| 7 | 40D030F53C66830F0E21 | 1094 | |
| 8 | 080F095C0479030E37D | 1317 | |
| 9 | FED430F4CD4F9030D3C | 1259 | |
| 10 | C332000000000000000 | 1185 | |
| 11 | 00050F061220017000D7 | 744 | |
| 12 | 00000000000000000000 | 1131 | |
| 13 | 18D2AC9C3A849C853E264 | 1157 | |
| 14 | 0C853016500000000000 | 1451 | |
| 15 | AD000078000000000000 | 1044 | |
| 16 | 0070180F0C059523130E | 1185 | |
| 17 | 9F000505301650F09732 | 012 | |
| 18 | 16F00D231078B3C2A99C | 1284 | |

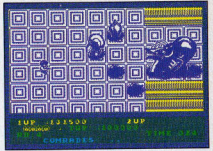
```
19 C3099D021369022F59C00 1045 |  |  || 20 010178D00001F1509 | 1747 |  |  |
| 21 0C9A659C117C10E0E2C2 | 1136 |  |  |
| 22 C30E2144E00000000000 | 1459 |  |  |
| 23 1101000602C3099CD17 | 077 |  |  |
| 24 030AF770C00000000000 | 1410 |  |  |
| 25 0000004C3099CD170B3C | 1240 |  |  |
| 26 DDE11C1E181100000000 | 1305 |  |  |
| 27 1E100000000000000000 | 1305 |  |  |
| 28 00C3509D70E6C70A950D | 1510 |  |  |
| 29 3E04C300000E1330A0F | 034 |  |  |
| 30 A70420003C9C20E0F4F | 1263 |  |  |
| 31 C00E0000000000000000 | 1521 |  |  |
| 32 00F00003FE37000005C2 | 1391 |  |  |
| 33 0C001C70F000000011FF | 1186 |  |  |
| 34 9D221000000000000000 | 949 |  |  |
| 35 00000000000000000000 | 1049 |  |  |
| 36 00000000000000000000 | 989 |  |  |
| 37 00000000000000000000 | 1351 |  |  |
| 38 00000000000000000000 | 1351 |  |  |
| 39 1E021000100411001000 | 1033 |  |  |
| 40 70000000000000000000 | 949 |  |  |
| 41 7E010030DF26000094FE | 615 |  |  |
| 42 0001400000007A160000 | 033 |  |  |
| 43 00000000000000000000 | 979 |  |  |
| 44 14200000071000300F4 | 509 |  |  |
| 45 0001C100F10000000000 | 1243 |  |  |
| 46 02C0E50D30F90000117 | 1045 |  |  |
| 47 051E001640D2310F0005 | 511 |  |  |
| 48 031C0000000000000000 | 071 |  |  |
| 49 304F1C0000F232E3E02 | 771 |  |  |
| 50 00000000000000000000 | 652 |  |  |
| 51 90D20000000000000000 | 1223 |  |  |
| 52 00000000000000000000 | 1478 |  |  |
| 53 77003D0C30070B1C08 | 945 |  |  |
| 54 70030E00000000000000 | 1045 |  |  |
| 55 05E10000000000000000 | 613 |  |  |
| 56 030E20E2000000000000 | 708 |  |  |
| 57 F50C2000000000000000 | 1006 |  |  |
| 58 00000000000000000000 | 1404 |  |  |
| 59 00000000000000000000 | 1404 |  |
| 60 F047CE00000000000000 | 1019 |  |  |
| 61 00000000000000000000 | 1404 |  |
| 62 00000000000000000000 | 1742 |  |  |
| 63 00000000000000000000 | 1544 |  |  |
| 64 9E000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 65 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 66 43C3C300000000000000 | 463 |  |  |
| 67 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 68 F30D2100000000000000 | 1508 |  |  |
| 69 83070070000000000000 | 1508 |  |  |
| 70 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 71 E03F0000000000000000 | 1508 |  |  |
| 72 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 73 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 74 F0000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 75 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 76 E03F0000000000000000 | 1508 |  |  |
| 77 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 78 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 79 E03F0000000000000000 | 1508 |  |  |
| 80 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 81 20000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 82 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 83 F2000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 84 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 85 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 86 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 87 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 88 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 89 00000000000000000000 | 1508 |  |  |
| 90 00000000000000000000 | 1508 |  |  |

```

```
01 3EFF08C04309CDEF0F4D 1366 |  |  || 02 3EFF1000000000000000 | 1366 |  |  |
| 03 0C9FED092CC0247CE007 | 1267 |  |  |
| 04 0070C000000000000000 | 1509 |  |  |
| 05 006709F07CB7E00E05 | 1524 |  |  |
| 06 00000000000000000000 | 1524 |  |  |
| 07 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 08 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 09 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 10 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 11 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 12 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 13 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 14 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 15 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 16 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 17 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 18 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 19 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 20 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 21 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 22 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 23 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 24 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 25 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 26 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 27 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 28 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 29 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 30 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 31 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 32 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 33 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 34 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 35 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 36 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 37 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 38 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 39 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 40 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 41 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 42 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 43 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 44 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 45 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 46 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 47 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 48 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 49 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 50 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 51 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 52 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 53 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 54 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 55 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 56 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 57 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 58 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 59 00000000000000000000 | 1605 |  |  |
| 60 00000000000000000000 | 1605 |  |  |

```

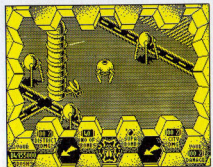
DUMP: 50 000
N.º BYTES: 1.151



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 que dispones para llevar a cabo tu misión.



```
10 *****
20 * POKES AMAUROTE POR PABLO ARIZA *
30 *****
40 MEMORY 32767
50 D=32768:L=190:RESTORE
60 READ A:L=L+1:IF A="" THEN L20
70 CHECK=IF FOR X=1 TO LEN(A):POKE D,B
80 MID$(A,2X+1,2)
90 B=VAL$(B):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
100 D=L+INEXT X
110 READ SUM:IF SUM<CHECK THEN PRINT "A
** ERROR EN LINEA:L":L=L+1:STOP
120 GOTO 40
120 MODE 2
130 FOR X=1 TO 2:READ A#,A,B
140 PRINT A#;(S/N);":A#="" WHILE A#
>"" AND A#<"":A#="INKEY:INEND
150 IF A#="" THEN POKE A#,A21:POKE B,A21
160 NEXT PRINT "NUMERO BOMBAS INICIALES":INP
UT N:POKE A0B3,VAL$(A+STR$(N))
180 MODE 1:PRINT "PON LA CINTA ORIGINAL"
170 LOAD "34000:CALL 00000
190 DATA "12E0011000001420E00B0C3000421
00001100403E1CD0A1BC211404224402104152
140C0000",2502
210 DATA "2100071100071E00000000000000
0041000002204902259500193273040F320C0032
00000000",4002
220 DATA "0"
230 DATA "COMUNIDAD (ENERGIA INFINITA)"
40000,00000
240 DATA "PASAR DE DISTRITO CON PANTAR RE
INM",00007,00000
```

AMSTRAD

```
10 LOAD "SCREEN$
20 LOAD "CODE
30 POKE 42050,0:REM VIDAS INF
INT:0
40 POKE 42450,0:REM INHUNDAD
50 POKE 42974,170:REM INHUNDI
AD CLUPAD
60 RANDOMIZE USE 26000
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```

10 REM *** CARGADOR AMAUROTE
12 REM *** F.V.C.
20 INPUT "¿ZITOS RESP?":READA:POKET, A:=S+4:NEXT
22 IFK<=5711THENPRINT"DATA ERRONEAS...":STOP
30 INPUT"¿DISTRITOS A COMPLETAR (1-25) 25-----":N:IF (N<1)OR (N>25) THEN$0
34 POKE306,N
40 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)":E:IF E#=""N THENPOKE312,44
50 INPUT"DISPARO CONTINUO (S/N)":D:IF D#=""N THENPOKE317,44
60 INPUT"DISPAROS ILIMITADOS (S/N)":I:IF I#=""N THENPOKE320,44
80 PRINT"PREPARA LA CASSETTE DE AMAUROTE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE16,16: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 162,0,142,62,63,167,32,141,106,97,142,127,97,76,62,192,70,86,67
    
```

COMMODORE

Andy Capp

Las cosas se han puesto feo para Andy Capp, el más vago y borrachón de los escoceses. Si quieres ayudarle 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-08
30 MODE 1:RESTORE:MEMORY $3FFF:IF @W0C0
FOR @=100 TO 990 STEP 10:READ @,continu
:FOR @=100 TO 990 STEP 2:byte="VAL":@="M
D$(@,b,2):POKE @,byte:SUM=SUM+byte
:IF @=1:HEX:IF SUM=THEN PRINT B$
PRINT"Error en la linea"@
40 INPUT"Energia infinita":AS:IF UPPERC
AS="S" THEN POKE 8088D,0
50 INPUT"Beos infinitos":AS:IF UPPERC
AS="S" THEN POKE 8088D,0
60 INPUT"Comenzar con 99 libras":AS:IF
UPPERCAS="S" THEN POKE 8082F,1:POKE 808F
50,1
70 INPUT"Todo gratis":AS:IF UPPERCAS="S"
THEN POKE 8082F,0:POKE 808F,0:POKE
I $808F,0
80 PRINT"Inserta cinta original...
:IF @EXER 90 TO 990
90 FOR @=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:LOAD"@,1
4000 CALL $709
1100 DATA C3C3AC4B54454575P53,1147
1101 DATA 445CE4E474404657C4B,77
120 DATA 3C9C32E8BD2127AC067F,1117
130 DATA 7EF8FFC8ED792318F710,1515
140 DATA 400A001548DF8DC3D,1084
150 DATA ACD1D0813462E8C3D,1504
160 DATA 94ACD011000662CD94AC,1168
170 DATA D0E806009E8E2520F40,1130
180 DATA 7992479F7E8098EC2D4,1408
190 DATA ACD07AC83F83F8A9430,1376
    
```

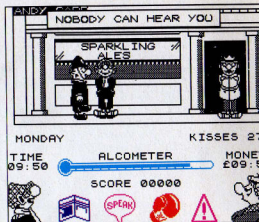
```

200 DATA EA913E77A1F8A07228F,1265
210 DATA ACCD7ACD0218EACAE0,1640
220 DATA 37C9D51E0828FAACCD9A,1271
230 DATA ACD3AC300A7C919FCB,1416
240 DATA 121D20E74372C190684,1103
250 DATA ED78E04ED5FC030F0F,1154
260 DATA BE1F40F6E579C6024F3,1047
270 DATA 0ED78486E820F3FAE8,1509
280 DATA 4FC8D37C9AF8E4D3C8,1303
290 DATA 00000000003E01CDEB,470
300 DATA F3310006011C0421000,358
310 DATA EB8E82E5E8E8E8E8E8,1963
320 DATA B120F3018C7FE492103,1066
330 DATA ACAFE794E23ED943CFE,1424
340 DATA 1120P50188FE849340,1140
350 DATA 00EFCAC4A4D310C0C11,1132
360 DATA 34AD5D9C5D9CDA6AD9,1830
370 DATA 1D1D3C3E48E054484520,1294
380 DATA 404139445922048413,696
390 DATA 84852E295054C42520,985
400 DATA 4F2E482E20212121010,378
410 DATA F6E849213FACD1E6D01,1242
420 DATA 0000C388CA1F0000C,830
430 DATA 32C3B11CDB8C8E101,772
440 DATA 1A1ACD328C217CAD7E3,986
450 DATA FEF7205C85AB18F501,1360
460 DATA 3208C5CD198D0D2FAC,1132
470 DATA 10F010000F8F7210,905
480 DATA 2A2A0243415353455454,651
490 DATA 4520C4F414494E4720,643
500 DATA 455254F52202D05452,669
510 DATA 59261474149482E02A,599
520 DATA 07FF10E74ED4901D06,1286
530 DATA E849E10E8490192F78,1281
540 DATA 491E50E6A9E4F04732,1251
550 DATA BEACD22FACDDDD114AD,1441
560 DATA 1E20CFDEADDD8E0C0,1395
570 DATA D283120F33801B72839,899
580 DATA D92100C0E8C8D909D5A,1267
590 DATA 0509D9C8FAEDD091213,1289
600 DATA 059D95PC8FAEDDFE10,1499
610 DATA C0D97C8086720041150,991
620 DATA C0190D920D9CDAE8D,1426
630 DATA FE10C0092101001100A,905
640 DATA 062D9CDE8EAD0978E,1499
650 DATA 0220F9C01BE7FE94808,440
660 DATA 03E4A9E84ED49C110E4,1147
    
```

```

670 DATA D9C8FAED0FE10C0D8F,1757
680 DATA AED05PCD8FAED05FE93,1614
690 DATA FE83E013213A0152F7,1128
700 DATA EAED910F6E849CDDCF,1410
710 DATA AED0FE01373C0C0DFAE,1469
720 DATA B320F237C0CD7AACDD05,1260
730 DATA 9F84ED3FC8FAED07CD,1642
740 DATA 9F84ED07700D231B7A,1626
750 DATA B320F237C0CD7AACDD05,1260
760 DATA 5E8E8E03E847ABD137,1363
770 DATA C8CDAE8F5D927CB820,1558
780 DATA 34217206D9C8DFAE02E,1035
790 DATA F81E02A0D93E08F7E281,679
800 DATA 2100C00601A1372E1A,810
810 DATA 1372E87C80E67D9C5F,1179
820 DATA A83E0DFE012009D910E7,959
830 DATA 217206D9F1C9D1373FC9,1340
840 DATA C01AC3E3D8E8D1D8E5,855
850 DATA 32AC3921860322351E3E,676
860 DATA 223C2F3E23232303E,624
870 DATA 223E3C39C14F32100,988
880 DATA 0C1109AC110004E8D0C3,958
    
```

AMSTRAD



LISTADO 1

```

10 REM Cargador Andy Capp
20 REM Pedro Jose Rodriguez-08
30 REM Pedro Jose Rodriguez-08
40 PRGR: B: BORDER: C:
LEAR 32757: LORD "CODE 64000:P
OKE 83558:CLS
E ENER:IA INFINITAS?":
LINE AS: IF AS(1) < "S" THEN POK
E 84088:
50 INPUT "Beos infinitos?":
LINE AS: IF AS(1) < "S" THEN POK
E 84088:
70 INPUT "Comenzar con 99 libr
as?":LINE AS: IF AS(1) < "S" TH
EN POK 84088:
80 INPUT "Todo gratis?":LINE
AS: IF AS(1) < "S" THEN POK 840
79:
90 PRINT "CODE 64004:POKE 84087:
90 PRINT "0":Inserta cinta ori
ginal:
100 INPUT "INK":POKE
E 23024:0:CLER
100 LOAD "CODE 65008:RANDOMIZ
E"USR 84008
    
```

LISTADO 2

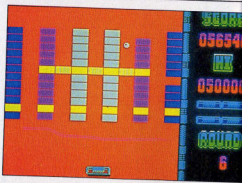
| LÍNEA | DATOS | CONTROL |
|-------|----------------------|---------|
| 1 | F32153FE010001AFED4F | 1234 |
| 2 | ED58FE77E30078D320F6 | 1246 |
| 3 | 213E7A11C3E0D5E5E5E5 | 1308 |
| 4 | 3C3C32E5FF0F3130E8D0 | 1126 |
| 5 | 8082E800000000000000 | 1346 |
| 6 | 40F9E86DF3FE1330000 | 1346 |
| 7 | 3C3C32E4008F325C0821 | 987 |
| 8 | 072E2E00C3E3E8800 | 737 |
| 9 | 3E3A3214400328408FBC | 310 |
| 10 | 46540000000000000000 | 178 |

DUMP: 48.000
N. BYTES: 92

Diccionario de Pokes

Arkanoid

La nave nodriza Arkanoid ha sido destruida, pero la nave Vaus, en su 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 estendidos 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/IR"
110 FOR A=MODE TO &A023
120 READ P:MODE A,P
130 NEXT
140 PRINT "PON EL DISCO Y PULSA UNA TECLA."
150 CALL &B0A
160 IF UPERS(AR)="" THEN RUN"ARKANOID.BIN" ELSE CALL &A000
170 DATA 6,8,33,28,160,17,0,192,205,119,188,33,44,0,205,131,188,205,122,188,62,0
180,243,2,205,229,69,65,82,75,65,78,79,75,68
    
```

AMSTRAD DISCO

```

10 REM *** CARGADOR ARKANOID
20 REM *** POR F.V.C.
30 PORT=0:FOR I=0:5:READ POKER1:A=S$+A NEXT
40 M=49152:FOR I=0:5:PRINT"ERROR EN LA DATA...":STOP
41 IF C1(1) THEN I=I+1:IF I=5 THEN I=0:IF I=5 THEN I=0
50 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
51 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
52 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
53 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
54 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
55 POKER=38:44 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
56 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
57 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
58 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
59 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
60 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
61 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
62 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
63 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
64 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
65 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
66 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
67 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
68 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
69 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
70 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
71 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
72 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
73 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
74 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
75 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
76 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
77 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
78 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
79 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
80 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
81 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
82 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
83 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
84 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
85 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
86 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
87 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
88 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
89 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
90 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
91 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
92 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
93 INPUT"VIDAS INFINITAS S/N/IR"
94 PRINT"IMPRESOR EL ORIGINAL DE ARKANOID Y PULSA SHIFT"
95 PRINT"IMPRESOR EL ORIGINAL DE ARKANOID Y PULSA SHIFT"
96 POKER=0:POKE187,192:LOAD
97 POKER=0:POKE187,192:LOAD
98 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
99 DATA 32,165,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
100 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
101 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
102 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
103 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
104 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
105 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
106 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
107 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
108 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
109 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
110 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
111 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
112 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
113 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
114 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
115 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
116 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
117 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
118 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
119 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
120 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
121 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
122 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
123 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
124 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
125 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
126 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
127 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
128 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
129 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
130 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
131 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
132 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
133 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
134 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
135 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
136 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
137 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
138 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
139 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
140 DATA 150,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
    
```

COMMODORE

```

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

MSX

Arkanoid Revenge of Doh

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

```

18 REM Cargador de Arkanoid II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR N=&A000 TO &A031:READ A:P
40 A=VAL(C$(A))
41 INPUT"VIDAS INFINITAS":A=IF UPERS(A)
42 THEN POKES &A028,166 ELSE INPUT"Num
43 ero de vidas":A=IF LEN(A)>0 THEN POKES
44 &A026,VAL(A)-1
45 PRINT"Inserta cinta original..."
46 ERROR GOTO &A1TAFE
47 FOR N=1 TO 1000:NEXT:MODE 0:MEMORY &7
48 FF:LOAD"1",&B000:CALL &B000
49 DATA 21,1F,00,1,31,11,3,00,3E,2D,F3
50 ,ED,4F,ED,5F,AE,EB,EA,EB,77,23,13,8,78,B
51 ,1,20,F2,21,25,A0,22,44,80,C3,1F,98,3E,3D
52 ,32,CC,32,3E,3,32,15,31,C3,09,30
53 "Vidas infinitas....POKE &32C0,0
54 "Numero de vidas....POKE &3115,n-1
    
```

AMSTRAD

```

10 REM Cargador cinta ARKANOID by A.C.1.
20 REM
30 MEMORY &30A0:LOAD"ARKANOID"
40 WDEE 2
50 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : " : A$ =
51 $UPPER(A$) : IF A$="S" THEN POKES 0,0
60 INPUT "Pantalla a comenzar (C/1) : "
61 IF A$="1" THEN 70 ELSE POKES 1,0:POKE 2,A
62 IF A$="1" THEN 70 ELSE POKES 1,0:POKE 2,A
63 IF A$="1" THEN 70 ELSE POKES 1,0:POKE 2,A
64 IF A$="1" THEN 70 ELSE POKES 1,0:POKE 2,A
65 IF A$="1" THEN 70 ELSE POKES 1,0:POKE 2,A
66 IF A$="1" THEN 70 ELSE POKES 1,0:POKE 2,A
67 IF A$="1" THEN 70 ELSE POKES 1,0:POKE 2,A
68 IF A$="1" THEN 70 ELSE POKES 1,0:POKE 2,A
69 IF A$="1" THEN 70 ELSE POKES 1,0:POKE 2,A
70 CALL &3A0:LOAD"1",&A000:FOR I=&A000
71 TO &A070:READ A:POKE I,VAL(C$(A)):NEXT
72 &A070:&A000
80 DATA F3,21,53,A0,11,0,90,1,0,1,ED,0,B
81 ,00,DATA F3,21,53,A0,11,0,90,1,0,1,ED,0,B
82 ,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
83 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
84 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
85 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
86 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
87 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
88 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
89 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
90 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
91 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
92 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
93 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
94 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
95 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
96 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
97 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
98 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
99 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
100 ,1,0,2,21,0,40,1,0,2,3E,88,CD,45,A0,21,0,40,11,0,
    
```

AMSTRAD

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 «machacadrillos» aparecido en el mercado.



Diccionario de Pokes

VERSIÓN 48K

```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM ***** J.E BARBERO *****
40 REM *****
45 REM ***** SPECTRUM 48K *****
47 REM *****
50 REM *****
56 REM *****
58 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 20000: POKE 23550,0
100 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PRASE 0
90 LOAD "S": SCREENS = 100: COD
E
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (5/N) ":AS: IF AS="N" THEN
105 POKE 37404,0: POKE 37405,195
5
110 INPUT "QUIERES PELOTA LENTA
A (3/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 S SIEMPRE (5/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 (
5/N) ":AS: IF AS="5" THEN POKE 3
8372,24
9000 RANDOMIZE USR 33625

```

```

POKE 37404,0 ..... VIDAS
POKE 37405,195 ..... 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 *****
30 REM ***** J.E BARBERO *****
40 REM *****
45 REM ***** SPECTRUM 120K *****
47 REM *****
50 REM *****
56 REM *****
58 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 20000: POKE 23550,0
100 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PRASE 0
90 LOAD "S": SCREENS = 100: COD
E
117 OUT 23765,17: LOAD "3306
9150: POKE 33300,10: OUT 33765,1
6: LOAD
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (5/N) ":AS: IF AS="N" THEN
105 POKE 37500,0: POKE 37507,19
5
5
110 INPUT "QUIERES PELOTA LENTA
A (3/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 (5/N) ":AS:
IF AS="N" THEN GO TO 130
125 POKE 37740,0: POKE 37740,0:
POKE 37740,0
130 INPUT "QUIERES ROMPER TODOS
LOS LADRILLOS AL PRIMER TOQUE (
5/N) ":AS: IF AS="5" THEN POKE 3
8473,24
9000 RANDOMIZE USR 33625

```

```

POKE 37500,0 ..... VIDAS
POKE 37507,195 ..... INFINITAS
POKE 38025,0 ..... PELOTA LENTA
POKE 38026,0 .....
POKE 38027,0 .....
POKE 37740,0 ..... COGER PELOTA
POKE 37740,0 .....
POKE 37750,0 .....
POKE 38473,24 ..... LADRILLOS AL
PRIMER TOQUE

```

SPECTRUM

Artura

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



```

10 REM Cargador Artura
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=68200 TO &B235:READ as:P
OKE n,VAL("&"+as):NEXT
40 INPUT "Energia infinita":as:IF UPPE
RS(as)!="S"THEN POKE &B22A,C69
50 INPUT "Enemigos inmoviles":as:IF UP
PER(as)!="S"THEN POKE &B22F,C69
60 PRINT-"Inserta cinta original...":
FOR n=1 TO 1000:NEXT
70 CALL &B37:MODE 1:MEMORY 67FFF:LOAD!
"*.68000:CALL 68200
80 DATA F3,21,18,90,11,0,80,1,5B,1,7D,
ED,4F,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,
2,0,F2,21,24,82,22,54,80,C3,1B,80,35,32
,8B,21,3E,6,32,9,11,3E,CD,32,3A,E,C3,50
,9

```

AMSTRAD

Barbarian (Psygnosis)

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

```

3 POKES3261,1:POKES3260,1:POKE640,0:INTCHR$(147)
4 FORH=27015:READA:POKE2993+H,A:SP=0:NEXT
5 IF(3<=MODH/200)PRINT"ESGOS EN DATAS":STOP
6 PRINT"INPUT: VIDAS INFINITAS (5/N) ":AS:IFAS="N"THENPOKES3086,44
7 PRINT"INPUT: LOS PUENTES SE CAEN (5/N) ":AS:IFAS="5"THENPOKES3091,44
8 PRINT"INPUT: TIEMPO INFINITO (5/N) ":AS:IFAS="N"THENPOKES3096,44
9 PRINT"INPUT:ARABECEN ENEMIGOS (5/N) ":AS:IFAS="5"THENPOKES3099,44
10 PRINT"PRINT:PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TCCA":
11 GETA:IFAS="5"THEN11
12 POKES16,10:POKES17,207:POKE2050,0:LOAD
30 DATA64,32,74,79,83,69,32,68,46,83,32,165,244,169,32,141,150
40 DATA1,69,29,141,151,4,169,207,141,152,4,96,230,32,200,173,30
50 DATA201,76,240,1,96,169,66,141,33,9,169,207,141,34,9,169
60 DATA230,141,150,4,169,32,141,151,4,169,200,141,152,4,96,162,0
70 DATA189,32,207,157,0,7,232,224,32,208,245,169,0,141,231,8,169
80 DATA7,141,232,8,32,16,8,169,0,141,6,17,169,96,141,42,47
90 DATA169,173,141,99,16,141,146,16,141,167,16,76,0,16

```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

AMSTRAD

```

18 NOME 1:MEMORY ADONE:LOAD"BATMAN".POKE
ADPE:AC3:POKE ADPE3:R:POKE ADPE6:AM0
28 RESTORE:FOR N:=0:UNTIL TO BASIC:READ N:
N:=N+1:GOTO:ADONE:POKE 1:ADONE:IT
48 NOME 2:INPUT"vidas infinitas " :as:IP
S:UPPER(AS:IP) :as:IP:ND:as:IP:ND:
58 ELSE IF as:IP THEN POKE 4:1
58 INPUT:Then: if BATHOS MODE:,,?
as:IP:UPPER(AS:IP) :as:IP:ND:as:IP:ND:
68 NOME 3:IF as:IP THEN POKE 1:1
78 CALL BOMB
78 DATA C0,48,AM,4,FF,38,44,88,AM,FE,30,

```

```

28,21,5,18,55,5,3,78,32,3E,44,C0,2E,AM,21
88,DATA 48,AM,11,44,8,1,9E,8,88,11,44
44,5D,5E,5E,8E,C3,8E,21,41,AM,8E,3D
78,DATA 21,44,88,11,44,88,11,44,8,1,9E,3,
6,2E,4F,8E,5E,46,77,8E,AM,28,38,8E,21
,5E,AM,5E,3D,3D,21,44,11,1,88,1,FF,1
188,DATA 2E,88,8E,8E,5E,5E,4E,77,8E,AM,8E
,8,38,28,8E,8,8,FE,1,28,1E,3E,8E,8E,3E
118,DATA 1C,20,21,8E,1C,4F,AM,77,8,8,77
110,77,3,26,1,8,FE,1,1C,1,4F,AM,30,21
110,78,8,18,AM,77,8,AM,77,8,AM,77,1,8
8,21,21,34,78,8,AM,77,1,00,77,2,5E,7
32,8E,21,1C,8,1

```

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 Comodin.

```

10 REM Batman, the caped crusader
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT"pokeno codigo mequina.
...":PRINT"lin=80 dir=8000:GOSUB 60:lin=
60:dir=8000:GOSUB 60
40 CLS:PRINT"inserta cinta original":PRI
NT"por la cara que deseas cargar...":FOR
N=1 TO 1000:NEXT:CLS
50 MEMORY &FF:CALL 48037:LOAD"1,4400
MODE 1:LIN 0,26,1NK 1:GINK 3:1
6:FOR N=1 TO 200:NEXT:CALL 480A
60 READ as:IF as:IP THEN RETURN
70 READ com:UNTIL:FOR N=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("S" + MID$(as,N,2)):POKE dir,bvte:
num=as:byte:dir:dir:1:NEXT:IF num=com:T
HEN lin=lin+10:GOTO 60 ELSE PRINT"byte
en la linea:lin:END
90 DATA C70,80E,01067F3E10ED,1119
90 DATA 793E54ED79D91D9D818,1524
100 DATA DF3020FD24C806F5ED,1460
110 DATA 78A9E48028F80673E810,1143
120 DATA ED7972E4FD97D3CE6F,1252
130 DATA 6FF620D917ED7973C93D,1304
140 DATA 20FDA24C806F5ED78A9,1465
150 DATA E68028F8067F3E10ED79,1212
160 DATA 792F4F13E2A17ED7937,818
170 DATA C906F63E10ED79D9E5E,1381
180 DATA 009216CAE506F5E78,1361
190 DATA E6804FC7C6A30FB2115,1285
200 DATA 0410FE2B7C8520F93E0A,978
210 DATA CD7CA630B26C43E1CD,1306
220 DATA 7C4630C13E0A83E226,1367
230 DATA C43E1CC7C6A30D3E8D,1320
240 DATA BC38E4FD21AD88F6E0D,1462

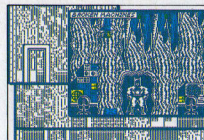
```

```

250 DATA 26C43E1CC7C6A30BE3E,1119
260 DATA D7BC30DD320E7F26703E,1199
270 DATA 1C07C6A30AD3E1CCD7C,1163
280 DATA A630A67CFED300EFE9C,1435
290 DATA 30CFDF23FD7DFE120C8,1587
300 DATA 18C53E0B26802E083E08,5587
310 DATA 80A23E09CDA2A6D03E0B,913
320 DATA C8A2A6D03E9F8BCB1526,1412
330 DATA 80D24F7A3E1D8DC258A,1315
340 DATA 00A9F0E2A1E0FD1D2100,715
350 DATA 40E0418173E17AD6C77,848
360 DATA D07700DD231B26A12E01,869
370 DATA 2E013E0118023E09CDA2,574
380 DATA 3E013E012A023E03E0,1442
390 DATA BCCB1526A1D28FA708AD,1312
400 DATA 087A8320CE368A6E1E7,1097
410 DATA ADC677FD7700D231B2E,1159
420 DATA 0230A4E3CC2C8A0FD0,616
430 DATA 7E04B7285A9E0107F00,663
440 DATA 0000F4D50FD6461DD21,909
450 DATA 0000004D3E012E0226,456
460 DATA B3CD2CA8D03E7FD2803,1225
470 DATA 32AC8E2023E0826B3C,920
480 DATA 2C8A0D9E02FD2D56369,1216
490 DATA 010000FD094D7BE28A1,845
500 DATA 2E013E01C291A71168A,963
510 DATA ED53ADA7119A4705ED5B,1533
520 DATA CF8C38E3A63E0601018,824
530 DATA B63E0CDCA2A63E10CA2,1235
540 DATA A6D03E8B8BC1526B3D2,1494
550 DATA 2A8C9CC2A621008006,1143
560 DATA FFC51E004B16FF065D,1316
570 DATA 78E68A0A28501C972FE6,1193
580 DATA 804F15C24EA87320C10,1027
590 DATA E2210001132800632C5,707
600 DATA 1A660408013C110F8E,823
610 DATA 2100001CDB00632C5A1,682
620 DATA 060040F913C110FC71C,985
630 DATA 872013A7E4D2013200A7,922
640 DATA ED42808091CFF7FEA2,1499
650 DATA D033C2AC8C9000C3D,1147
660 DATA A801E2A28220000000,314
670 DATA *
680 DATA F32100801167A601A02,767
690 DATA ED80DD21B18A110501C,1240
700 DATA 40A83E3C32A88A91C8E,1295
710 DATA 22A89AC30A83A008021,1173
720 DATA B372FE42803218C70AF,1119
730 DATA 772100C0C377BF000000,849
740 DATA *

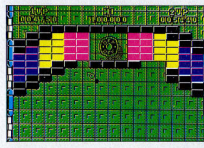
```

AMSTRAD



Batty

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



```

10 REM CARGADOR "BATTY"
20 POR ANGEL MARTIN
30 CLEAR 6E4: LOAD "..."CODE: PO
KE 6552,252
39 FOR N=64512 TO 64517: READ
R: POKE N,R: NEXT N
40 PRINT USR 64753
50 DATA 50,56,189,195,0,104

```

SPECTRUM

```

10 REM Cargador Batman
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PEEK 0: INK 8: BORD 8-C
LEARN 7851
40 PRINT "0: Inserta cinta ori
ginal por la cara que deseas c
argar...": PAUSE 180: POKE 23064
0:CLS
50 PEEK 23631:256:PEEK 23
63:as:111: LOAD "SCREENS.LO
D":CODE:CLS:LOAD "..."CODE 1638
4
60 LET lin=90: LET dir=54485:
IF PEEK 30888:13: THEN LET lin=10
0: LET dir=6517
70 RESTORE lin: FOR n=dir TO d
ir: READ a: POKE n,a: NEXT n
80 REMOVER USR 6788
88 DATA 33,64,64,34,32,146,34,
24,146,24
160 DATA 33,64,64,34,4,146,34,6
,146,24

```

SPECTRUM

```

1 REM
2 REM Cargador BATTY
3 REM by: D. S.R.
4 REM
10 MODE 1
20 INPUT"vidas infinitas (S/W):":as:IP:U
PFRS(AS:IP):S: THEN w=1
30 INPUT"sin desahogar (S/W):":as:IP:U
PFRS(AS:IP):S: THEN d=1
40 INPUT"Ladrillos invisibles (S/W):":as
50 MODE 0: BORDER 0: THEN l=1
60 POR A=0 TO 15: INK A,0: NEXT A
70 LOAD "iplr":AC000
80 POR l=0 TO 15: READ c: INK l,c: NEXT
l
90 DATA 0,26,13,10,11,2,3,6,15,9,16,17,2
4,20,2
100 OFERTU"DES": MEMORY &1000:CLOSURE
110 LOAD "lat",44268
120 MODE 0
130 POR a=1 TO 15: INK a,0: NEXT a
140 LOAD "iplr":AC000
150 IF w=1 THEN THEN POKE 44526,0:POKE 44510,0
160 IF d=1 THEN POKE 44518,201
170 IF l=1 THEN POKE 4452A,201,
180 CALL 44268

```

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.



```

19 REM Cargador Beyond the ice palace
28 REM Pedro José Rodríguez-88
30 MODE 1:FOR n=&B200 TO &B218:READ a$:P
OKE n,VAL("6"*a$)NEXT
48 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPEr(a$)
6)*S"THEN POKE &B201,&A7:POKE &B206,&C9
58 INPUT"Espiritus infinitos":a$:IF UPPEr
Rk(a$)*S"THEN POKE &B208,0
68 INPUT"Inmunidad despues de perder una
vida":a$:IF UPPEr(a$)*S"THEN POKE &B2
18,&C9
74 INPUT"Muros debiles":a$:IF UPPEr(a$)
="S"THEN POKE &B215,0
88 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
*
90 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &7FFF:MOD
E 1:LOAD"1",&B000:POKE &0B76,0:POKE &0B7
7,&B2:CALL &0B00
100 DATA 3E,30,22,30,D,3E,21,32,3A,FF,3E
,3D,32,75,E7,3E,3A,32,03,E,3E,C8,32,29,C
,F,C3,0,1
    
```

AMSTRAD

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM **
50 REM *****
55 REM
65 REM # BEYOND THE ICE PALACE #
70 BORDER 0 PAPER 0 INK 7 C
L5 CLEAR 24031: POKE 23550,0
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PRASE 0 Y PULSA UNA T
E
90 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
E
100 INPUT " QUIERES VIDAS INF
NITAS (S/N) ":A$: IF A$="N" THEN
60 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
60 TO 120
115 POKE 37809,0: POKE 37810,0:
POKE 37811,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 24832
    
```

SPECTRUM

```

1 REM Cargador Bionic Commando
2 REM Por: David Rodriguez
10 MODE 1:1-140
20 FOR x=&BFO0 TO &B4B STEP 12
30 l=1+10:READ LINE,CHKs:chk=0
40 FOR y=1 TO 24 STEP 2
50 by=VAL("6"*MID$(line,y,2))
60 chk=chk+by
70 POKE x+y/2,by
80 NEXT
90 IF chk\VAL("6"*chk) THEN PRINT"ERRO
R EN":1:END
100 NEXT
110 MODE 1:INPUT"Vidas Infinitas (S/N) ":
a$: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 &BD57:LOCATE 1,24:PRINT" - 1
nerta Cinta SIONIC original - "
140 MEMORY &87F:LOAD"1":MODE 1:CALL &B
F00
150 DATA 2100881100A0011B0E0D03E.351
160 DATA C9321BA0CD00A03EC32121BF.525
170 DATA 32908329180C31B083A000.425
180 DATA B720093EC32A30FAF327A0E.3CA
190 DATA 3A0100B72007AF32A0E33CC.3B1
200 DATA &E83D232902AF32910232E.41A
210 DATA 02C393020000000000000,15A
    
```

AMSTRAD



Black Beard

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

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

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

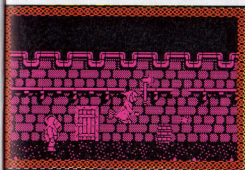
SPECTRUM

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

AMSTRAD

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

MSX



Bionic Commando

Este programa reúne todos los ingredientes de un arcade de éxito: gráficos agradables, movimiento casi perfecto, adición 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 **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM **
50 REM *****
55 REM
65 REM # BIONIC COMMAND #
70 BORDER 0 PAPER 0 INK 7 C
L5 CLEAR 20663: POKE 23658,0
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PRASE 0 Y PULSA UNA T
E
90 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
E
100 INPUT " QUIERES VIDAS INF
NITAS (S/N) ":A$: IF A$="S" THEN
POKE 34274,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 50096
    
```

SPECTRUM

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.D.C.
20 FORT=52736752793:LEADA:POKET.A:S+S+
A:NEXT
22 IF$C:6593THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$
="N"THENPOKES2762,44
40 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)":D
S:IFDS="N"THENPOKES2766,32
50 INPUT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)":ES$:
IFES="N"THENPOKES2784,44:POKES2787,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BLACK LAMP
Y FULZA SHIFIT"X11763,1
90 POKES16,0:POKES17,206:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,14,160,206,142,
167,2,140,189,2,96,32,81,3,206
110 DATA 23,206,204,2,96,11,162,165,142
,212,19,169,44,141,248,30,141,202
120 DATA 38,141,74,40,141,246,20,141,25
,3,29,169,0,141,75,39,142,215,44
130 DATA 96,70,86,67
    
```

COMMODORE

Blade Warrior

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



SPECTRUM

```

10 REM Cargador Black Lamp
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 94999: LOAD ""SCREENS": LOA
D ""CODE": POKE 23659,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ":
LINE $:IF $!1!="S" THEN POKE
32874,175: INPUT "Numero de vida
s? ":POKE 33607,$
50 INPUT "Vieyo rapido? ": LIN
E $:IF $!1!="S" THEN POKE 332
94
60 INPUT "Sin enemigos? (excep
to dragones): LINE $: IF $!1!
="S" THEN POKE 35903,201
70 INPUT "Inmune a todo? ": LI
NE $:IF $!1!="S" THEN GO TO
98
80 POKE 32864,62: POKE 32865,6
3: POKE 32866,58: POKE 32867,2
3: POKE 32868,251: POKE 32869,261
90 RANDOMIZE USR 32768
100 SAVE "LAMP.BAS" LINE 10
    
```

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.

```

5 REM CARGADOR BOMB JACK
10 CLEAR 23887
20 LOAD ""CODE
30 POKES 65374,71: POKE 65236,7
40 POKES 65237,85
40 FOR F=65377 TO 65535
50 READ R: POKE R, R: NEXT F
60 DATA 68,0,54,68,191,33,6,87
67,248,285,1,241,140,247,134,1
95,75,103,251,241,140,247,134,1
70 RANDOMIZE USR 65445
    
```

SPECTRUM

```

10 MODE 1:INPUT"Numero de vidas (1-255)
": $,a$:IF VAL(a$)<1 OR VAL(a$)>255 THEN
10 ELSE $=VAL(a$)
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 $=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 $=1
40 LOCATE 1,4:INPUT"Jugar sin plataforma
s (S/N)": $,a$:IF LEN(a$)<1 THEN 40 EL
S a$=UPPER(a$):IF a$("S" AND a$("N" T
    
```

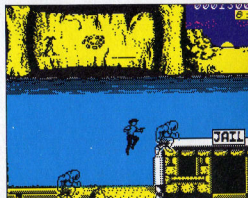
```

HEN 40 ELSE IF a$="S" THEN $=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 0,1800,nv:POKE 0,1811,nv:IF $=1 T
HEN POKE 0,19DF,0
70 IF $=1 THEN POKE 0,19DF,0:POKE 0,19E0,
0:POKE 0,19E1,0
80 IF $=1 THEN POKE 0,19E0,0:POKE 0,19E9,
0:POKE 0,19EA,0
90 CALL 6000
100 DATA 1,0,26,0,24,13,11,6,15,16,5,2,6
,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 forajidos que quieren expulsar a todos los terrestres y hacer revivir a los grandes reptiles que lo habitaban originalmente.



```

10 REM *****
20 REM *** AMADOR MERCHAN **
30 REM ** RIBERA-06/11/1988 *
40 REM *
50 REM ** BLADE WARRIOR ***
60 REM *****
70 REM ***** READ
80 REM *****
90 FOR F=64000 TO 64029:
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

10 REM *** CARGADOR BRAVESTARR
12 REM *** POR F.V.C.

```
20 PORT=304T0360:READA:POKET,A:8=3+A:NEXT
22 IFCS>59666THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS..."::STOP
30 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":"TS:IFTS="N"THENPOKE333,44
40 INPUT"FORAJIDOS DESARMADOS (S/N)":"FS:IFFS<"N"THEN 50
42 POKE338,44:POKE341,44:POKE344,44:POKE347,44
50 INPUT"INMUNE A COLISIONES (S/N)":"ICS:IFCS="N"THENPOKE352,44
60 PRINT"COLOCA LA CINTA DE BRAVESTARR Y PULSA SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,6,160,57,142,20,8,140,209,8,96,162,75,160,1,142
110 DATA 173,4,140,174,4,76,0,4,169,96,141,40,56,169,79,141,169,50,141
120 DATA 171,48,141,242,47,141,130,49,1,69,44,141,209,36,76,68,28,70,86,67
```

COMMODORE

Brick Breaker

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



```
10 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
LEER 24999
20 LOAD ""::SCREEN#
30 PRINT AT 20,0: LOAD ""::CODE
40 INPUT "num. vidas?":a
50 POKE 5005, a
60 INPUT "inf. vidas?":as
70 IF as="S" OR as="s" THEN PO
KE 50054,0
80 INPUT "num. de puntos inici
ales":b$::hasta 65030: a
90 LET a=INT (a/256): LET a2=
a/256
100 POKE 50015, a: POKE 50014, a
2
110 INPUT "num. pantalla maximo
de escenas":c$::al comienzo de l
a partida?::hasta 2617: a
120 POKE 50038, a
130 INPUT "num. de la pantalla
mas alta?":b$::hasta 2617: a
140 POKE 50327, a
150 INPUT "num. de pantalla en
la que empezara a jugar una y
cuando se completadas todas las pantallas
de la partida?":c$::hasta 2617: 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 ***** SPECTRUM 48K *****
47 REM *****
50 REM *****
60 REM ***** BUGGY BOY *****
65 REM *****
700 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS CLEAR 26000: POKE 26058,6
800 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA":PRUSE 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 A
0000 DATA 175,50,42,152,62,62,50
40,152,62,112,50,41,152,195,6,1
85
```

9000 CLS : RANDOMIZE USR 63488

SPECTRUM

```
10 REM *** CARGADOR BUGGY BOY
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=280T0354:READA:POKET,A:8=3+A:NE
XT
22 IFCS>4571THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S..."::STOP
30 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":"TS:IFTS
="N"THENPOKE317,44
40 INPUT"ATRAVESAR OBSTACULOS (S/N)":"OS
:IFOS<"N"THEN 80
50 POKE320,44:POKE323,44:POKE326,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BUGGY BOY
Y PULSA SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,24,
3,3,140,244,3,96,162,59,160,1,142
110 DATA 26,4,140,27,4,76,132,235,169,4,
4,141,126,18,141,208,25,141,84,28
120 DATA 141,100,29,76,0,8,70,86,67
```

COMMODORE



```
10 "cargador BUGGY BOY para MICROMANIA
20 "por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 "
40 MEMORY &PAFF:LOAD ""::MODE 1:INPUT "Ti
empo infinito (S/N) ":"a$:IF UPPER(a$)=
"5" THEN POKE &975,0:POKE &976,&6F
50 FOR I=&BFB0 TO &BFA:READ AS:POKE I,U
AL("&a$as")::INEXT:CALL &9880
60 DATA 3e,c9,32,7f,5e,32,78,5e,c3,88,4c
```

AMSTRAD

Camelot Warriors

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



```
10 REM CARGADOR CAMELOT WARRIOR
20 REM .R.M.
30 PRINT "PON LA CINTA":BLOAD"CAS:"
40 POKE 51815!,195:POKE 51816!,0:POKE
51817!,189
50 FOR I=8 TO 12:READ A:POKE 48784!+I,
A:NEXT A
60 INPUT "CUANTAS VIDAS (1-255)":V:IF
V>255 OR V<1 THEN V=9
70 POKE 48786!+V:DEFUSR=51674!+A:USR(0
)
80 DATA 245,62,9,58,92,181,241,285,14,
178,195,184,282
```

MSX

Diccionario de Pokes

```

10 RESTORE
20 MEMORY 9999: MODE 2
30 FOR n=36338 TO 36342: READ a: POKE n, a:NEXT
40 locate 1,10:PRINT "Infinitas vidas "
::INPUT a$:i=53: IF a$="s" THEN i=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 36898,234:POKE 36899,141:POKE
331,i:POKE 36336,nd
90 CALL 36888
100 DATA 42,53,58,98,1,62,1,58,175,17,19
5,74,1
    
```

AMSTRAD

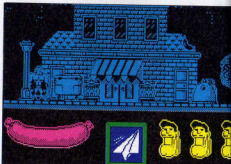
```

10 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LET US=0: LET NU=0:
LET NB=0: LET NM=0: LET NU=0:
50 POKE 23550,0: PRINT "Contes
ta 5 0 N a cada pregunta-"
100 * GO SUB 100: IF A THEN L
LET US= GO TO 70
40 LET NU=1: PRINT "Numero de
visitas" (I-287)
50 INPUT "Numero": NU: IF NU<
1 OR NU>87 THEN GO TO 50
60 PRINT NU: GO TO 100
70 PRINT "Quieres jugar sin bi
chos?" : GO SUB 100: IF A THEN
LET NM=1: GO TO 90
90 PRINT "Quieres los bichos?"
: GO SUB 100: IF A THEN LET N
M=1
90 PRINT "Inserta cinta original
al pulsar una tecla para contin
uar" : PAUSE NOT P:
100 INK 0: FLASH 1: CAMELOT
PRINT "A" 0,0: LOAD "CODE RAN
DOMIZE USR 2500: LOAD "CODE
110 IF UI THEN POKE 53929,0
120 IF NU THEN POKE 56703,NU
130 NO THEN POKE 53916,281
140 IF NM THEN POKE 53928,281
150 CLEAR 63345: RANDOMIZE USR
50000
160 PAUSE NOT P: LET A$=INKEY$
170 RE(")5" AND A$:"N" THEN GO
TO 100
170 LET A$(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 temibles planes del profesor Torrebruno.



```

1 BORDER NOT P: POKE VAL "23
524": NOT P: POKE VAL "23653": NO
I P: CLEAR VAL "24191": LOAD "NO
CODE VAL "16384": PRINT AT NOT P
I, NOT P: LOAD "CODE
I, NOT P: d, p: IF d THEN POKE d,
2 READ 2
P: RANDOMIZE USR p: DATA VAL "
40083", NOT p: d+5GN P: p+d+5GN P
I P VAL "40203": p:d+5GN P I P, P U
AL "23296"
    
```

SPECTRUM

```

10 CLEAR 200,34495:COLOR7,1,1:SCREEN=KEYOFF
20 LOCATE18,18:PRINT"CAPITAN SEVILLA 1"
30 DEFUSR=07974
40 BLOAD"cas",0
50 BLOAD"cas"
60 AUSR(A)
70 BLOAD"cas"
80 AUSR(A)
90 AUSR(B)
100 AUSR(B)=34888:GOSUB 240
110 AUSR(B)=4084:GOSUB 240
120 AUSR(A)=10104:GOSUB 240
130 AUSR(A)
140 AUSR(A)
150 BLOAD"cas"
160 AUSR(A)=15184:GOSUB 240
170 AUSR(A)=10137:GOSUB 240
    
```

```

150 AUSR(A)
160 BLOAD"cas"
170 AUSR(B)=23261:GOSUB 240
180 AUSR(A)=10197:GOSUB 240
190 AUSR(A)
200 BLOAD"cas"
210 POKE AIB38,195
220 AUSR(B)=4403:GOSUB 240
230 POKE AIB21,0:POKE 48041,0:POKE 48051,0:energia inf nnn nnn
240 AUSR(A)=0
250 POKE A1,INT(B/256):POKE A,0-254PEEK(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
50 READ A: POKE N,A: NEXT N
30 PRINT "COLOAR LA CINTA PARA
GARDAR Y PULSA UNA TECLA"
40 PRUSE 0: RANDOMIZE USR 2500
0
45 STOP
60 DATA 221,33,182,97,17,37,0,
62,0,55,208
65 DATA 194,4,205,243,175,21,2
66,254,155,243
70 DATA 17,42,92,92,34,95,99,1
0,193,195,51,254,254,254,254,254
45,95,93
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 *****
30 REM**** POR INVIER SPINCEZ F. ****
30 POKES3280,0:POKES3281,0:PRINTCHR$(147):CHR$(5)
40 READ A:IF A=1 THEN GO 40
50 POKES215207,A:SPIN:TEL1:GOTO 40
60 IFSC=7734 THEN PRINT "ERROR EN DATAS1" END
70 POKES3280,14:POKES3281,6:PRINT "2" ANDER CARGA EL PROGRAMAR NORMALMENTE"
80 POKES16,0:POKES17,152
90 DATA 32,165,244,169,32,141,84,3,169,19,141,85,3,169
100 DATA 192,141,86,3,96,169,33,141,86,8,169,132,141,87
110 DATA 8,239,32,209,96,162,0,109,59,132,157,244,3,232
120 DATA 224,8,208,245,169,244,141,251,10,169,3,141,232,10
130 DATA 76,25,11,169,1,141,101,0,76,216,5,-1
    
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

10 *****
*****
20 POKES COMBAT SCHOOL POR PABLO ARI
24 *
30 *****
40 MEMORY &AFF
50 D=7400L:130:RESTORE
60 READ A:JL:18:IF A= "" THEN L28
70 CHECK FOR X=1 TO A= (A)7:2:8="A"
M10(A,2X:-1,2)
80 B=ALL(B):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
90 D=0:INKEY
100 READ SUM:IF SUM<0:CHECK THEN PRINT "
* ERROR EN LA CINTA "L1": "":STOP
110 GOTO 40
120 NOME:1:ORDER 0:INK 0,1:INK 1,2:INK
2,2:INK 3,6:LOCATE 10,3:PRINT "PON LA
CINTA ORIGINAL"
130 LOAD:"A8000:CL5:CALL A7800
140 DATA "F32177781108A48105620800C21
58A611881C05A52108C22C6A2136781108C8
81479EDD821, 3595
150 DATA "08C282C6A7C35A4211FC8114163
818C88DBE2128C11294811C88EDB2189F22
FA8FC3785C", 3452
160 DATA "3AF6A5E68CAB98F3528F215F84
3AF6A52FA44237718FC3A6E2FE933093A5F83
FA8122A688A, 3885
170 DATA "FAFED79DC306880D2818F8D108
FE18673E18ED7935E4E799F1D9D8180F308
F0A724C83A51, 5237
180 DATA "E078A9E688285673E18ED7929
2FAF0772C8E68FA6F280917E07937C9328P4F
24C8FA950781, 5232
190 DATA "AF6E8028F5673E18ED79292FA
1F3E2A170E07937C98FA6E18ED79D5E28E809
211A4E5A5F1, 4552
200 DATA "E078E6884FCD21A430FB21158410

```

```

FE2B7C8528F93E0ACD21A438EA2643E1CCD21A4
30E13E4BC38", 4731
210 DATA "F2243A3E1CCD21A438032E0A8C38
E4FD2157AFDE80024C43E1CCD21A438BE3E078C
380C22CE6F24", 4932
220 DATA "78E1CCD21A4380A03E1CCD21A438
A67CFCE38A7E938CFDFD2370FE5828C818C5
3E8226B28E", 4649
230 DATA "3E818E23ECC047A4D088893E8E
C047A4D83E5C8C8B152A8802F543E1D6C2889A
88AF8262C4E, 4158
240 DATA "81D218AC3E87B18173E1740CA77
D077800D31B24C2E812E813E8418823ECCD47
A4D808803E8E", 2291
250 DATA "C047A4D83E9D98C81524C24237A5
8A0487A8328CC38A488E186A3E8D77008D023
182E23E8A26", 4451
260 DATA "83C0C6A50AF07E8487205A498189
7F88888F48E8F5481D021884C08493E81E2
8226B3C0D4A5, 4828
270 DATA "D83E7FB0289325A6A2E823E8026
83C0C6A50AF0E82F05A4981898F094D7883
24C2E813E84", 384
280 DATA "C29A5180A4E05357A5113A450A
E0879A6C38A43E8A888186A3E8D047A43E18
C047A4D83E8D", 4482
290 DATA "52E830204A5C9D68A42188
88A6FC31E8A618F46F3E078E68A2691C79
2FE684F15C2", 4994
300 DATA "F8A57323C118E221888811328986
32C51A8688A9F13C118F45211888811CC086632
C51A868A8F89", 3858
310 DATA "18C118FAC17E82813A7E4A28132
88A7E2088891C0FA7E02483C325A6F9888
C387A6881E2A", 4383
320 DATA "2828801FF1F882A58108889A5
83888821FF0F88888888888888888888888
D02158A61188", 2241
330 DATA "81CDEA6", 685, "*"

```

AMSTRAD

```

LISTADO 1
20 PAPER 0:INK 0: BORDER 0: C
LEAD 9999: LOAD "" : CODE 8478: 08
1: POKE 23658,B PASAR SIEMPRE
30 LET A=1
40 SUB 1000,1 IF A THEN POKE 648
55 A=POKE 558,B PASAR SIEMPRE
60 LET A=1
70 LET A=1:POKE 64351,A:16A8
80 LET A=1:POKE 64864,B PASAR SIEMPRE
90 INPUT "NUMERO DE LUGAR DEL ORDENA
DOR:";N
100 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
110 POKE 6494,B
120 PRINT "NUMERO DE LUGAR DEL ORDENA
DOR:"
130 INPUT "NUMERO DE LUGAR DEL ORDENA
DOR:";N
140 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
150 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
160 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
170 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
180 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
190 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
200 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
210 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
220 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
230 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
240 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
250 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
260 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
270 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
280 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
290 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
300 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
310 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
320 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
330 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
340 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
350 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
360 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
370 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
380 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
390 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
400 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
410 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
420 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
430 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
440 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
450 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
460 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
470 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
480 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
490 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
500 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
510 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
520 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
530 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
540 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
550 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
560 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
570 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
580 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
590 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
600 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
610 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
620 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
630 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
640 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
650 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
660 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
670 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
680 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
690 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
700 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
710 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
720 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
730 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
740 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
750 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
760 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
770 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
780 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
790 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
800 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
810 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
820 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
830 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
840 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
850 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
860 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
870 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
880 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
890 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
900 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
910 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
920 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
930 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
940 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
950 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
960 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
970 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
980 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
990 LET A=1:POKE 6494,B THEN POKE 649
410 B=POKE 6494,B PASAR SIEMPRE
9999 SAVE "LD COMBAT" LINE 20

```

LISTADO 2

| Linea | Datos | Control |
|-------|------------------------|---------|
| 1 | 31EFFFDD2100F811E904 | 1314 |
| 2 | 31EFFFDD2100F811E904 | 1211 |
| 3 | 08A119819318F7C18596 | 1841 |
| 4 | 052100F8110058011484 | 419 |
| 5 | 05D882143F031114F88107 | 187 |
| 6 | 00F0E800D21145F13E09 | 1187 |
| 7 | 00FC08F448181F831889 | 1187 |
| 8 | DDDD21145F11E098C081 | 1041 |
| 9 | F8D280FF8F32E8B33527 | 777 |
| 10 | 83328E3E2788E3E32E | 994 |
| 11 | F8B73E18327384218A95 | 1089 |
| 12 | 83328E3E2788E3E32E | 748 |
| 13 | F81193958187080E0C83 | 1305 |
| 14 | 0020CFE18327384218A95 | 1089 |
| 15 | 115857C08F18D280FFDD | 1452 |
| 16 | 83328E3E2788E3E32E | 748 |
| 17 | 80FF8E183280838F3256 | 1131 |
| 18 | 83328E3E2788E3E32E | 748 |
| 19 | 02038FF11C996C081F8 | 1228 |
| 20 | 8280FF3E318325E79C308 | 1130 |
| 21 | F08000000000000000 | 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 LOAD "POKE"
30 POKE 65370,203: POKE 65379
60 FOR N=65382 TO 65497: READ
R: POKE N,R: NEXT N
30 RANDOMIZE USR 65263
100 DATA 478,58,122,184,50
110 DATA 47,108,50,5,1983
120 DATA 58,0,108,195,30
130 DATA 0

```

SPECTRUM



```

1 REM ** COMMANDO **
5 REM *****
10 MODE 1:MEMORY &BFF
11 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
:IF UPPER(A$)<>"S" THEN A=1
12 INPUT "ROMPER AREA CUANDO TE MENTEN
(S/N);A$:IF UPPER(A$)<>"S" THEN
B=1
13 MODE 1
14 LOCATE B,1:PRINT "INSERTA CINTA
ORIGINAL";LOCATE 10,2:PRINT "PULS
A UNA TECLA"
15 WHILE INKEY="" :WEND
20 LOAD ""
30 FOR n=8504B TO 8506B
40 READ c: POKE n,c
50 NEXT n
55 IF A=1 THEN POKE 8505B,0
60 IF B=1 THEN POKE 8506B,0
70 CALL 8504B
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

Correcamios

Nos encontramos en un polvoriento desierto que Correcamios 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.

```

Vidas infinitas
10 FOR A=53216 TO
53255: READ B: POKE A,B:
NEXT A
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 167,16,16,8,169,0,
141,63,16
60 DATA 169,208,141,64,
16,76,0,16
70 DATA 169,165,141,233,
168,76,0,128

```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

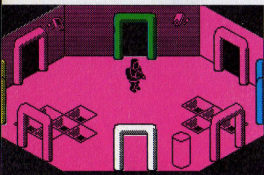
0 REM CYBERNOID 11
1 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
2 FORN=0T052:READA:POKE272+N,A:S=S+A:N
XT
3 IFS<>568:THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
4 POKES3281,1:POKES3280,1
5 INPUT VIDAS INFINITAS (S/N):;AS:IFA
S="N" THENPOKE306,44
6 INPUT ARMAMENTO INFINITO (S/N):;AS:
IFAS="N" THENPOKE311,44
7 INPUT INMUNIDAD (S/N):;AS:IFA="N" TH
ENPOKE316,44
8 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA:"
9 GETA: IFA$="" THEN9
10 POKE16,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
30 DATA32,165,244,169,30,141,187,4,169,
30 DATA32,165,244,169,76,141
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 FRANCESCHI *
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 POKES53280,0:POKES3281,0:PRINT CHR$(
147):CHR$(158)
80 READ A:IFA=I THEN100
90 POKES320+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 80
100 IF <>7174 THEN PRINT"ERROR EN DATA
S":END
110 INPUT "RAD. INF. (S/N):;AS
120 INPUT "VUELO INF. (S/N):;BS
130 INPUT "TIEMPO INF. (S/N):;CS
140 IFA$="N" THEN POKE 360,44
150 IFA$="N" THEN POKE 363,44
160 IFS="N" THEN POKE 368,44
170 PRINT:PRINT:PRINT"INTRODUCE LA CINTA
A ORIGINAL Y PULSA SPC"
180 WAIT 197,60:POKE 816,64:POKE 817,1:
LOAD
190 DATA 32,165,244,169,32,141,187,3,116
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 **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM **
50 REM *****
50 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 24999: POKE 23658,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL
Y PULSA UNA T
ECLA:"
90 LOAD "":SCREENS = LOAD "":COD
E: PAPER 0: INK 0: CLS : LOAD "
CODE"
100 INPUT "QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ";AS: IF AS="N" THE
N GO TO 110
110 INPUT 42646,0: POKE 42499,0:
POKE 48642,0
110 INPUT "QUIERES JET INFINIT
O (S/N) ";AS: IF AS="N" THEN GO
TO 120
115 POKE 42022,167: POKE 42117,
0
120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";AS: IF AS="5" THEN P
OKE 42339,0
130 INPUT "CUANTOS CONTENEDORES
PARA ACABAR (1-18) ";N
135 POKE 33683,0: POKE 49668,N
9000 RANDOMIZE USR 32768

```

SPECTRUM 48K

SPECTRUM 128K

Challenge of the Gobots

El diablo Gog y el Dr. 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 darán sorpresas no siempre desagradables.

```

10 REM CARGADOR GOBOTS
20 REM POR ALBERTO SUCRE
30 REM * POKE 25138,488
40 REM * POKE 48192,10:48448: POKE
4,158
50 FOR NEXT 48599 TO 48653
60 READ B: POKE A,B: NEXT B
70 PRINT AT 4,5: FLASH 1:"PULS
A PLY"
80 RANDOMIZE USR 48599
90 LOAD "":
100 DATA 60,157,237,71,237,94,2
01,229,213,157,245
110 DATA 175,60,18,91,58,171,91
125,195,92,10,13
120 DATA 197,158,17,171,91,1,140
10,237,176,16,53
130 DATA 237,71,237,86,243,241,
193,289,225,285,201
140 DATA 33,0,50,34,129,200,195
,209,182

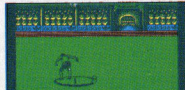
```

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 decathlon.



Diccionario de Pokes

```

10 REM *-*-*-*-*-*-*-*-*
20 REM * J.R.LEON TORIBIO*
30 REM * SPECTRUN 48K *
40 REM * SPECTRUN 48K *
50 REM * SPECTRUN 48K *
60 REM *OLYMPIC CHALLENGE*
70 REM *-*-*-*-*-*-*-*-*
80 PAPER 0 BORDER 0 INK 0: C
L.S. LOAD ""CODE 23296
85 INPUT "U,INF." EN 1-FASE(S/N
) AS IF AS(1) S AND AS(2) S TH
EN POKE 2324,0
87 INPUT "U,INF EN 2-FASE(S/N)
" AS IF AS(1) S AND AS(2) S THE
N POKE 2328,0
98 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 8
110 LOAD ""SCREENS": LOAD ""COD
E: RANDOMIZE USR 23296
    
```

Listado 2

```

1 210E5B116E6C011600ED 633
80C300663R31FFFE01C6 12952
FE023E4720043BE78C9 1062
4 329777C9000000000000 521
    
```

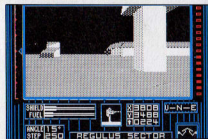
DUMP: 40.000
Nº BYTES: 40

SPECTRUN



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 ** SPECTRUN 48K **
40 REM ** SPECTRUN 48K **
47 REM **
50 REM *****
55 REM ***** DARK SIDE ****
60 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L.S. CLEAR 24999 Y PULSA UNA T
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL"
ECLA: PAUSE 0
90 LOAD ""CODE 55088
100 FOR N=65275 TO 65286: READ
R: POKE N,R: NEXT N
110 DATA 285,120,255,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
120 FOR N=65400 TO 65425: READ
b: POKE N,b: NEXT N
130 DATA 33,64,64,38,1,117,1
255,26,137,176,176,58,226,185,50
43,187,50,136,17,58,22,188,261
6800 CL: RANDOMIZE USR 65008
0100 REM
0200 REM ***** POKES *****
0300 POKE 47058,0: REM FUEL INF I
NITO
0400 POKE 47915,0: POKE 45440,0:
REM SHIELD INFINITO
0500 POKE 47630,0: REM TIEMPO IN
FINITO
    
```

SPECTRUN

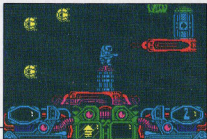
Dark Fusion

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 dichos que intentarán eliminarlo.

```

10 REM Cargador Dart Fusion
20 REM Pedro Jose Rodriguez-08
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 28000: POKE 23655,0
40 FOR N=33798 TO 33723: READ
a: POKE N,a: NEXT N
50 INPUT "Energia infinita? ":
LINE AS: IF AS(1) 0 S THEN POKE
33715,0
60 INPUT "Energia infinita? ":
LINE AS: IF AS(1) 0 S THEN POK
E 33720,0
70 PRINT 80: "Inserta cinta ori
ginal": PAUSE 100: INK 8: POK
E 23624,0: CLEAR
80 LOAD ""CODE 32768: RANDOMIZ
E USR 33700
90 DATA 33,176,131,34,133,18
34,13,120,195,0,120,175,20,252,
166,62,167,58,152,211,195,0,132
    
```

SPECTRUN



Dea Tenebrarum

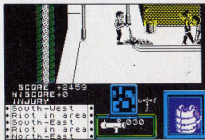
Cuenta la leyenda que la diosa de las Tinieblas, prometida de Lucifer, se cansó de que éste no fijara la fecha de la boda y le abandonó para unirse a las fuerzas del Bien. Hoy, noche de brujas, Satán ha decidido vengarse.

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

SPECTRUN

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



AMSTRAD

Diccionario de Pokes

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

Teclar el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contar 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$:P
40 n,VAL("&"+a$):NEXT
48 INPUT*Vidas infinitas? *,a$:IF UPPER*
(a$)<>*S*THEN POKE &A027,58
50 INPUT*Munición infinita? *,a$:IF UPPE
R*(a$)<>*S*THEN POKE &A02C,53:INPUT*Muni
ción 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 F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,80,21,
,25,A8,11,0,3,1,28,0,ED,80,3E,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,1,32,A9,43,3E,A,32,A
2,43,3E,14,32,A3,43,3E,A,32,A8,43,21,0,8
,22,D6,27,C3,84,3
    
```

AMSTRAD

```

10 REM *** CARGADOR DEATH WISH 3
12 REM *** F.V.C.
20 FOR T=2720315:READA:POKET A:5=S4:NEXT
22 FOR T=2720315:PRINT"ERROR EN LOS DATAS:":1:STOP
24 IFS<74721:THENPRINT"ERROR (S/N)":M:I:IFM="N":THENPOKE294,44:POKE297,44
26 IFS<74721:THENPRINT"ERROR (S/N)":M:I:IFM="N":THENPOKE302,44
30 INPUT*MUNICION INFINITA (S/N)":R:I:IFR="N":THENPOKE307,44
38 INPUT*RESISTENTE A GOLPES (S/N)":C:I:IFC="N":THENPOKE307,44
50 INPUT*CHALECO IMPENETRABLE (S/N)":P:I:IFP="N":THENPOKE307,44
58 INPUT*PREPARA DEATH WISH 3 Y PULSA SHIF:WAL1653,1
60 PRINT*PREPARA DEATH WISH 3 Y PULSA SHIF:WAL1653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,36,160,1,142,148,4,142,167,5,140,149,4,140,168,5
110 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: 20358,0
15 LOAD "CODE 32765
20 INPUT "QUIERES VIVIR INFINI
TA? (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 CARGAR EL N
UMERO DE MUNICIONES CON QUE EMP
EZAS (S/N)":a$: IF a$="N" THEN G
O TO 90
50 INPUT "ESCOPETA (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 32985,0
100 INPUT "QUIERES SUPER-SCORE
(S/N)":a$: IF a$="S" THEN GO TO
110
105 POKE 32677,0: POKE 32890,0
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

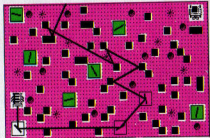
| Línea | Datos | Control |
|-------|----------------------|---------|
| 1 | 319850DD210048110018 | 691 |
| 2 | 319850DD210048110018 | 1013 |
| 3 | 1100553EFF37CD5685DD | 94 |
| 4 | 2100541100737CFF37D | 803 |
| 5 | 568521005B11015691FF | 574 |
| 6 | 8256850DD21004011 | 804 |
| 7 | 00432EFF37CD5685214F | 781 |
| 8 | 004421004831FF5F1100 | 551 |
| 9 | 001100448184820003 | 922 |
| 10 | 00010004ED00000000 | 1034 |
| 11 | 963E32321797F021697 | 1034 |
| 12 | 32F18D32F9D03E1E3258 | 1157 |
| 13 | AD3E0A325FAD3E9320F | 777 |
| 14 | AD3E0A325FAD3E9320F | 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 *****E*F*L*E*K*T*O*****
1 REM JOSE DOS SANTOS Y FONY
2 REM JOSE DOS SANTOS Y FONY
3 REM JOSE DOS SANTOS Y FONY
4 REM *****E*F*L*E*K*T*O*****
10 FOR N=0 TO 21
20 READ A
30 :POKE 80+256+N,A
40 :S=S+A
50 NEXT N
60 POKE3280,0:POKE3281,0:POKE646,7
70 PRINTCHR$(147)"PREPARA DEFLEKTOR Y P
ON LA CINTA"
80 GETA:IFAS="":THEN GOTO 80
90 POKE16,80:POKE17,1:LOAD"
95 POKE631,13:POKE198,1:NEW
100 DATA32,165,244,169,94,141,204
110 DATA2,169,1,141,205,2,96
120 DATA169,250,141,137,46,76,5,8
    
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

38 MODE 1:PRINT"Pokeando cada maquina..."sum=0:FOR n=AA000 TO A
A0B9:READ a$:byte=VAL("E"+a$):POKE n,byte:sum=byte+INKEY:FOR n=
A0B0 TO A0F9:READ a$:byte=VAL("E"+a$):POKE n,byte:sum=byte+n
EXTI:IF sum<26729 THEN PRINT"Error en los data..."END
40 CLS:INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a$)="S"THEN POKE A0BF73,
0 ELSE INPUT"Numero de vidas":a$:IF LEN(a$)>8 THEN POKE A0BF73,VAL
(a$)
50 INPUT"Nivel inicial":a$:IF LEN(a$)>8 THEN POKE A0BF7D,0:POKE A0
F82,VAL(a$)-1
60 INPUT"Sin sobreenergias":a$:IF UPPER(a$)="S"THEN POKE A0BF8C,0
70 INPUT"Sin enemigos":a$:IF UPPER(a$)="S"THEN POKE A0BF91,0
80 INPUT"Sin enemigos":a$:IF UPPER(a$)="S"THEN POKE A0BF97,0
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."ON ERROR GOTO 100:TAPE
100 FOR n=1 TO 1000:INKEY:MEMORY A3FFF:LOAD"1",A0000:CALL A0000
110 DATA 21,0,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,B0,21,0,6F,22,CF,0,C3,02,0
120 DATA 5D,74,0E,46,2D,4,29,0,27,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,
29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,
29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,EA,61,CE,25,40,23,C9,FF,6,1F,22
130 DATA 1,CD,E,D9,5,29,FF,C,4,09,F,7,C,2,0,8,E0,24,3,C9,12,25,1,21
2,CD,4,25,0,2A,0A,1,40,22,29,2,28,A,27,0,37,12,20,0,4D,FB,0,FF,
4F,DE,2D,0,2B,6,20,FC,33,E,07,4,7D,1,ED,5A,CD,6,07,E,5E,CB,64,3F,4A,
17,50,CD,72,09,50,C5,3C,35
140 DATA 3E,8,32,4A,0,3A,4F,0,CB,CF,32,4F,0,11,65,0,C0,73,1,3A,4F,
0,CB,CF,32,4F,0,11,5,3,CD,73,1,21,0,8,22,29,5,CD,3D,5,21,3E,9C,11,
7F,9F,1,60,91,ED,B0,21,0,6F,22,CF,0,C3,02,0
150 DATA E,29,11,0,1,21,9E,17,10,10,1,93,0,8,ED,B0
160 DATA 3,47,7A,7,20,F8,7A,FE,AB,20,EB,21,0,2,05,9,1A,AD,12,6F,13,1A,AC,12,1
3,47,DATA 3E,3D,32,CF,7,FE,3,32,BB,4,3E,2,32,C4,4,3E,3C,32,C6,4,3E,
3A,32,CC,29,3E,DB,32,BE,25,3E,2D,32,1C,25,C3,03,4

```

AMSTRAD

LISTADO 1

```

10 REN Cargador de Deflektor
20 REN Red de Deflektor
30 PRPFR 0: INK 7: RONDOR 0: C
COPR 0:508: LOG 0: RNDNDOR 0: U
ONE 23650: CLS: RNDNDOR 0: U
2000: POKE
40 INPUT "Vidas infinitas? "
LFC 0: IF a$="S" THEN POKE
23371,0: INPUT "Numero de vidas
7 (1-255) "
THEN POKE 23373,VAL a$: POKE 233
61,0
50 INPUT "Nivel inicial? (1-60
1) "
LINE a$: IF a$="S" THEN POKE
EN a$ THEN POKE 23395,132: POKE
23397,VAL a$
60 INPUT "Sin sobreenergias? "
LFC 0: IF a$="S" THEN POKE
23394,0
70 INPUT "Energia infinita? "
LINE a$: IF a$="S" THEN POKE
E 23397,0
80 INPUT "Sin enemigos? "
LEN E
E IF a$="S" THEN POKE 23
405,0
90 PRINT 00:"Inserta cinta
original": PRUSE 100: POKE 23054
100 CLS: RNDNDOR 0: U
100 GRAU "DEFLEKTOR"
LINE 10: S
"DEFLEKTOR"
CODE 000,010: U
ERIPY "C": VERIFY CODE

```

LISTADO 2

| LINEA | DATOS | CONTROL |
|-------|--------------------------|---------|
| 1 | 210F0E11045000100000 020 | |
| 2 | 0EC902010000111000F 040 | |

```

3 37C0500000021C0001100 1140
4 11200001300E0001000 200
5 11200001300E0001000 200
6 0000000000000000000 0000
7 0000000000000000000 0000
8 0000000000000000000 0000
9 0000000000000000000 0000
10 0000000000000000000 0000
11 0000000000000000000 0000
12 0000000000000000000 0000
13 0000000000000000000 0000
14 0000000000000000000 0000
15 11047021300E100000000 570
16 1000100000000000000 0000
17 0001007D100000010000 070
18 0000000000000000000 0000
19 0000000000000000000 0000
20 0000000000000000000 0000
21 2000000000000000000 0000
22 0000000000000000000 0000
23 0000000000000000000 0000
24 0000000000000000000 0000
25 0000000000000000000 0000
26 0000000000000000000 0000
27 0000000000000000000 0000
28 0000000000000000000 0000
29 0000000000000000000 0000
30 0000000000000000000 0000
31 0000000000000000000 0000
32 0000000000000000000 0000

```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 313

Para leer 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 destruirla. 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 POR J.J.G.O.
3 REM
5 INK 7: PAPER 0: BORDER 0: C
LEAR 1: GO SUB 9500: POKE 23650,0
1: GO SUB 1000: MERGE ""
6 CLS
25 RANDOMIZE USR 23296
1000 RESTORE 9000
1100 READ A: IF A=0 THEN RETURN
1015 READ A$: LET A$=A$+" "
1020 IF A<10000 THEN GO SUB A: B
0 TO 1010
1040 INPUT ""*: PRINT #1;AT 1,0:
PAPER 1: INK 7: TAB (32-LEN A$)/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

```

```

3000 READ P: POKE P,Z: RETURN
4050 LET MAX=255: LET DEF="3: GO
TO 3000
8999 REM
9000 DATA 23314,"VIDAS INFINITAS
"
9100 DATA 23306,"SALTOS ILIMITAD
O"
9200 DATA 23309,"BOMBAS ILIMITAD
AS"
9040 DATA 4000,"NUM. VIDAS (1-25
5) 0 ENTER",23321
9050 DATA
9500 RESTORE 9600: LET SUM=0
9510 FOR R=23296 TO 23330: READ
A: LET SUM=SUM+A: POKE R,A: NEXT
R
9250 READ A: IF SUM>A THEN PRIN
T "ERROR EN DATOS!": STOP
9530 RETURN
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 forajidos. Ellos son astutos y

```

18 INPUT"NUMERO DE FASE: "N
28 IF M1 OR N15 THEN GOTO 10
38 FOR I=50000 TO 50000:
48 READ A:POKE I,A:NEXT
58 POKE 50000,N
68 RM:CLS:
78 DATA 201,201,201,2,AN50,AHC3
88 DATA 201,AN51,AHC3

```

MSX

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 57575
110 LOAD ""CODE
120 POKE 60120,0: POKE 60121,25
0 POKE 61495,201
130 FOR F=64000 TO 64012: READ
R: POKE F,R: NEXT F
140 DATA 33,107,147,54,0
150 DATA 33,40,105,54,0
170 DATA 195,86,144
180 INPUT "INF. CREDITOS?" A$
190 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64000 TO 64004: POKE F,0: NE
XT F
220 INPUT "INF. TIEMPO?" A$
230 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64005 TO 64009: POKE F,0: NE
XT F
240 LET A=USR 60000
    
```

SPECTRUM

Earthlight

Los piratas espaciales han decidido saquear tu nave, pero como es lógico, no vas a cruzarte de brazos y permitir que lo hagan. Un juego que tiene mucho de arcade y algo de estrategia. Aderazado 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
L5 LOAD ""CODE 52000: POKE 236
50 0: CL5
50 INPUT "Uidas infinitas?" *
LINE A$: IF A$(1)<"S" THEN POKE
52000,0: POKE 52004,0
60 INPUT "Misiles infinitos?" *
LINE A$: IF A$(1)<"S" THEN PO
KE 52007,0
70 INPUT "Fuel infinito?" * LI
NE A$: IF A$(1)<"S" THEN POKE 5
2000,0: POKE 52000,0: POKE 52100
,0
80 INPUT "Escudo infinito?" *
LINE A$: IF A$(1)<"S" THEN POKE 5
2000,0: POKE 52101,0
90 PRINT 80:"Inserta cinta ori
ginal": PRUSE 100
100 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
PRINT AT 1,7: PAPER 1: INK 7 *
0 ERATHLIGHT: 120 - LOAD ""CODE
52400: POKE 52564,195: POKE 524
0: POKE 52566,203: RANDOMIZE USR
52111
                
```

LISTADO 1

```

10 BEH C=USR 0:ERATHLight
20 BEH SPECFOR USR 120
30 Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
L5 LOAD ""CODE 52000: POKE 236
50 0: CL5
50 INPUT "Uidas infinitas?" *
LINE A$: IF A$(1)<"S" THEN POKE
52001,0: POKE 52004,0
60 INPUT "Misiles infinitos?" *
LINE A$: IF A$(1)<"S" THEN PO
KE 52007,0
70 INPUT "Fuel infinito?" * LI
NE A$: IF A$(1)<"S" THEN POKE 5
2000,0: POKE 52000,0: POKE 52100
,0
80 INPUT "Escudo infinito?" *
LINE A$: IF A$(1)<"S" THEN POKE 5
2000,0: POKE 52101,0
90 PRINT 80:"Inserta cinta ori
ginal": PRUSE 100
100 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
PRINT AT 1,7: PAPER 1: INK 7 *
ERATHLIGHT: 120 - LOAD ""CODE
52400: POKE 52564,195: POKE 52
565,32: POKE 52566,203: RANDOMIZ
E USR 52111
                
```

LISTADO 2

```

1 3215FFF1405F5205E20356 1030
2 211BCD67ED5E21D1C81B 1414
3 DD3E32354CD215FF52 9909
4 55CD3E32352B2D14ECB 1054
5 52335DC300050E213202 661
6 50218000052335D167C 643
7 11845D012800ED00C332 941
8 80C0520002725F30F32 1086
9 680032600032A2C932F 981
10 C33293C43E9932E9332 1185
11 58C53E3A32A9CFB300 1170
12 6831B45FC300C000000 020
                
```

DUMP: 40.000 N° BYTES: 117

LISTADO 2

```

1 3215FFF1405F5205E20356 1030
2 211BCD67ED5E21D1C81B 1414
3 DD3E32354CD215FF52 9909
4 55CD3E32352B2D14ECB 1054
5 52335DC300050E213202 661
6 50218000052335D167C 643
7 11845D012800ED00C332 979
8 80C0520002725F30F32 1264
9 C70032C90032FC93250 1093
10 C4327C43E9932E9332 1370
11 84C53E3A32A9CFB300 1360
12 6831B45FC300C000000 020
                
```

DUMP: 40.000 N° BYTES: 117

SPECTRUM 48K

SPECTRUM 128K

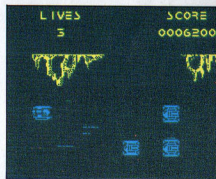
Eliminator

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 25962,0
120 RANDOMIZE USR 38817
    
```

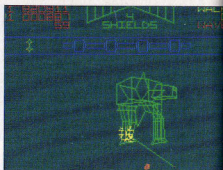
SPECTRUM



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 ***** J.E BARBERO *****
30 REM # # # # #
40 REM # # # # # SPECTRUM 48K
45 REM # # # # #
50 REM *****
55 REM # # # # # EMPIRE STRIKES BACK #
60 REM # # # # #
65 REM # # # # # BORDER @ PAPER @ INK 7; C
70 CLEAR @5535 THEN PRINT "LA CINTA
80 PRINT "INTRODUCE LA PULSA UN T
ORIGINAL
ECLA PRUSE @ LOAD ""CODE
90 LOAD
100 FOR N=5305 TO 5312
100 READ A: POKE N,A
200 NEXT N
400 DATA 62,0,50,104,170,195,0
254
9800 CLS RANDOMIZE USR 55200
  
```

SPECTRUM

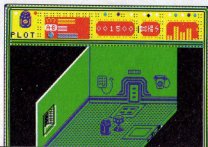
Fifth Quadrant

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

```

10 REM The fifth quadrant
20 REM Pedro Jose Rodriguez-80
30 MODE 1:FOR n=8F80 TO 8F25:READ A:IF
  DNE n,VAL(A)*.1:INXT
40 INPUT"Energia infinita":a$;IF UPPER
  a$=""$THEN POKE 8F81,0:POKE 8F86,0
50 INPUT"Dispara infinitos":a$;IF UPPER
  a$=""$THEN POKE 8F80,0
60 INPUT"Tiempo infinito":a$;IF UPPER
  a$=""$THEN POKE 8F18,AA7
70 INPUT"Energia de transferencia infinita":a$;IF UPPER:a$=""$THEN POKE 8F15,8
80 INPUT"Abrir puertas":a$;IF UPPER
  a$=""$THEN POKE 8F1A,0
90 INPUT"Grupo colocado y partida contin":a$;IF UPPER:a$=""$THEN POKE 8F1F,AC7
100 PRINT:PRINT"inserta cinta original..
  ".:FOR n=1 TO 1000:MODE 1:OK ERROR
  GOTO 110
110 MEMORY 2:FFF:LD00"";4000:POKE 4488
  B:POKE 4488:ARR:CALL 4000
120 DATA 3E,30,32,02,70,3E,35,32,02,9D,3
  E,30,32,3A,7A,3E,56,32,23,84,3E,30,32,30
  0B,3E,24,32,80,7E,3E,3E,32,77,73,53,6A,
  99
  
```

AMSTRAD



```

10 REM ***** THE FIFTH QUADRANT *****
20 REM # POR JAVIER SANCHEZ FRANSECH #
30 POKE 53280,0:POKE53201,0:PRINTCHR$(147);CHR$(159)
40 FOR T=0 TO 162:READ S=S+A:POKE849+T,A:NEXT T
50 FOR T=0 TO 24:READ S=S+A:POKE3204+T,A:NEXT
  T
60 IF S<2393 THEN PRINT"ERROR EN DIFST1" :END
70 INPUT"ENERGIA INFINITO (S/N)":A$
80 INPUT"DISPARA INFINITO (S/N)":B$
90 INPUT"AUTO-FIRE (S/N)":C$
100 A=44:IF A$=""$THEN POKE 322,A:POKE 325,A:POKE 326,A
110 IF B$=""$THEN POKE 331,A:POKE334,A
120 IF C$=""$THEN POKE 339,A
130 PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
140 WAIT 1,49,49:SVS849
150 DATA 120,169,252,141,40,3,169,2,141,41,3,173,17,208
160 DATA 41,239,141,17,208,169,0,133,199,133,157,169,128,141
170 DATA 4,221,169,1,141,5,221,169,25,141,14,221,165,1
180 DATA 41,31,133,1,168,0,32,189,3,32,211,3,133,153
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 8,72,169,18,72,76,64,1,4,32,227,3,192,189
230 DATA 165,169,201,227,209,245,32,211,3,201,227,240,249,201
240 DATA 237,209,234,96,152,8,32,227,102,139,239,32,208
250 DATA 202,208,245,165,189,96,169,16,44,13,220,240,251,173
260 DATA 13,221,74,169,25,141,14,21,96
270 DATA 169,173,141,54,21,141,36,56,141,184,56,141,189,132
280 DATA 141,27,139,169,169,141,161,132,76,28,8
  
```

COMMODORE

```

1 REM CARGADOR DE POKES PARA
  "THE FIFTH QUADRANT"
*****
#
#
# @JOSE LUIS ARRANZ #
*****
10 BORDER @ PAPER @ INK @ C
  LEAR 25400: PRINT AT 10,0:FLASH
  I:INK 0:" THE FIFTH QUADRANT
  ;AT 32,10:" IS LOADING":AT 0,0:
  LOAD ""CODE:RANDOMIZE USR 537
  02:PRINT AT 0,0:LOAD ""CODE
  PRINT AT 10,0:PRINT "QUIERES
  20 POKES 0: INPUT "QUIERES
  5 TIEMPO INFINITO (S/N)":LINE
  IF A$=""$ THEN POKE 4051,20
  1
  30 INPUT "QUIERES VIDA INFINIT
  A (S/N)":LINE $:IF A$=""$ TH
  EN POKE 40137,201:POKE 45924,0
  POKE 45925,0
  40 INPUT "QUIERES (A-D) INFINI
  TA (S/N)":LINE $:IF A$=""$ T
  HEN POKE 40643,0:POKE 40643,0
  50 INPUT "QUIERES BOMBAS INFINI
  TAS (S/N)":LINE $:IF A$=""$
  THEN FOR A=40711 TO 40713:POKE
  A,0:NEXT A
  60 INPUT "QUIERES JUGAR SIN EN
  EMIGOS ZIEN(S/N)":LINE $:IF
  A$=""$ THEN POKE 4064,201
  70 INPUT "QUIERES TELETRANSPOR
  T (S/N) (S/N)":LINE $:IF
  A$=""$ THEN FOR A=40639 TO 4064
  3:POKE A,0:NEXT A
  80 INPUT "QUIERES JUGAR SIN
  EFECTOS DE SONIDO (S/N)":LIN
  E $:IF A$=""$ 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

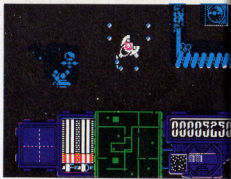
se detendrá el cursor? El rápido movimiento de todos los elementos en pantalla y unos cuidados gráficos, dan como resultado un programa sensacional, que te mantendrá durante horas pegado a la pantalla

Diccionario de Pokes

```

10 REM *****
20 REM ## J.E BARBERO ##
30 REM ## SPECTRUM 48K ##
40 REM ## *****
47 REM *****
50 REM *****
60 REM *****
BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23568,0
60 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA." : PHASE 0
90 LOAD "SCREENS": LOAD ""COD
E
100 INPUT " QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";RS: IF RS="S" THEN
POKE 4543,0
110 INPUT " QUIERES FUEL Y DAMA
INFINITOS (S/N) ";RS: IF RS="
S" THEN POKE 42584,0
120 INPUT " CUANTOS PUNTOS DE EN
ERGA R DESTRUIR (1-4) ";M: POKE
37132,M
130 INPUT " QUIERES COMPLETAR N
LUEL AL HORIZ (S/N) ";RS: IF RS="
" THEN GO TO 140
135 POKE 45320,0: POKE 45324,0
0000 RANDOMIZE USR 65160
    
```

SPECTRUM



```

1 REM CARGADOR FLYING SHARK
2 REM BY:
3 REM D.R.S.
4 REM -----
5 REM
10 CALL @B037:REM FLYING SHARK
V:J08
20 SYMBOL AFTER 237:SYMBOL 239,158,215,2
13,245,180,183,158,8:SYMBOL 240,138,138,
178,178,178,258,8:SYMBOL 241,286,238,
168,172,288,174,174,8:SYMBOL 242,74,178,
178,142,178,178,74,8:SYMBOL 243,76,174,1
78,178,236,178,178,8
30 SYMOL 244,78,174,136,76,48,174,78,8;
38 SYMOL 245,8,1,8,8,8,8,8:SYMBOL 246,22
8,224,74,278,74,74,8:SYMBOL 247,196,23
4,178,178,174,234,284,28:SYMBOL 248,128,6
4,48,128,128,8,128,8:SYMBOL 249,168,161,
224,152,224,168,168,8
48 SYMOL 258,68,178,178,168,178,178,68,
8:SYMBOL 251,288,232,168,288,168,288,288
,8:SYMBOL 252,138,64,8,192,64,64,128,8:SI
YMOL 253,164,181,181,181,181,173,173,164,8
:SYMBOL 254,74,174,178,178,234,174,172,8
:SYMBOL 255,132,138,138,138,138,234,228,8
58 SYMOL 238,14,14,4,4,4,4,4,8:SYMBOL 2
37,64,168,168,168,168,168,64,8
68 HENDRY @00FF:MODE 1: BORDER 8
70 LOCATE 14,2: PAPER 3: PEN 2: PRINT " FLYI
NG SHARK "
80 WINDOW=8,15,27,18,18: WINDOW=2,15,27,1
3,13
90 PRINT:GOSUB 140
100 INPUT "Vidas Infitas (S/N)";AS:IF
UPPER(A$)="N" THEN POKE @B08,607:POKE
@B09,ASB
110 INPUT "Bombas Infitas (S/N)";AS:IF
UPPER(A$)="N" THEN POKE @B74,607:POKE
@B75,ASB
120 LOAD "SHARK1":POKE @3F36,@3C30:POKE @3
F37,0:POKE @3F38,ASB
138 CALL @3E80
148 FOR V=40FF8 TO @3FA2 STEP 12
150 READ LINK,CHEK=8
168 FOR Y=1 TO 24 STEP 2
178 BYVAL M%*%+HIDE(LINK,Y,2)
188 CHK=CHK+BY
198 POKE Y*2,2,by
200 NEXT
218 IF CHK*(M%*%+CHK) THEN PRINT"ERR
OR" :END
228 NEXT:RETURN
238 DATA F3EFCF280F7187876C393F,442
248 DATA E59EC321363F36872368723,33C
258 DATA 348721288F32783E22713EE1,307
268 DATA F1C33F3244114E321361,477
278 DATA 34C32334523368F21783E34,384
288 DATA 32233644236411E9E52160,588
298 DATA 8136C3336823368F33681,327
308 DATA 34A29336372368E1C33A81,375
318 DATA C08848E321308B36C323678,422
328 DATA 23368F13E81C0848837281,544
338 DATA F5E45280F7187876C34888,498
348 DATA 22A28F21782836882336882,271
358 DATA 3488213587288233682336,223
368 DATA @82A28F1B088888888888,27E
    
```

Flying Shark

Eres un arriesgado piloto que, desobedeciendo la orden de retirado 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.

```

LISTADO 1
10 REM Cargador Flying Shark
20 REM Redfo José Rodríguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEGR 3:R888: LOAD ""CODE 55488:
POKE @3565,0: CL5
40 INPUT "Vidas Infitas? ";
LINE #1: IF @131(C) THEN POKE
65511,0: INPUT "Numero de vidas
7: "; POKE 65513,C
50 INPUT "Bombas Infitas? ";
LINE #1: IF @131(C) THEN POKE
E 65522,0: POKE 65525,0
60 INPUT "Fase Inicial? "; LIN
E #1: IF LEN A$ THEN POKE 65527,
VAL A$
70 PRINT "BRND";Inserta cinta o
riginal... : PHASE 100
80 INK 0: CLEAR : PRINT AT 1,9
: PAPER 1: INK 7: FLYING SHARK
: ORG L: USR 52488: POKE 52564
,105: POKE 52565,120: POKE 52566
,205: RANDOMIZE USR 52488
90 CLEAR : SAUE "SHARKBAS" : LTN
E 10: SAUE "SHARKBIN" : CODE 65480
130: SAUE "" : VERIFY "CODE
    
```

LISTADO 2

| Linea | Datos | Control |
|-------|----------------------|---------|
| 1 | 3215FF14D5E5203E2356 | 1038 |
| 2 | 213BCD74E25E1D181B | 1414 |
| 3 | C03E321354C021337F | 909 |
| 4 | 59C32C3C32325E2180FF | 1192 |
| 5 | C233368F32325E2180FF | 687 |
| 6 | 5E21000E2233368F3C3C | 607 |
| 7 | 5E21000E2233368F3C3C | 607 |
| 8 | 5E21000E2233368F3C3C | 607 |
| 9 | 5E21000E2233368F3C3C | 607 |
| 10 | 00E0BDC31515E0FF0134 | 244 |
| 11 | FFFF1006E2DB83C932 | 1343 |
| 12 | BC43E333368F32368F | 2776 |
| 13 | 30E0DEC220EFC3E033C8 | 897 |
| 14 | DCC3359E000000000000 | 621 |

DUMP: 40.000 N.º BYTES: 134

SPECTRUM



AMSTRAD

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

10 REM ***** ELVINO SHARK *****
20 REM * POKER JAVIER SANCHEZ FRANSESC *
30 POKE 53280,6:POKE53281,1:PRINTCHR$(147):CHR$(144)
40 READ A:IF A=1 THEN GO
50 POKE53292,A:IF A=1 THEN GO
60 IF SC22568 THEN PRINT"ERROR EN DATOS":END
70 IF PEK(53178)/C139 THEN PRINT"ME HAS TIRADO ALGUN NUMERO":END
71 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":J#
72 INPUT"BOFAS INFINITAS (S/N)":B#
73 INPUT"SUPER DISPARO (S/N)":C#
74 IF B#="" THEN POKE 53147,44:POKE 53158,44
75 IF B#="" THEN POKE 53153,44
76 IF C#="" THEN POKE 53154,44
77 PRINTCHR$(147):CHR$(130):PRINT" YA PUEDES CARGAR NORMALMENTE EL JUEGO"
78 POKE 53280,1:POKE53281,0
79 POKE 816,0:POKE817,20#
80 DATA 316,165,244,169,141,141,211,2,169,207,141,212,2,96
90 DATA 169,76,141,127,192,169,324,141,128,192,169,207,141,129
100 DATA 192,76,172,207,199,2,240,9,76,65,192,162,8,189
110 DATA 179,287,149,119,252,224,8,208,246,120,169,47,133,0
120 DATA 169,127,141,19,230,169,236,141,22,3,169,196,141,23
130 DATA 3,169,193,141,24,3,169,254,141,25,3,177,117,81
140 DATA 168,230,169,81,169,199,169,132,123,72,152,41,63,168
150 DATA 184,81,115,164,123,145,117,208,209,229,230,118,165,118
160 DATA 197,108,208,221,162,0,189,8,72,157,8,197,189,8
170 DATA 73,157,0,199,232,208,241,169,101,162,0,169,168,32
180 DATA 0,197,169,49,141,289,3,169,234,141,21,3,89,169
190 DATA 173,141,254,21,141,1,22,141,22,44,169,96,141,132
200 DATA 25,76,0,139,169,45,133,2,76,0,192,0,2,0
210 DATA 31,0,74,0,139,-1
    
```

COMMODORE

Galletron

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

```

10 POKE 23693,0:POKE 23624,0
20 CLR:POKE 25677,0:POKE 25544,0
30 POKE 55601,201:RANDOMIZE 0
40 POKE 53224,0:POKE 55601,19
50 RANDOMIZE USR 55601
    
```

SPECTRUM

Game Over

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

```

10 REM CARGADOR PARA GAME OVER
15 CLR:POKE 65535,0:POKE 65536,0
20 REM POKER JAVIER SANCHEZ FRANSESC
30 REM POKER JAVIER SANCHEZ FRANSESC
40 RANDOMIZE USR 31688
    
```

SPECTRUM

```

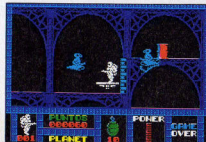
10 REM ** CARGADOR "GAME OVER" **
20 REM ***** POR J.S.F. *****
30 REM ** CLAVE FASE2: "ZAPPA" **
40 PRINTCHR$(147):CHR$(139):POKE53280,0:POKE53281,0
50 FORT=810123:READA:POKE272,A:R#NEXT
60 IFSC13941 THEN PRINT"ERROR EN DATOS":END
70 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A#
80 IF A#="" THEN POKE 319,173
90 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":B#
100 IF B#="" THEN POKE 324,173:POKE 327,173
110 INPUT"ARMA INFINITA (S/N)":C#
120 IFC#="" THEN POKE 332,173
130 INPUT"MOVIMIENTO HOMBRE MAS VELOZ (S/N)":D#
140 IFD#="" THEN POKE337,173:POKE342,173:0010180
150 INPUT"VELOCIDAD (1=NORMAL/10=RAPIDO)":VE
160 IF VE<1 OR VE>10 THEN 190
170 POKE339,VE
180 PRINT"COLOCAR LA CINTA Y PULSA ESPACIO"
190 WAIT197,60
200 SYS272:LOAD
210 DATA 162,27,168,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2
220 DATA 240,240,169,48,141,139,2,169,1,141,168,2,162,237
230 DATA 168,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141,176,3
240 DATA 76,199,2,169,169,141,286,60,169,234,141,140,59,141
250 DATA 141,59,2,169,141,81,22,169,114,111,111,169,1
260 DATA 141,112,18,32,74,3,72,165,173,281,3,208,12,165
270 DATA 172,233,175,281,2,176,4,184,161,172,96,184,96,74
280 DATA 83,70,238,141,1,173,141,1,281,2,240,6,32,3
290 DATA 24,76,116,1,163,0,141,141,1,32,246,23,96,8
    
```

COMMODORE

```

10 REM WIDANGER GAME OVER
20 BOUND 0:IRE 0,0:MODE 2
30 OPENOUT "P":RANDOM 1300:CLOSIOUT
30 LOCATE 0,12:PRINT"GAME ":LOCATE 6,14:PRINT"2-GAME "
35 IF IKEY(64)=0 THEN LOAD"GO1":GOSUB 0
0:CALL 36500
40 IF IKEY(65)=0 THEN LOAD"GO2":GOSUB 0
0:CALL 36500
45 GOTO 35
50 LOCATE 2,LOCATE 1,10:PRINT"Grandad":;
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 2133,0
55 LOCATE 1,10:PRINT"Energy":;
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 9070,0:POKE 90,92,0
60 LOCATE 1,10:PRINT"Vidas":;
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 9059,0:;
65 RETURN
70 MOVE 2:LOCATE 1,10:PRINT"BLA-LASER":;
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 2133,0
71 LOCATE 1,10:PRINT"BLA MIRAS":;
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 3166,25
72 LOCATE 1,10:PRINT"VIDAS":;
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 8587,0
73 LOCATE 1,10:PRINT"EREGIA":;
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 6682,0
75 RETURN
    
```

AMSTRAD



Diccionario de Pokes

Garfield

Arlene, la inseparable novia de Garfield, 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 Cargador del Garfield
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE :ISUM0:FOR n:=500 TO 5BF39:REA
D a:=byte:VAL(1)*n+2:IF n,byte:su:=su+
a:byte:NEXT IF :sum:=7474 THEN PRINT"Error
n no lo data":END
40 INPUT"no tener nombre":a:IF UPPER(a)
a)!="$ THEN POKE 5BF1C,0:POKE 5BF1D,0
50 INPUT"no tener sueno":a:IF UPPER(a)
a)!="$ THEN POKE 5BF1E,0:POKE 5BF1F,0
60 INPUT"no tener ataques de hambre":a:IF
UPPER(a)!="$ THEN POKE 5BF22,0
70 INPUT"Fantasia inicial":a:IF LEN(a)
<30 THEN POKE 5BF27,VAL(a)
80 "Comenzar con el raton":a:IF UP
PER(a)!="$ THEN POKE 5BF2C,1FE:POKE 5BF
2D,50:POKE 5BF32,0:POKE 5BF33,4E
90 PRINT"Inserta cinta original..."
:FOR n:=1 TO 1000:NEXT:MODE :LON ERRO:G
OTO 90:TAPE
100 REMOY 5:FFFF:LDAD"1":L4000:CALL 5BF0
110 DATA F3,21,0,40,11,F4,1,1,82,0,ED,80
,21,15,BF,22,2F,2,CF,F4,1,21,0D,34,22,80
,1E,21,0D,34,22,CF,1E,3E,3A,32,61,25,3E,
1,32,70,4D,21,0,E,22,5F,0,21,FE,0,22,84,0
,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)":
CS:IFCS="N"THENPOKE53050,44
40 INPUT"sin NECESIDAD DE DORMIR (S/N)":
DS:IFDS="N"THENPOKE53053,44
50 INPUT"NADIE MANDA A PASEO a GARFIELD
(S/N)":PS:IFPS="N"THENPOKE53056,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA de GRAFIELD Y
DALE A SHIFT":WAIT653,1
90 POKEB16,0:POKEB17,207: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

```

10 REM Cargador del Garfield
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE :ISUM0:FOR n:=500 TO 5BF39:REA
D a:=byte:VAL(1)*n+2:IF n,byte:su:=su+
a:byte:NEXT IF :sum:=7474 THEN PRINT"Error
n no lo data":END
40 INPUT"no tener nombre":a:IF UPPER(a)
a)!="$ THEN POKE 5BF1C,0:POKE 5BF1D,0
50 INPUT"no tener sueno":a:IF UPPER(a)
a)!="$ THEN POKE 5BF1E,0:POKE 5BF1F,0
60 INPUT"no tener ataques de hambre":a:IF
UPPER(a)!="$ THEN POKE 5BF22,0
70 INPUT"Fantasia inicial":a:IF LEN(a)
<30 THEN POKE 5BF27,VAL(a)
80 "Comenzar con el raton":a:IF UP
PER(a)!="$ THEN POKE 5BF2C,1FE:POKE 5BF
2D,50:POKE 5BF32,0:POKE 5BF33,4E
90 PRINT"Inserta cinta original..."
:FOR n:=1 TO 1000:NEXT:MODE :LON ERRO:G
OTO 90:TAPE
100 REMOY 5:FFFF:LDAD"1":L4000:CALL 5BF0
110 DATA F3,21,0,40,11,F4,1,1,82,0,ED,80
,21,15,BF,22,2F,2,CF,F4,1,21,0D,34,22,80
,1E,21,0D,34,22,CF,1E,3E,3A,32,61,25,3E,
1,32,70,4D,21,0,E,22,5F,0,21,FE,0,22,84,0
,C3,F0,A
    
```

LISTADO 2

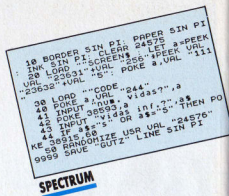
| LINEA | DATOS | CONTROL |
|--------------------------|-------|---------|
| 57EE57000040009F8E 785 | | |
| 9E99315000005E00ED 718 | | |
| F6B70000000493ED78 328 | | |
| D4FDC3300000315C0E 1295 | | |
| 30F3C6F00000000000 1330 | | |
| 30F3C6F00000000000 1671 | | |
| 30F3C6F00000000000 1577 | | |
| 30F3C6F00000000000 1577 | | |
| 511220000000000000 1235 | | |
| FAD31218FA53212F8D 1567 | | |
| 303870000000000000 1359 | | |
| 30F3C6F00000000000 1805 | | |
| 0D31B7000000000000 1364 | | |
| 00D179B3C000000000 1416 | | |
| 00D179B3C000000000 1416 | | |
| 210F825A9FD0000000 1193 | | |
| 000050000011310E8C 1204 | | |
| 0C4C5F000000000000 1449 | | |
| 0C4C5F000000000000 1588 | | |
| 0C4C5F000000000000 1588 | | |
| 0C4C5F000000000000 1505 | | |
| 0C4C5F000000000000 991 | | |
| 0C4C5F000000000000 1582 | | |
| 0C4C5F000000000000 1582 | | |
| 0C4C5F000000000000 977 | | |
| 0C4C5F000000000000 763 | | |
| 39FC897E144F058716 1334 | | |
| 50D9C89F0E05807210 825 | | |
| 50D9C89F0E05807210 825 | | |
| 0110F141805C09C8F9 379 | | |
| 0E0030300000000000 379 | | |
| 03318E000000000000 379 | | |
| 8F0E0031C30E000000 1012 | | |
| FB3E05064F1C8B5F2C3 1012 | | |

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 1.170

SPECTRUM

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.



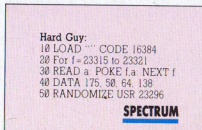
```

10 REM *** CARGADOR GUTZ
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=344T0417: READA: POKET, A: S=S+A: NE
XT
22 IF <K>8553 THEN PRINT"ERROR EN LOS D
ATOS DEL DATA": STOP
30 INPUT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)": ES:I
FES="N" THEN POKE 373, 44
40 INPUT"CONSULTA ILIMITADA DE MAPA (S/
N)": MS: IFMS="N" THEN POKE 383, 44
50 INPUT"ATRAVESAR PAREDES (S/N)": PS: IF
PS<>"N" THEN 60
55 POKE388, 44: POKE393, 44: POKE398, 44: PO
KE403, 44: POKE408, 44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE GUTZ Y PUL
SA SHIFT": WA17653, 1
90 POKE316, 88: POKE317, 1: POKE2050, 0: LOAD
120 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, 1
1, 96, 37, 169, 225, 141, 97, 37, 169, 39
130 DATA 141, 98, 37, 169, 165, 141, 99, 37, 1
9, 228, 141, 100, 37, 173, 13, 220, 96, 70, 86, 67
    
```

COMMODORE

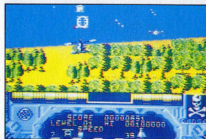
Hard Guy

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.



Hellfire Attack

Si todavía dudás de vuestra maestría en lo que al control de cualquier arma bélica se refiere, podéis seguir entrenándoos 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 POKES380, 1: POKES3281, 1: POKE646, 5: P
RTCHRS(147)
4 FORT=272T0319: READA: POKEN, A: S=S+A: NE
XT
5 IF<K>4625 THEN PRINT"ERROR EN DATAS": E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)": AS: IFAS
="N" THEN POKE311, 44
7 INPUT"INMUNIDAD (S/N)": AS: IFAS="N" TH
EN POKE306, 44
8 INPUT"MISILES INFINITOS (S/N)": AS: IF
AS="N" THEN POKE301, 44
9 INPUT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA": POKE198, 0
10 IFPEEK(198)=0 THEN 10
11 POKE16, 16: POKE317, 1: POKE2050, 0: LOA
D
30 DATA32, 165, 244, 169, 30, 141, 150, 3, 169
, 1, 141, 151, 3, 96, 169, 43, 141
40 DATA131, 72, 169, 1, 141, 132, 72, 76, 48, 7
, 1, 69, 0, 141, 176, 34, 169, 96
50 DATA141, 11, 48, 169, 173, 141, 35, 49, 76
, 5, 6, 74, 68, 83
    
```

COMMODORE

Hopping Mad

Si crees que ya nada podrá sorprenderte en lo que a videojuegos se refiere, espera a cargar este programa y prepárate a controlar cuatro alocaadas 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.



```

18 REM Cargador Hopping Mad
20 REM Pedro Jose Rodriguez 88
30 MODE I: FOR N=&BF80 TO &BF2F: READ AS:P
OKE N, VAL(<A>+&B) NEXT
40 INPUT"VIDAS INFINITAS": AS: IF UPPER(A
ERO DE VIDAS) POKE &BF01, &A7 ELSE INPUT"NUM
&BF80, VAL(<AS>)+&8
50 INPUT"INMUNIDAD": AS: IF UPPER(AS)="S"
THEN POKE &BF80, &C9: POKE &BF18, &C9
60 INPUT"PARTIDA CONTINUA": AS: IF LEN(AS)
=80) INPUT"NUM POKE &BF1F, &3A
(INUS): AS: IF LEN(AS) <38 THEN POKE &BF1F,
98 INPUT"Supr puntuacion": AS: IF UPPER(A
108 PRINT: PRINT"Inserta cinta original..
110 FOR M=1 TO 1000: NEXT M: LOAD "" CODE 1
OPENOUT: KE &D0, 0: POKE &F01, &BF1CALL &FAB
120 DATA 3E, 3E, 35, 32, 55, 45, 3E, 33, 32, 7E, 41, 3
, 45, 3E, 34, 32, 81, 58, 3E, 32, 0, 61, 3E, 35, 3A, 0, 3
, 2, 84, 47, 3E, 38, 32, 7A, 41, 0, 8, 48
    
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
50 REM *****
60 REM ** HOPPINGMAD *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 INPUT "PAPER 0: INK 7: C
110 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFI
130 INPUT "INTRODUCE LA CINTA
140 INPUT "PULSA UNA Y
150 INPUT "PULSA UNA Y
160 INPUT "PULSA UNA Y
170 INPUT "PULSA UNA Y
180 INPUT "PULSA UNA Y
190 INPUT "PULSA UNA Y
200 INPUT "PULSA UNA Y
210 INPUT "PULSA UNA Y
220 INPUT "PULSA UNA Y
230 INPUT "PULSA UNA Y
240 INPUT "PULSA UNA Y
250 INPUT "PULSA UNA Y
260 INPUT "PULSA UNA Y
270 INPUT "PULSA UNA Y
280 INPUT "PULSA UNA Y
290 INPUT "PULSA UNA Y
300 INPUT "PULSA UNA Y
310 INPUT "PULSA UNA Y
320 INPUT "PULSA UNA Y
330 INPUT "PULSA UNA Y
340 INPUT "PULSA UNA Y
350 INPUT "PULSA UNA Y
360 INPUT "PULSA UNA Y
370 INPUT "PULSA UNA Y
380 INPUT "PULSA UNA Y
390 INPUT "PULSA UNA Y
400 INPUT "PULSA UNA Y
410 INPUT "PULSA UNA Y
420 INPUT "PULSA UNA Y
430 INPUT "PULSA UNA Y
440 INPUT "PULSA UNA Y
450 INPUT "PULSA UNA Y
460 INPUT "PULSA UNA Y
470 INPUT "PULSA UNA Y
480 INPUT "PULSA UNA Y
490 INPUT "PULSA UNA Y
500 INPUT "PULSA UNA Y
510 INPUT "PULSA UNA Y
520 INPUT "PULSA UNA Y
530 INPUT "PULSA UNA Y
540 INPUT "PULSA UNA Y
550 INPUT "PULSA UNA Y
560 INPUT "PULSA UNA Y
570 INPUT "PULSA UNA Y
580 INPUT "PULSA UNA Y
590 INPUT "PULSA UNA Y
600 INPUT "PULSA UNA Y
610 INPUT "PULSA UNA Y
620 INPUT "PULSA UNA Y
630 INPUT "PULSA UNA Y
640 INPUT "PULSA UNA Y
650 INPUT "PULSA UNA Y
660 INPUT "PULSA UNA Y
670 INPUT "PULSA UNA Y
680 INPUT "PULSA UNA Y
690 INPUT "PULSA UNA Y
700 INPUT "PULSA UNA Y
710 INPUT "PULSA UNA Y
720 INPUT "PULSA UNA Y
730 INPUT "PULSA UNA Y
740 INPUT "PULSA UNA Y
750 INPUT "PULSA UNA Y
760 INPUT "PULSA UNA Y
770 INPUT "PULSA UNA Y
780 INPUT "PULSA UNA Y
790 INPUT "PULSA UNA Y
800 INPUT "PULSA UNA Y
810 INPUT "PULSA UNA Y
820 INPUT "PULSA UNA Y
830 INPUT "PULSA UNA Y
840 INPUT "PULSA UNA Y
850 INPUT "PULSA UNA Y
860 INPUT "PULSA UNA Y
870 INPUT "PULSA UNA Y
880 INPUT "PULSA UNA Y
890 INPUT "PULSA UNA Y
900 INPUT "PULSA UNA Y
910 INPUT "PULSA UNA Y
920 INPUT "PULSA UNA Y
930 INPUT "PULSA UNA Y
940 INPUT "PULSA UNA Y
950 INPUT "PULSA UNA Y
960 INPUT "PULSA UNA Y
970 INPUT "PULSA UNA Y
980 INPUT "PULSA UNA Y
990 INPUT "PULSA UNA Y
1000 INPUT "PULSA UNA Y

```

SPECTRUM

```

10 REM ** CARGADOR HOPPING MAD
12 REM ** FOR F.V.C.
14 REM **
16 REM **
18 REM **
20 REM **
22 REM **
24 REM **
26 REM **
28 REM **
30 REM **
32 REM **
34 REM **
36 REM **
38 REM **
40 REM **
42 REM **
44 REM **
46 REM **
48 REM **
50 REM **
52 REM **
54 REM **
56 REM **
58 REM **
60 REM **
62 REM **
64 REM **
66 REM **
68 REM **
70 REM **
72 REM **
74 REM **
76 REM **
78 REM **
80 REM **
82 REM **
84 REM **
86 REM **
88 REM **
90 REM **
92 REM **
94 REM **
96 REM **
98 REM **
1000 REM **

```

COMMODORE

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 ayudarle 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"PUES PUEDE LLAMAR 600
10 MODE 0:FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A,A
: NEXT
15 PRINT "mete cinta original"
20 OPENOUT:"MEMORY 1996:CLOSEOUT:LOAD"
:11:1600:POKE 1743,167
25 PRINT "para el cassette"
30 FOR X=1935 TO 1988:READ A:POKE X,A:BE
XT
40 FOR X=1 TO 3:READ AS:PRINT AS;" (a/n)
": INPUT AS
50 READ J:IF AS="n" OR AS="M" THEN POKE
J,0:POKE J+1,0:POKE J+2,0
60 NEXT X
70 PRINT "fase: (0-39)":INPUT J:POKE 19
70,1
80 GOTO 1
110 DATA 0,13,24,21,9,10,20,3,11,1,17,26
,9,16,0,15
115 DATA 62,205,50,206,30,62,44,50,207,3
,0,62,61,50,206,30
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 bichge",1952
140 DATA "immune moscas",1929
150 DATA "immune electr.",1960

```

AMSTRAD

```

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 AS,A,PRINT AS;" (a/n)":INPUT DS:CS=LEFT$(CS,1)
60 IF CS="n" OR CS="M" THEN POKE A,0:POKE A+1,0:POKE A+2,0
70 NEXT X
72 PRINT "fase: (0-39)":INPUT J:POKE 64687,J
75 CLS
80 PRINT "introduce cinta original"
90 PRINT "y pulsa tecla"
100 IF INKEY$="" THEN 100
200 SCREEN 2,2:COLORS,5,1:CLS
210 CLEAR 1,34299!
220 BLOAD"cas:humphr
230 BLOAD"cas:toto
240 DEFUSR=64777:10:R(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 93,0,64,1,144,162,197,229,205,228,0,225,119,35,193,11,120,177,32,242,2
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
,28,122,62,214,50,29,122,39,99,253,17,156,214,1,12,0,237,176,195,191,135,62,0,254
,40,56,1,175,50,159,125,175,201,-1
1030 DATA immune enemigos,64627
1040 DATA immune moscas,64830
1060 DATA immune electricidad,64835

```

MSX

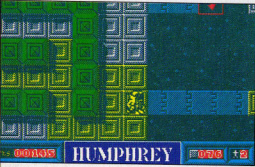
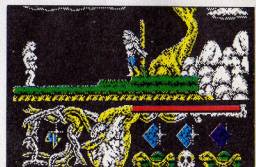
| LISTADO 1 | | LISTADO 2 | |
|-----------|----------------------------------|-----------|---------------------------|
| 10 | LOAD "" CODE 65440 | LINEA | DATOS |
| 20 | FOR X=1 TO 3: READ AS,D | CONTROL | |
| 30 | PRINT AS;" (a/n)?" | 1 | 21EFFFF2E7F370210030 1340 |
| 40 | DIM R(1): INPUT R\$ | 2 | 11E6FCF5565000000021 773 |
| 50 | IF R\$="n" OR R\$="M" THEN PO | 3 | 78F71173FF8178EFD80 1492 |
| 60 | KE D,0:POKE D+1,0:POKE D+2,0 | 4 | 3E1032296832EC715EC3 948 |
| 70 | PRINT "fase: (0-39)?" | 5 | 324F888888101000000 898 |
| 80 | CLS:PRINT "introduce la c | 6 | 00E3EC3276783E9C377 944 |
| 90 | INTS ORIGINAL:USR 65490 | 7 | 78E632787821C6FF11 1135 |
| 100 | DATA "immune electr.",65440 | 8 | 9C06818C88E8888888 137 |
| 110 | DATA "immune moscas",65435 | 9 | 3E0E623001AF32E77D 994 |
| 120 | DATA "immune electricidad",65440 | 10 | 8FC0000000000000000 976 |

DUMP: 400.000 N° BYTES: 32

SPECTRUM

Hundra

Para romper el maledicto divino que sufre Jurond, 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 *HUNDOS J.8
10 SCREEN:KEYOFF:POKE#CAB,1:IFORN=482507048252:POKE,0:HEXN
20 LOCATE,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/A)?":J8:1F86="S":THENPOKE#8252,1
30 LOCATE,23:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/A)?":J8:1F86="S":THENPOKE#8251,1
40 LOCATE,23:INPUT"HACE FALTA COGER GOMAS PARA ADARAR EL JUEGO (S/A)?":J8:1F86="N":THENPOKE#8252,1
50 CLS:LOCATE,18:PRINT"PULSA PLAY Y UNA TECLA":J8:INPUT(1)
60 COLOR,1,1:SCREEND
70 CLEAR 200,358991
80 BLOAD"cas",8:BLD"ODAS":S:BLD"ODAS":S:BLD"ODAS":S:BLD"ODAS":S:
90 CLEAR 200,48737
100 BLOAD"cas"
110 IPEEK(48222)THENFOR=48447870484490:POKE,0:HEXN:FOR=484807048480:POKE,0:HEXN
120 IPEEK(48221)THENPOKE#8450,0
130 IPEEK(48222)THENPOKE#8451,803
140 DEFUSR=48330:J8=USR(1)
    
```

```

10 REM Cargador del Hundra
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE I:FOR N=64 TO 80:READ A$:POKE
  N,WAL(8)*A$,N*HEX
40 INPUT"VIDAS INFINITAS?":IF UPERS(A)=$
  A$:"S":THEN POKE 827,83A
50 INPUT"INMUNDAD?":IF UPERS(A)=$
  A$:"S":THEN POKE 827,83A
60 INPUT"Cuálquier número de gomas?":IF
  UPERS(A)=$:"S":THEN POKE 84C,83C
70 INPUT"Trae esas parades?":IF UPERS
  (A)=$:"S":THEN POKE 891,83F
80 INPUT"Caminar sobre el agua?":IF UP
  (A)=$:"S":THEN POKE 876,890:POKE 877,8
  90
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
  "
91 FOR N1 TO 1000:NEXT:N1 ERROR GOTO 100
100 MODE 0:BORDER 0:INK 0:MEMORY 83FF
110 TYPE
120 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
130 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
140 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
150 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
160 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
170 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
180 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
190 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
200 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
    
```

AMSTRAD



LISTADO 1

```

10 REM Cargador del Hundra
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE I:FOR N=64 TO 80:READ A$:POKE
  N,WAL(8)*A$,N*HEX
40 INPUT"VIDAS INFINITAS?":IF UPERS(A)=$
  A$:"S":THEN POKE 827,83A
50 INPUT"INMUNDAD?":IF UPERS(A)=$
  A$:"S":THEN POKE 827,83A
60 INPUT"Cuálquier número de gomas?":IF
  UPERS(A)=$:"S":THEN POKE 84C,83C
70 INPUT"Trae esas parades?":IF UPERS
  (A)=$:"S":THEN POKE 891,83F
80 INPUT"Caminar sobre el agua?":IF UP
  (A)=$:"S":THEN POKE 876,890:POKE 877,8
  90
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
  "
91 FOR N1 TO 1000:NEXT:N1 ERROR GOTO 100
100 MODE 0:BORDER 0:INK 0:MEMORY 83FF
110 TYPE
120 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
130 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
140 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
150 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
160 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
170 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
180 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
190 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
200 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
    
```

LISTADO 2

| LÍNEA | DATOS | CONTROL |
|-------|---------------------------|---------|
| 1 | 314F5FD0210000C05665 773 | |
| 2 | C05665C05665C05665 773 | |
| 3 | 1100183E3F37CD8085CD 933 | |
| 4 | 1100183E3F37CD8085CD 933 | |
| 5 | 110183E3F37CD8085C3E 1084 | |
| 6 | 110183E3F37CD8085C3E 1084 | |
| 7 | 853E333234332FC9324E 1082 | |
| 8 | 853E333234332FC9324E 1082 | |
| 9 | 8221E99C2F38083C3CF 1629 | |

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 80

SPECTRUM

Ikari Warriors

No 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 SAN PEDRO
20 REM PARA MICROVANIA
30 MODE I
40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N)?":
  J8:IF UPERS(A)=$:"S" THEN V1=1:GOTO 60
50 INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-68) ?":J8:IF N
  (1) DE N:8 THEN 58
60 SYMBOL AFTER 254
70 MODE 8:FOR I=8 TO 15:READ X:INK I,X:IN
  EXT: BORDER 2
80 LOAD:"screen.bin"
90 OPENOUT"d:\HEHORY 4799\LOAD\Iwarriors
  "
100 IF V1=1 THEN POKE 46914,8:POKE 46915
  ,8:POKE 46916,8
110 POKE 46840,8
120 CALL AFFD8
130 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14,26,24,9,1
  2,21,22,19
    
```



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 DE IKARI WARRIORS
50 REM POR J.J.G.O.
60 REM *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 REM *****
110 PAPER 0:INK 0: BORDER 0: C
  LEAR 6399:GO SUB 9888
120 POKE 32655,0
130 LET A$="INMUNDAD TOTAL":G
  O SUB 1000:IF A THEN POKE 64843
  ,8:GO TO 148
135 GO TO 200
140 LET A$="CAMBIAR NUMERO DE V
  IDAS":GO SUB 1000:IF A THEN GO
  TO 200
150 INPUT "CANTAS (1-44) ?":A:
  IF A:1 OR A:44 THEN BEEP .1,20:
  GO TO 150
160 POKE 64835,A
200 LET A$="GRABAR INFINITAS":
  GO SUB 1000:IF A THEN POKE 64
  851,0
210 LET A$="BILAS INFINITAS":G
  O SUB 1000:IF A THEN POKE 64848
  ,0
220 INPUT "... PRINT B1: PAPER 2
  :INK 7: FLASH BRIGHT I:AT 1:
  6:"CARGANDO IKARI ORIGINAL"
230 LOAD "CODE 64723: PRINT US
  R 8:R400
1000 INPUT "... LET A$=:?" :P
  R (INT B1: PAPER 1: INK 7:AT 1,0):
  RB (32-LEN A1)/2:A$,
  130 INPUT "¿QUERES VIDAS INFINITAS?":
  N KS(1):N THEN GO TO 1010
140 IF INKEY$(0) THEN GO TO 10
  20
1020 BEEP .2:LET A$K$="N":RE
  TURN:LET SUMA=0:FOR R=64000 TO
  64054:READ R:POKE A,R:LET SUM
  R=R+1:NEXT R:RETURN
9010 READ R:IF SUMA:3 THEN PRI
  NT INK 7:FLASH 1:"ERROR EN O
  R103:STOP
9020 FOR R=5 TO 15: BEEP .1:RD
  R:NEXT R:RETURN
9030
910 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 176,195,0,64,13,21
  9140 DATA 84,3,1,84,25,255
  9150 DATA 155,237,184,52,16,50
  9160 DATA 154,62,16,40,230,187
  9170 DATA 154,62,16,40,230,187
  9180 DATA 58,142,156,195,96,255
  9190 DATA 58,142,156,195,96,255
  9999 SAVE "LD IKARI" LINE 110
    
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

LISTADO 1

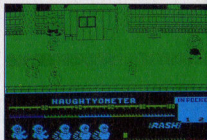
```

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 | Frecuencia | Datos | Control |
|-----|----------------------|-------|---------|
| 1 | F331FFFFDD100251100 | | 1109 |
| 2 | C03A000037510DFPESC3 | | 1030 |
| 3 | 23FF14081F535E0FD3FE | | 1124 |
| 4 | DBFE1F5E20F6024F8FC0 | | 1476 |
| 5 | CD70530FA1150410FE | | 1067 |
| 6 | 2B7C8520FCDE30530F4 | | 1350 |
| 7 | 059CCDE30530E43EC658 | | 1319 |
| 8 | 30E92420F106C9DE705 | | 1229 |
| 9 | 30D578FED430F4CDE705 | | 1550 |
| 10 | D079EE034F250006D018 | | 933 |
| 11 | 18062005D7500190C | | 844 |
| 12 | 11ADC8701F4F1318E2DD | | 879 |
| 13 | 23100006D0A2E1CDA6FF | | 967 |
| 14 | D03E5E5C81506D0D3C | | 1479 |
| 15 | FF7CAD6778320D1AFD3 | | 1503 |
| 16 | FE1032CDARFF00000000 | | 1186 |
| 17 | 30307597C284FF3E893D | | 1168 |
| 18 | 20PDA704C03E7FDDFE1F | | 1349 |
| 19 | A9E62020F4792F4FE607 | | 1199 |
| 20 | F60D33FC7C90000000 | | 975 |
| 21 | 00000000000000031FF | | 304 |
| 22 | 7F1100FF2100E40101A4 | | 826 |

DUMP: 50.000
N.º Bytes: 242



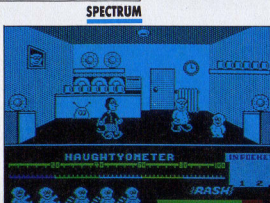
```

10 REM Jack the Nipper
20 REM
30 REM por A.C.L.
40 REM
50 LOCATE *NIPPER*:POKE &A050,0:POKE &A059
  ,&A5
60 FOR I=&A500 TO &A5A0:READ A:POKE I,A:
  NEXT
70 CALL &A000
80 DATA &3E,0,&32,&FF,&39,&32,&00,&3A,&BC
  3,&A1,&10
    
```

JACK THE NIPPER

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

AMSTRAD



```

10 COLOR 9,1,1
20 SCREEN1
30 KEYOFF
40 LOCATE 0,0:PRINT " MICROVIA A FUENTE "
50 LOCATE 1,0:PRINT "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
70 LOCATE 7,4:PRINT"JACK THE NIPPER"
80 LOCATE 7,5:PRINT"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
90 LOCATE 5,10:PRINT"FI VIDA INFINITA"
100 LOCATE 5,10:PRINT"F2 VER FIN JUEGO"
110 LOCATE 12,20:PRINT"ESPERA"
120 FOR I=&B05000000
130 READ A0=&A0A1("A0"&A0):IF D=F0A
140 POKE I,A
150 NEXT
160 IF F0(&A024 THEN PRINT"ERROR DATAS" :END
170 BLOAD"OAS":LOCATE 12,20:PRINTSPC(4)
190 IF &A10000 PLAY"SONO"&F0A00"ELSE KEY(3)ON KEY(3)ON KEY(3)ON
200 FOR I=1000000-NEXT
210 DEFUSR=&A0000
220 AUSR(0)
230 LOCATE 14,20:PRINT"F1"
240 POKE &A0C35,&A0A0-POKE &A0C3A,&A1
250 A0:RETURN
260 LOCATE 14,20:PRINT"F2"
270 POKE &A0C35,&A0F0-POKE &A0C3A,&A1
280 A0:RETURN
290 LOCATE 14,20:PRINT"F3"
300 POKE &A0C35,&A0B1-POKE &A0C3A,&A1
310 A0:RETURN
320 DATA 3E,32,&AE,4,3E,5,32,&AF,4,3E,32,&32,&00,4,3E,57,&32,&01,4,3E,2E,32
330 DATA 02,4,3E,C3,32,&01,4,C3,0,4,3E,8,32,9F,4,32,&0A,4,32,&A1,4,C3,8,4,3E
340 DATA 32,&A4,4,32,&A7,4,C3,0,4
    
```

MSX

Jack the Nipper II

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

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

```

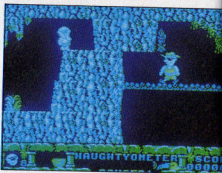
10 REM *** CARGADOR JACK THE NIPPER II
12 REM *** F.V.C.
20 FOR T=27210323:READ A:POKE T,A:IS=S:A:NEXT
22 IF SC=0060 THEN PRINT"ERROR EN DATAS.." :GOTO 10
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N) ":VS:IF VS="N" THEN POKE 304,44
40 INPUT"INMUNE A BICHOS (S/N) ":BS:IF BS="N" THEN POKE 304,44
50 INPUT"INMUNE A GOLPES (S/N) ":GS:IF GS="N" THEN POKE 307,44
60 INPUT"INMUNE A CAIDAS (S/N) ":CS:IF CS="N" THEN POKE 312,44
70 INPUT"INMUNE AL AGUA (S/N) ":AS:IF AS="N" THEN POKE 315,44
100 PRINT"PREPARA A CUENTA DE JACK THE NIPPER II Y PULSA SHIFT":WAIT 655,1
90 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 20050,0:LOAD
110 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,134,9,140,135,9,96,162,43,160,1,142
100 DATA 114,6,140,115,6,76,0,6,169,44,141,170,199,141,26,130,141,16,130
120 DATA 162,96,142,40,151,141,13,130,76,16,120,70,86,67
    
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador Jack the Ripper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-07
30 MODE 1:FOR n=AA88 TO AA99:READ a$;P
40 n=VAL("A"+n):NEXT
48 INPUT "Vidas infinitas? ";a$;IF UPERS
(a$)=5 THEN POKE AA827,a$ ELSE INPUT "Num
ero de vidas? ";a$;POKE AA82,a$
50 INPUT "Coca infinitos? ";a$;IF UPERS
(a$)=5 THEN POKE AA831,c$
48 INPUT "Inmune a los enemigos? ";a$;IF
UPERS(a$)=5 THEN POKE AA835,a$
70 INPUT "Pantalla inicial? ((1-19)) ";a1
IF a THEN POKE AA836,a1
80 INPUT "Ver al final del juego? ";a$;IF
UPERS(a$)=5 THEN POKE AA836,a3E
90 PRINT:PRINT:INJECT cinta original...
*FOR next TO 1088:NEXT:MEMORY &3FFF:ON E
RROR GOTO 100:TAPE
100 MODE 8:LOAD "*" :&4888:CALL AA888
110 DATA F3,21,8,48,11,8,1,1,4,2,ED,0E,0,2
1,25,A8,11,8,3,1,2C,0,ED,08,3E,C3,32,0E,
1,21,8,3,22,0F,1,C3,8,1,F3,3E,39,32,0C,7
8,3E,8,22,0F,58,3E,21,32,2E,50,3E,28,32,
38,4E,32,4C,4E,3E,8,A7,28,C,32,81,50,32,
C1,58,32,C5,58,32,30,7E,C3,8,4D
    
```



AMSTRAD

LISTADO 1

```

10 REM Jack the Ripper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-07
30 PRGR 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24831: LORD "CODE 23296: P
30895: 0"
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$;IF a$ THEN POKE
23337,0: INPUT "Numero de Vidas
a$";POKE 23339,a$
50 INPUT "Coca infinitos? ";
LINE as;IF as!="" THEN POKE
23347,0
60 INPUT "Inmune a enemigos? "
LINE as;IF as THEN POKE
23352,0: POKE 23356,0
70 INPUT "Pantalla inicial? ((
-19)) ";a: IF a THEN POKE 23359,
a
80 INPUT "Ver final del juego?
LINE as;IF as!="" THEN P
OKE 23359,0
90 PRINT BRND:INJECT cinta
01:PRINT "PRUSE 100";INK 0: P
OKE 23364,0: CLEAR:RANDOMIZE U
SR:23296
100 CLEAR:SAVE "JACKbas" 23296
E:10 SAVE "JACKbin"CODE LINE
93: VERIFY "": VERIFY "":CODE
    
```

AMSTRAD

LISTADO 2

| Linea | Datos | Control |
|-------|-----------------------|---------|
| 1 | 0 | |
| 2 | C0515B0C515B0C515B0D | 1352 |
| 3 | 2180481100183E3FF37D | 719 |
| 4 | 5685C0515B0D21806111 | 836 |
| 5 | 085F3E3FF37CD56858F32 | 1852 |
| 6 | F3A03E083247858F32 | 1858 |
| 7 | 0F083E183247858F32 | 1845 |
| 8 | 863E083247858F32 | 718 |
| 9 | EEC132083247858F32 | 1284 |
| 10 | 850C210801111008F37 | 651 |
| | C3560500000000000000 | 286 |

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 930

SPECTRUM

Jail Break

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

```

Jail Break:
POKE 5330,n n = num. de vidas
10 LOAD "CODE
20 FOR A = 29755 TO 29763
30 READ b: POKE a,b NEXT a
40 RANDOMIZE USR 29696
50 G2,210,50,129,198,42,248,285,233
    
```

SPECTRUM

Jet Set Willy

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

```

10 *****
20 *****
30 ***** CARGADOR JET SET WILLY *****
40 *****
50 ***** J.M.H. 1988 *****
60 *****
70 *****
80 *****
90 *****
100 MODE 1:INK 0:0:PAPER 0:INK 1,2:PEN CHR$(24):CHR$(1)
110 LOCATE 1,2:PRINT "Introduce cinta/disc y pulsa una tecla"
120 CALL $B806
130 MEMORY 81FF: LOAD "jet2",&31000:load"jet3",&7100
140 LOCATE 3,5:INPUT "Usas un 464 S/N (rs:if r<>"S" AND rs <>"S" THEN POKE 361
78,rs):POKE 36175,rs6
150 LOCATE 3,7:INPUT "Quieres vidas infinitas (S/N) (rs:if r=""S" OR rs=""S" TH
EN POKE &2A0,0
160 IF r<>"S" AND rs <>"S" THEN LOCATE 3,9:INPUT "Cuantas vidas (menor de 28
y multiplo de 8) (rs: POKE &1F0,r$
170 LOCATE 3,11:INPUT "Los monstruos no matan (S/N) (rs:if r=""S" OR rs=""S" TH
EN POKE &B7D,0
180 RUN"jet1
    
```

```

10 COLORS 1,1:SCREEN=KEYOFF:CLEAR:
&B8FF:LOCATE14,8:PRINT"CARGADOR":LOC
ATE12,18:PRINT"JET SET WILLY":&B8FF:CL
E
20 G2:LOCATE2,5:INPUT "INME A T000 (
S/N) (*rs:if r=""S" OR rs=""S" THEN
POKE&2000,r$
30 LOCATE2,5:INPUT "VIDAS INFINITAS (S/
N) (*rs:if r=""S" OR rs=""S" THEN
POKE&2000,r$
40 G2:IN
50 LOCATE2,7:PRINT$(C30):LOCATE2,7:IN
PUT "NUMERO DE VIDAS ((1-4)) ";n:IN0+0
60 IN1:G2:IN
70 PRINT"RECIBIDA AUTO. DE 0
80 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
90 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
100 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
110 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
120 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
130 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
140 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
150 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
160 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
170 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
180 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
190 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
200 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
210 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
220 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
230 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
240 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
250 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
260 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
270 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
280 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
290 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
300 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
310 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
320 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
330 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
340 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
350 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
360 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
370 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
380 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
390 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
400 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
410 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
420 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
430 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
440 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
450 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
460 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
470 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
480 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
490 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
500 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
510 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
520 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
530 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
540 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
550 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
560 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
570 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
580 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
590 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
600 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
610 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
620 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
630 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
640 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
650 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
660 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
670 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
680 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
690 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
700 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
710 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
720 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
730 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
740 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
750 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
760 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
770 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
780 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
790 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
800 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
810 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
820 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
830 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
840 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
850 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
860 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
870 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
880 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
890 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
900 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
910 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
920 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
930 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
940 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
950 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
960 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
970 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
980 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
990 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
1000 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
    
```

```

10 COLORS 1,1:SCREEN=KEYOFF:CLEAR:
&B8FF:LOCATE14,8:PRINT"CARGADOR":LOC
ATE12,18:PRINT"JET SET WILLY":&B8FF:CL
E
20 G2:LOCATE2,5:INPUT "INME A T000 (
S/N) (*rs:if r=""S" OR rs=""S" THEN
POKE&2000,r$
30 LOCATE2,5:INPUT "VIDAS INFINITAS (S/
N) (*rs:if r=""S" OR rs=""S" THEN
POKE&2000,r$
40 G2:IN
50 LOCATE2,7:PRINT$(C30):LOCATE2,7:IN
PUT "NUMERO DE VIDAS ((1-4)) ";n:IN0+0
60 IN1:G2:IN
70 PRINT"RECIBIDA AUTO. DE 0
80 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
90 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
100 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
110 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
120 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
130 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
140 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
150 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
160 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
170 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
180 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
190 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
200 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
210 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
220 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
230 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
240 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
250 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
260 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
270 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
280 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
290 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
300 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
310 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
320 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
330 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
340 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
350 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
360 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
370 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
380 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
390 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
400 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
410 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
420 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
430 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
440 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
450 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
460 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
470 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
480 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
490 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
500 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
510 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
520 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
530 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
540 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
550 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
560 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
570 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
580 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
590 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
600 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
610 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
620 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
630 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
640 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
650 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
660 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
670 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
680 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
690 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
700 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
710 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
720 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
730 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
740 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
750 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
760 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
770 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
780 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
790 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
800 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
810 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
820 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
830 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
840 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
850 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
860 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
870 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
880 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
890 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
900 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
910 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
920 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
930 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
940 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
950 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
960 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
970 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
980 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
990 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
1000 LOCATE2,8:INPUT "RECIBIDA AUTO. DE 0
    
```

```

10 REM RUTINA GENERAL DE CARGA
20 PAPER 1: INK: BORDER 1: C
LEAR 32757
30 PLOT 0:100: DRU 255: 0
40 INK: PAPER 0: INK 0: FLASH
L: AT 18,4: CARGANDO JET SET WIL
LY
50 FOR n=0 TO 10 STEP 3: BEEP
-1,n: BEEP --:32758:n: NEXT n
60 LOAD --:CODE
70 INPUT "INME A T000 (S/N) (*rs:if r=""S" OR rs=""S" THEN
POKE&2000,r$
80 IF n<>"S" AND rs <>"S" THEN LOCATE 3,9:INPUT "Cuantas vidas (menor de 28
y multiplo de 8) (rs: POKE &1F0,r$
90 THEN GO TO 80
100 INK: L: AT 18,4: CARGANDO JET SET WIL
LY
110 RANDOMIZE USR 33796: GO TO 70
    
```

34795,n n = Pantalla inicial.
35699,0 Vidas infinitas.
36477,1 No se mata al caer.
41983,256 n = objetos necesarios para acceder al dormitorio.
35123,0 Desactiva la aparición de todos los objetos móviles.
37874,0 Reolacion automática de objetos.

SPECTRUM



AMSTRAD

Diccionario de Pokes

Karnov

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

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

LISTADO 1

```

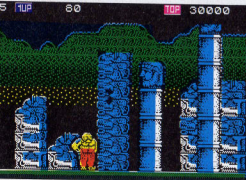
10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM **
47 REM *****
50 REM ***** KARNOV *****
60 REM *****
65 REM ***** PAPER 0 INK 7: C
70 BORDER 0,24999 POKE 23650,0
75 CLEAR "CODE 65107,389
78 LOAD "CODE QUIERES VIDAS INFI
100 INPUT "":AS: IF AS="N" THEN
NITRAS (S/N) "QUIERES TIEMPO INFI
POKE 65409,0
110 INPUT "":AS: IF AS="N" THEN P
NITE(S/N) "INTRODUCE LA CINTA
800 PRINT "PULSA UNA T
ORIGINAL
ECLA:" PRASE 0 "CODE 30000
900 LOAD " "CODE USER 65107
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65107
    
```

LISTADO 2

```

1 F3C30CF0F371400153E 1078
2 8003FE2108FF5E0DFE1F 1499
3 E62047FBC0E27E30FA 1712
4 21158410FE287BC520F9 967
5 CDE3FE30E8B99C320FE 1817
    
```

SPECTRUM



COMMODORE

```

1 REM KARNOV
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0T090:READA:POKE32991+N.A.S:S+A:
NEXT:POKES3281,1:POKES3280,1
4 IF$310955THENPRINT"ERROR EN DATAS":S
TOP
5 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N) ":AS:IFA
S="N"THENPOKE33061,44
6 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N) ":AS:IFAS
="N"THENPOKE33064,44
7 INPUT"PASAR DE NIVEL AL MORIR (S/N) ":
AS
8 IFAS="N"THENPOKE33069,44:POKE33072,44
9 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA":AS="N"
10 GETAS:IFAS="N"THENINGOT010
11 POKES808,223: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 DATA246,169,32,141,20,1,169,16,141,2,
9,1,169,129,141,30,1,162
40 DATA189,35,129,157,0,7,232,224,32,
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
9,234,141,184,128,141,183,128,141
55 DATA322,208,96,74,66,83
    
```

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=&B0F0:GOSUB 60
40 CLS:PRINT"inserta cinta original...":
FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL 48037
50 MODE 1:MEMORY 637C0:LOAD"1":.637C1:CAL
L 6387C:LOAD"1":.6400C:CALL 6B700
60 READ as:IF as!="THEN RETURN
70 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("6"+MID$(as,n,2)):POKE dir.byte:
dir=dir+sum:sum=byte:NEXT IF sum=con T
HEN lin=lin+10:GOTO 60 ELSE PRINT"Error
en la linea":lin=END
80 DATA F321004001030338EB,785
90 DATA 4FE05FAE7700230B78B1,1047
100 DATA 20F5E2FC619212E4001,976
110 DATA D50E24E05FAE770023,1191
120 DATA 0B78B120F52100401100,699
130 DATA 89010303E0B03E403236,835
140 DATA B93E03C325A8921480522,908
150 DATA 5589C32E9DD0219DB11,1371
160 DATA C300C678B2100002274,873
170 DATA BC216405229ABCC3039C,1088
180 DATA 216D0522600C34000AF,781
190 DATA 329C3C3E3329CAB217F,1060
200 DATA 05229DABC340063E10CD,915
210 DATA 37ACD05BCD0F5C0D5E5,1717
220 DATA 21B00538040B2800523,606
230 DATA 232318F5AF235E235612,782
240 DATA 3E3C329CAB217F05229D,990
250 DATA ABED1C1F1C91873A03,1501
260 DATA AD30208BC3EA383AEE,1115
270 DATA 3D00000000000000000,610
280 DATA *
290 DATA F32100A01000501BF00,650
300 DATA EDBC300050000000000,613
310 DATA *
    
```

AMSTRAD

```

10 REM The last ninja 2
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 BORDER 0 INK 8: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD " "CODE 25000: C
LS
40 PRINT 80:"inserta cinta ori
ginal...": PRASE 100: POKE 23624
,0 CLS
50 RANDOMIZE USR 25000
    
```

LISTADO 2

```

1 D021D803139003E7F37 1046
2 C08A538FF1F25137C41 1065
3 18F481C0D9E8D8213C7A 1201
4 28C8E05D918178A8E8 1070
5 28E4B181188A7ED42EE2 1259
6 F101180403300F0180 1312
7 28E41C1F911C9F801CA 1347
8 763E080E0631000002 1385
9 80F41E1E80C7480F218E 1383
10 6211800E0800000000 1176
11 80F41E1E80C7480F218E 1385
12 11FF1721B3FD2821FDD 1129
13 80F41E1E80C7480F218E 1385
14 FD21385CE0562158270 1136
15 80F41E1E80C7480F218E 1385
16 085CC1D85E192937EE2 1093
17 C67238078B128F6F33 1153
18 28DDE21DF1F1163E6F 1434
19 4988ED8C30805115993 1212
20 CD3F20DFEED8DC62170 1836
21 18F8AF2E2356123E3C 1142
22 30F31153E619480ED8 1142
23 61E1F1C80098C318F 1099
24 631E02E9F290AED6F 1174
    
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 270

SPECTRUM



Diccionario de Pokes

Lazer Tag

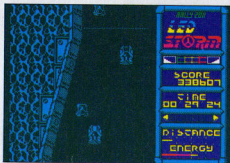
En la academia de entrenamiento Lazer Tag, los cadetess practican un emocionante juego que consiste en intentar completar un intrincado recorrido mientras los demás tratan de alcanzarle con sus disparos.

```
1 REM LAZER TAG
2 REM JUAN CARLOS RODRIGUEZ
3 CLEAR 25535 POKE 23650,0
4 LOAD "SCREENS" POKE 43739
5 LOAD "CODE"
6 INPUT "VIDAS?" AS IF
7 IF IF < 5 THEN POKE 43142
8 GO TO 5
9 INPUT "NUM. VIDAS (0-255)?"
10 POKE 42317,0
11 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 POKES3280,PEEK(162):GETAS:IFAS=""THE
N11
12 POKEB16,16:POKEB17,1:POKE2050,0:LOAD
13 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169,
57,141,209,8,76,16,8,169
14 DATA5,141,57,196,169,1,141,58,196,7
6,16,196,169,165,141,234,29
15 DATA76,0,4,74,68,83
```

COMMODORE

```
1 REM ***** LED STORM *****
2 REM **** SPECTRUM 48K ****
3 MERGE "": RUN 10
3S POKE 37227,0: REM NO MORIR
AL ROTARSE 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
LEAD PENNS: LOAD "CODE": LOAD "G
CODE": POKE 40673,9: RANDOMIZE
USR 38434
```

SPECTRUM

```
10 REM *****
CARGADOR LIGHT FORCE *****
20 REM *****
30 REM *****
40 MODE 1:LOCATE 7,10:PRINT "INSERTE LA
CINTA ORIGINAL DB":LOCATE 15,12:PRINT "
LIGHT FORCE"
50 MEMORY &3FFF:LOAD"LIGHTFORCE",84000
60 POKE 84065,8CD:POKE 84065,5
70 FOR N=8500 TO 8522:READ A:POKE N,A:BE
XT N
80 CLS
90 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IF U
PPERS(AS)<>"S" THEN INPUT "NUMERO DE VID
AS (1-255)":V:POKE 8501,V
100 INPUT "ATRAVEGAR EMERIGGE (S/N)":B:
IF UPERS(B)="" THEN POKE 8508,B*16
120 IF UPERS(AS)="" THEN POKE 8506,0
130 CALL 8515
140 DATA 62,5,50,13,118,62,53,50,218,121
62,48,50,192,121,62,196,50,126,122,201,
53,0,64,17,220,5,1,0,32,237,176,195,220,
5
150 SPEED WRITE 0:SAVE"CARGADOR LIGHT"
AMSTRAD
```



Live and Let Die

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

Diccionario de Pokes II/81

Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador Vive y deja morir
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BFO0 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
,28,32,1F,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 DATA208,245,169,76,141,225,295,169,23
7,141,226,255,169,246,141,227,285
10 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,3
1,186,255,169,0,32,189,255
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=268TO386: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 OBTACULOS ":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 62,281,50,125,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 viaje. 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")
```

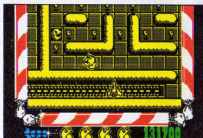
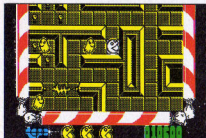
AMSTRAD



Mad Mix Game

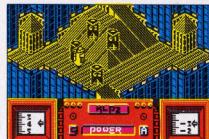
Cocovillage era una tranquila ciudad habitada por los seres más simpáticos y tragones del mundo, los comeocos, hasta que un día sus más acérrimos enemigos, los pelmazoides, decidieron organizarse y atacar. Un juego divididísimo que se desarrolla en quince niveles.

```
10 REM *****
20 REM * Autor: Merchan D. *
30 REM * 9/85/1986 *
40 REM * MAD MIX GAME *
50 REM *****
60 BORDER 0:PI:PI:PI:PI:PI:PI
70 BORDER 0:PI:PI:PI:PI:PI:PI
80 LOAD "MADMIX.CH":CODE 24576
90 PI=PI*PI:PI=PI*PI:PI=PI*PI
100 IF "R" OR "S" THEN PO
110 INPUT "nive: vidas":a
120 POKE 3920,a
130 INPUT "fase: inicial":a
140 POKE 3980,a
150 INPUT "puntos de salida":a
160 IF "R" OR "S" THEN PO
170 IF "R" OR "S" THEN PO
180 PRINT USR 24576
```



Magnetron

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



LISTADO 1

```
10 REM Cargador del Magnetron
20 REM Pedro José Rodríguez-BB
30 PAPER 0:INK 7: BORDOS 8: C
LERR 65399:LOAD ""CODE 65400: P
DK: 93859 8: CLS
40 INPUT "Power infinito? ":L
INE 88:IF #1111:"S" THEN POKE
65470:0:POKE 65481:0
50 INPUT "Tiempo infinito en c
o:bbate":grapple?,:LINE #8:
IF #8(1):0: THEN POKE 65485:0
60 INPUT "Nº de replicas en co
o:bbate":grapple?,:LINE #8:
IF #8(1):0: THEN POKE 65491:0
70 POKE 65495:0:POKE 65500:0
70 PRINT #8:"Inserta cinta 0:1
sinal...":PRUSE 100:INK 0:CLE
AR:
80 PRINT AT 1,10: PAPER 1:INK
" MAGNETRON":LOAD "CODE 52
400:POKE 52564,193:POKE 52555,
128:POKE 52566,255:RANDOMIZE U
SR 52499
90 CLEAR:SAVE "MAGNET.BAS" L
INE #8:SAVE "MAGNET.BIN":CODE 65
400:104:VERIFY "":VERIFY "COD
E
```

LISTADO 2

```
1 3215FF14D5E5235E2356 1036
2 2118D0A7E05E101CB18 1414
3 CDE323254CD2115FF22 999
4 85C0323254CD2115FF 1192
5 22338C30058E210232 657
6 5B2188B223358E2102 779
7 11A18B0E12108ED8C32 961
8 88E2132CE881363F22 701
9 D98F3248CB11C8C32 1350
10 C5C83E132F1CB9F2FA 1432
11 CB3388A887C42427C44 1006
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 104

SPECTRUM

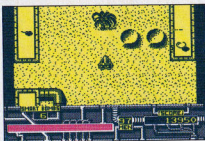
```
10 REM *** CARGADOR MAGNETRON
12 REM *** POR FRANCIS VERDUJ
20 FORT=0TO110:READA:POKE49152+T.A:S=S+
1:NEXT
22 IF S<12364THENPRINT"ERRASTE EN LOS D
ITAS...":STOP
30 INPUT"TIEMPO DE GRAPPLE ILIMITADO (S
/N)":G$
42 IF G$="N"THENPOKE49221,44:POKE49226,4
4
120 DATA 16,247,76,167,2,162,180,160,2.
142,143,8,140,144,8,76,16,8
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 09/07/86**
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
0,237,176,62,201,50,115,236,20
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
```

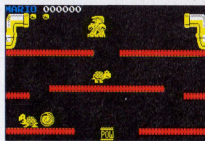
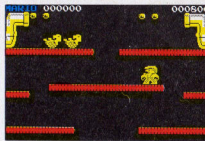
SPECTRUM

```
10 REM ** CARGADOR MARAUDER (COMMODORE)
12 REM ** POR F.V.C.
20 FORT=272T0304:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IF S<>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$: LOAD "CODE
S"40 INPUT "INMUNE ",A$: 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.



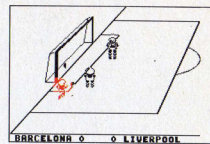
```

10 MODE 1:FOR n=&F00 TO &F74:READ a$:a
=VAL("&"+a$):POKE n,a:NEXT
20 INPUT"Vidas & Tiempo suficiente (S/N)
i":a$:#IF UPPER(a$)="S" THEN POKE &BF5C,
&C3:POKE &BF5E,&92:POKE &BF5F,&62
30 INPUT"Bombas infinitas (S/N)":a$:#IF UPPE
UPPER(a$)="S" THEN POKE &BF67,0
40 INPUT"Invulnerable (S/N)":a$:#IF UPPE
R$(a$)="S" THEN POKE &BF6C,201
50 MODE 1:LOCATE 4,24:PRINT"Inserta cint
a - MASK - original":CALL &BF00
60 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,00,11,00,00,C
D,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,87,01,11
,23,BF,01,11,00,ED,B0,8E,00,3E,C8,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,21,A8,01,01,0F,00,11,41,BF,ED,00,00
,6B,00
70 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,21,59,BF,22,FA,01,C3,B7,01,FS
E5,3E,2A,21,5B,00,32,04,82,22,DS,82,3E,3
D,32,A3,91,3E,FD,32,42,8B,E1,F1,C3,7D,04
    
```

AMSTRAD

Match Day II

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



```

10 REM CARGADOR MATCHDAY II
20 REM POR JOHN F. BARBERO
30 CLEAR 30000 LOAD "SCREEN$
LOAD "CODE REM COLOCAR
40 POKE 41295,0 REM COLOCAR
RQUI HAS POKES
50 RANDOMIZE USR 41052
    
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM ** *****
40 REM ** *****
50 REM *****
70 BORDER 0 PAPER 0 INK 7 C
L$
80 POKE 23658,0
90 LOAD "CODE 50000
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) "A$:IF A$="N" THEN
POKE 50040,0
110 INPUT "QUIERES BOMBAS INFI
NITAS (S/N) "A$:IF A$="N" THEN
POKE 50050,0
120 INPUT "CON CUANTAS BOMBAS Q
UIERES ENDEZAR (0-255) "A$:POKE
50070,0
130 INPUT "QUIERES TIEMPO INF
INTO (S/N) "A$:IF A$="S" THEN
GO TO 100
140 POKE 50057,0 POKE 50060,0
150 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) "A$:IF A$="N" THEN
N POKE 50070,0
160 INPUT "QUIERES ANULAR ARVO
DEL TERCER NIVEL (S/N) "A$:IF
A$="N" THEN POKE 50087,0
170 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA DE PAUSE"
180 RANDOMIZE USR 50000
    
```

LISTADO 2

```

1 002189A011A003EFF37 1127
C056053BF1321320CAB 913
7E303200007F83280A0 822
217CC3113005016400ED 936
80CF2420703200003E 1305
70320099AF32C8A4327E 1096
003200843C32008043E 862
002704103232000000 979
11A332C932E761200360 994
    
```

DUMP: 50.000
N.º DE BYTES: 90

SPECTRUM

Meganova

Estamos con Sunset un megapiloto interstellar 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 cargar MEGANOVA
20 REM POR TEDDY
30 REM ALCORBENDAS 31/7/88
40 MEMORY 40000:MODE 0:PRINT "PULSA PLAY
"
50 FOR N=41500 TO 41507:READ A:POKE N,A:
NEXT N
60 LOAD "I.C":POKE 41109,28:POKE 41110,16
2:CALL 41000
70 DATA 62,0,50,200,103,195,125,78
    
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

1 * POKES MEGANOVA
2 * MARCOS J.B
3 SCREEN 0:COLOR15,1,1:KEYOFF:CLEAR 100,34900:POKE6HFCAB,1
4 LOCATE 0,23:INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) :";AS:IF AS="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 GOT0 5
6 LOCATE 0,23:INPUT "NUMERO A DISPAROS ENEMIGOS (S/N) :";AS:IF AS="S" THEN IE=1:ELS
E IE=0
7 LOCATE 0,23:INPUT "CONTINUAR CON LAS MUNICIONES AL PER- DER UNA VIDA (S/N) :";AS
:IF AS="S" THEN CM=1:ELSE CM=0
8 CLS:LOCATE 5,10:PRINT "LOS CODIGOS DE ACCESO SON ";LOCATE 10,12:PRINT "2 CARGA
; 26719";LOCATE 10,14:PRINT "3 CARGA : 16640";LOCATE 9,18:PRINT "PULSA UNA TECLA "
* INPUT(1)
9 BLOAD "CAS";R:BLOAD "CAS";
10 POKEAHHB86,0:POKE6HB733,NV:IF VI THEN POKE 6BH9E9,0
11 IF IE THEN POKE6HA5B4,201
12 IF CM THEN M=6H9D85:GOSUB 14:M=6H9FD:GOSUB 14:M=6H9P22:GOSUB 14
13 DEFUSR=60000:A=USR(A)
14 FOR R=M TO M+2:POKE R,0:NEXT R:RETURN
    
```

MSX

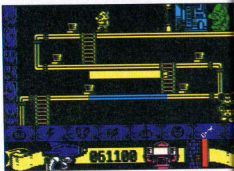
```

10 REM cargador MEGANOVA
20 REM por TEDDY
30 REM ALCOBENDAS 31/7/88
40 CLEAR 65000: INK 7: PAPER 0
: BORDER 0: CLS
60 PRINT "PON EN MARCHA LA CIN
TA": INK 0
70 LOAD ""CODE : POKE 6520,24
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 ***** J.E BARBERO **
34 REM ** POKES
35 REM ** AHMADOR MERCHAN **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM ** *****
50 REM ** MICKY MOUSE *****
65 REM
66 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5: CLEAR 24999: POKE 23658,8
68 LOAD "CODE 25000"
69 INPUT "NIVEL INICIAL DE AGU
R I=-2551: Y POKE 25040: Y
100 INPUT "QUIERES AGUA INFINIT
A " : AS: IF AS="N" THEN POKE 2504
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS EN SUBJUEGOS " : AS: IF AS="N"
THEN POKE 25050: Y
8000 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA " : PRASE 0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 25000
    
```

LISTADO 2

```

1 D0213D5C1125013EFFF37 834
2 C0808530F1E8E8334880 894
3 3E134495227E611150 867
4 C0B11E08E08BC3495C3E 1069
5 1E3E87704732489F3240 1157
6 BEC38870000000000000 577
    
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 54

SPECTRUM

```

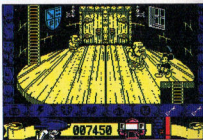
10 REM *** CARGADOR MICKY MOUSE
12 REM *** POR F.V.C
20 FORT-27T0337:READA:POKET,A:5=S+A:NE
XT
22 IFSK>7828THENPRINT"ERRATE EN LOS DA
TAS...":STOP
30 INPUT "AGUA ILIMITADA (S/N) :";AS:IFAS=
"N"THENPOKE301,44:POKE304,44
40 INPUT "COMPLETAR SUBJUEGOS (LETRA Q)
(S/N) :";OS:IFOS="N"THENPOKE309,44
50 INPUT "VIDAS INFINITAS EN SUBJUEGOS (
S/N) :";VS:IFVS="N"THENPOKE313,206
60 INPUT "LLAVES ILIMITADAS (S/N) :";LS:IF
LS="N"THENPOKE329,44
70 PRINT "PREPARA LA CINTA DE MICKY MOU
SE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,38,160,57,142,2
11,0,140,212,8,96,162,43,160,1
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 &B037
20 FOR X=&BFD0 TO &BF6F STEP 12
30 I=-1:10:READ LINE,CHK8:CHK=0
40 FOR Y=1 TO 24:STEP 2
50 BY=VAL("X"+MID$(LINE,Y,2))
60 CHK=CHK+BY
70 POKE X+Y/2,by
80 NEXT X
90 IF CHK<VAL("5"+CHK8) THEN PRINT"ERRO
R EN " : I=END
100 NEXT I
110 PRINT:PRINT
120 INPUT " Agua infinita (S/N) :";as
:IF UPPER(as)="S" THEN POKE &B50,60
130 PRINT
140 INPUT " Vidas infinitas videojueg
os (S/N) :";as:IF UPPER(as)="S" THEN POK
E &B55,0
150 LOCATE 5,24:PRINT " Inserta Cinta
Original" : CALL &BFD0
160 DATA 3EFFFCD6B8C060110080CDD77,50
170 DATA BCEBC083BCD7ABC21890111,672
180 DATA 02A0010F06E8B03E3C3211A0,439
190 DATA 210EC02200A0C0D0A21A801,3E8
200 DATA 1102A0010F06E8B03E683201,33C
210 DATA ACC00A03E33142B7321E02,40E
220 DATA 221F02C201F35E3032F964,44F
230 DATA 3E3D32E853E53E3CD21002132,448
240 DATA 1E02221F0232A8E1E24F1E7,1,261
250 DATA E1C34E1E00000000000000,210
    
```

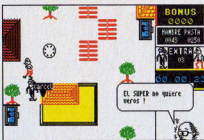
AMSTRAD



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:L1=110:POKE53281,1:POKE53280,
1:PRINT " ESPERA UN MOMENTO":GOSUB90
4 N=0:INPUT "NUMERO DE VIDAS (0-99) :":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) ":AS
9 IFAS="N"THENPOKE49231,44:POKE49221,44
:POKE49226,44
10 INPUT " PAGAR IMPUESTOS (S/N) ":AS
11 IFAS="S"THENPOKE49236,44:POKE49241,4
4:POKE49246,44
12 INPUT "MUJERES DE HAMBRE (S/N)":AS
13 IFAS="S"THENPOKE49251,44:POKE49256,4
4:POKE49261,44
14 PRINT "PREPARA EL MORTADELO Y PULSA
UNA TECLA":AS=""
15 GETAS:IFAS=""THENGOTO15
16 SYB49152:POKE817,16:POKE817,1:POKE20
50,0:LOAD
90 FORN=1TO12:READBS:READY:S=0:FORF=1TO
10:AS=MID$ (BS,F,2-1)
100 B=0:FORL=1TO2:A=ASC (MID$ (AS,L))-48:
A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL
101 POKEX,B:X=X+1:S=S+B:NEXTF
102 IFS<YTHENPRINT"ERROR EN LINEA ":L1
:END
103 PRINT "LINEA ":L1:" CORRECTA ":L1:L1
+10:NEXTN:RETURN
110 DATA "A280BD14C09D1001CAE0",.1291
120 DATA "FFDF056000A0B00000000",.815
130 DATA "20A5F4A91E8DF503A901",.1199
140 DATA "8DF60360A92BBD2D0EA9",.1067
150 DATA "018D2E0E4C803FA92CDD",.923
160 DATA "936FA9018D96FA901BD",.1143
170 DATA "A56FA92C8D5F8CA94C6D",.1251
180 DATA "5F81A9458D6081A98C8D",.1278
190 DATA "6181A94C8D668DA98E8D",.1307
200 DATA "678DA98D8D688DA94C6D",.1326
210 DATA "218DA93F8D228DA98D6D",.1173
220 DATA "23BD4C006E4A44530000",.587
    
```

COMMODORE

```

60 MEMORY &3FFF:LOAD="",&4040:MODE 1:ADD=
&A000:AS="S":GOSUB 150:ADD=&BF00
70 INPUT "No morir de hambre (S/N) ":*,AS
:GOSUB 150
80 INPUT "Tener vidas ilimitadas (S/N) ":
*,AS:GOSUB 150
90 INPUT "Poder firmar cheques del SUPER
(S/N) ":*,AS:GOSUB 150:AS="S":GOSUB 150:P
OKE &40BF,0:POKE &40C0,&BF:CALL &A000
150 READ B$:IF B$="" THEN RETURN ELSE 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 "50415"
:POKE VAL "23759",VAL "111": LO
AD ""SCREEN$: LOAD ""CODE : LOA
D ""CODE : CLS : PRINT FLASH SGN
PI:" PARA LA CINTA
20 INPUT "POKE (0-FIN) ":":P: I
F P=NOT PI THEN GO TO VAL "40"
30 INPUT "VALOR ":":U: POKE P,U
:GO TO VAL "20"
40 CLS : PRINT FLASH SGN PI:"
:IF ON 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 resultado 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=54000! TO 56000!: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
10 FOR I=55400 TO 65403: READ
20 POKE I,A:NEXT
30 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL"
40 BLOAD
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
300 CLS : CODE 60000
300 CLS : PRINT PAPER 2: INK 7:
FLASH 1: AT 0,4: INTRODUCE CINTA
ORIGINAL
400 RANDOMIZE USR 60000
    
```

LISTADO 2

```

1 31E6DD2180AC115000 1067
2 375EFC05683AF13E70 1139
3 3217AC3E693218AC3EC3 915
4 321FAC3E693208AC3EEA 1007
5 3221AC3E693208AC3EEC 1045
6 08327180217602110003 1045
7 010033E0802100031100 070
8 70610033E0803E321F 795
9 ACE3103220AC3E0D30 870
10 AC310075C31FAC000000 764
    
```

DUMP: 40 000 N° DE BYTES: 97

SPECTRUM



```

10 REM Cargador The Munsters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&80 TO &A1:READ a$:
byte=VAL("&"a$):POKE n.byte:sum=sum+byte:NEXT:IF sum<2319 THEN PRINT"Error en
los data!":END
40 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER$(
a$)=""S"THEN POKE &96,&C9
50 INPUT"Spells infinitos":a$:IF UPPER$(
a$)=""S"THEN POKE &9B,&C9
60 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
70 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &3FFF:LOAD"
",&4000:CALL &80
80 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,21
,95,0,22,5,1,C3,0,1,3E,21,32,DD,1E,3E,21
,32,E2,1E,C3,84,3
    
```

AMSTRAD

Navy Moves

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

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

```

10 REM *****
20 REM *** J.E BARBERO ***
30 REM *** SPECTRUM 48K ***
40 REM *****
50 REM ***** NAVY MOVES *****
60 REM
ORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 25700: POKE 23658,0
70 INPUT "QUE PADE USR A CARGA
R 11 0 2":I
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL"
90 LOAD "CODE : RANDOMIZE USR
364: LOAD "CODE
95 GO SUB 10040
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) ":AS: IF AS="" THEN P
OKE 49962,0
110 INPUT "QUIERES INMUNIDAD NI
NAL (S/N) ":AS: IF AS="" THEN G
O TO 330
115 POKE 60134,0: POKE 60135,0:
POKE 60136,0
120 INPUT "QUIERES INMUNIDAD TI
BURONES (S/N) ":AS: IF AS="" TH
EN POKE 55855,0
130 INPUT "QUIERES INMUNIDAD DI
    
```

```

34000 BUZOS (S/N) ":AS: IF AS=""
THEN GO TO 140
135 POKE 52524,0: POKE 52525,0:
POKE 52526,0
140 INPUT "QUIERES NO CHOCAR CO
N MOTUJETS (S/N) ":AS: IF AS=""
THEN GO TO 150
150 INPUT "QUIERES HATAR HORDNA
CON UN MISIL (S/N) ":AS: IF AS=""
5" THEN POKE 51850,1
160 INPUT "QUIERES HATAR PULDO
CON UN MISIL (S/N) ":AS: IF AS=""
5" THEN POKE 57002,1
170 CLS: RANDOMIZE USR 47075
180 REM *****
200 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) ":AS: IF AS="" THEN G
O TO 2
205 POKE 59414,0: POKE 59415,0:
POKE 59416,0
220 INPUT "QUIERES BALAS INFINI
TAS (S/N) ":AS: IF AS="" THEN G
O TO 330
225 POKE 55789,0: POKE 55790,0:
230 INPUT "QUIERES LANZALLAMAS
INFINITO(S/N) ":AS: IF AS="" 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$>" THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REENO:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cargador para NAVY
MOVES (Parte 1)":LOCATE 3:PRINT"-----"
:LOCATE 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 10:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA":PRINT:PRINT"1- Vidas infinitas"
30 PRINT"2- Inmidad minas":PRINT"3- M
otojo no se choca":PRINT"4- Inmidad
milien":PRINT"5- Inmidad tiburones":
PRINT"6- Inmun. disparos de buzos":PRINT
"7- Inmidad pulpos":PRINT"8- Empezar
":PRINT:PRINT"Pulsa (1-8)":FOR I=1 TO 7
:PRINT:NEXT:GOTO 50
40 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 40 ELSE IF A
S="0" THEN 80 ELSE A(VAL(AS))=A(VAL(AS))
:FOR I
50 FOR I=1 TO 7:LOCATE 30,1+5
60 IF A(I)=1 THEN AS="(S1)" ELSE AS="(N
O)"
70 PRINT AS:NEXT I:GOTO 40
80 LOCATE 0,17:PRINT"Pon en marcha e l c
asette":BLOAD"CAS":R:BLOAD"CAS":BLO
AD"CAS":R:BLOAD"CAS":DEFUSR=&HDD7C:A
USR(A):BLOAD"CAS":DEFUSR=&HDD6E: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$>" THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REENO:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cargador para NAVY
MOVES (Parte 2)":LOCATE 3:PRINT"-----"
:LOCATE 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 15:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA"
30 PRINT:PRINT"1- Inmidad":PRINT"2- B
elas infinitas":PRINT"3- Lanzallamas in
finito":PRINT"4- Empezar":PRINT:PRINT"5
ulsa (1-4)":FOR I=1 TO 11:PRINT:NEXT:G
OTO 50
40 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 40 ELSE IF A
S="4" THEN 80 ELSE A(VAL(AS))=A(VAL(AS))
:FOR I
50 FOR I=1 TO 3:LOCATE 30,1+5
60 IF A(I)=1 THEN AS="(S1)" ELSE AS="(N
O)"
70 PRINT AS:NEXT I:GOTO 40
80 LOCATE 0,13:PRINT"La clave de acceso
e 53817":PRINT:PRINT"Pon en marcha e
l casette":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=&HDEA:A:USR(A)
120 DATA 43218,43219,43220,39497,39498,
39498,39583,39584,39584

```

MSX



Netherworld

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

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

```

10 REM Cargador Netherworld
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&80 TO &AF:READ a
:byte=VAL("8"+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
$)="S" THEN POKE &81,0
50 INPUT"Imunidad":a$: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

```

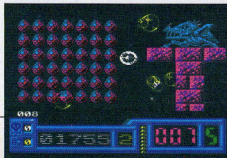
AMSTRAD

```

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-BB
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 &A030,0:POKE &A03D,0
80 INPUT"Immune a todo":a$:IF UPPER$(a$)
="$S"THEN POKE &A042,0
90 INPUT"Numero de niveles":a:IF a<>0 TH
EN POKE &A02E,a+1
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
":ON ERROR GOTO 110:TAPE
110 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 0:MEMORY &
3FFF:LOAD!"",&4000:CALL &A000
120 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,2
1,1E,A0,11,0,3,ED,53,5,1,1,2B,0,ED,B0,C3
0,1,3E,35,32,C,29,3E,4,32,9D,2B,3E,D0,3
2,7,2B,3E,A,32,EE,15,3E,CD,32,BB,22,3E,3
D,32,3A,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 'Immunidad.....POKE &CD0,0
200 'Numero de niveles...POKE &15EE,n+1
    
```

AMSTRAD

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
40 REM ** *****
60 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5
80 POKE 23658,0
90 LOAD "CODÉ 65420,46
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITRAS (S/N) ",A\$: IF A\$="S" THEN
105 POKE 65450,0: POKE 65453,0: INFI
110 INPUT "QUIERES 65450,0: POKE 65453,0:
INTO (S/N) ",A\$: IF A\$="N" THEN
120 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ",A\$: IF A\$="N" THEN
N POKE 65465,0: A\$: IF A\$="N" EN
7130 INPUT "CUANTOS NIVELES PARA
TERMINAR (0-11)",N: POKE 65467,
9000 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA" PAUSE 0
9100 RANDOMIZE USR 65428

LISTADO 2

| Linea | Datos | Control |
|-------|----------------------|---------|
| 1 | F3310000DD2100401194 | 775 |
| 2 | BF3EFF37CD5E05AFD3FE | 1499 |
| 3 | 32F3BC32F9BC32FABC32 | 1506 |
| 4 | FBC3264BC32E3B23E0B | 1305 |
| 5 | 3224C0C3BF700000000 | 647 |

DUMP: 40000
N.º Bytes: 46

SPECTRUM

Operation Wolf

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

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



RESCUE THE HOSTAGES!

Diccionario de Pokes

```

1 REM OPERATION WOLF
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKES3280,1:POKES3281,1: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 IFSC=6001:THEPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
7 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":AS:IFAS="N"THENPOKE386,44
8 INPUT"BALAS ILIMITADAS (S/N)":AS:IFAS="N"THENPOKE389,44
9 INPUT"CARTUCHOS INFINITOS (S/N)":AS:IFAS="N"THENPOKE394,44
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
11 GETA:IFAS="N"THENGOTO11
12 POKEB16:POKEB17:192:POKE2050,0:LOAD
30 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,BA,03
31 DATA9A,8D,8D,8B,03,A9,01,8D
32 DATA8C,03,60,A9,A5,8D,A9,8C
33 DATA8D,IF,89,A9,AD,8D,23,89
34 DATAAD,2D,9A,C9,A9,FD,01,60
35 DATA9A,EE,8D,8A,03,6A,4A,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 Pedro Jose Rodriguez-88
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 POWER BIN:POKE 25388,8
50 CLEAR 25398:POKE 25388,8
60 INPUT "Energia infinita?"
70 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN LET
    A(0)=1
80 INPUT "granadas infinitas?"
90 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN LET
    T(0)=1
100 INPUT "Cartuchos infinitos?"
110 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN L
    ET(0)=1
120 INPUT "Balas infinitas?"
130 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN L
    A(1)=1
140 INPUT "Continuar siempre al
    morir?"
150 LINE AS:IF AS(0)="S"
    THEN LET B(1)=1
160 PRINT "BIN":Inserta cinta
    original...:PRUSE 100:INK C:
    POK 25388:AS:SCREENS:LET d=PEEK
    25381:256:PEEK 25384:LET b=P
    EEK d:POKE d+111:LOAD:CODE
    POK 41786
150 IF a(0) THEN POKE 41896,c
150 IF a(1) THEN POKE 40718,c
140 IF a(3) THEN POKE 48685,167
150 IF a(4) THEN POKE 48681,1
POKE 48682,195
150 IF a(5) THEN POKE 48784,c
170 FOR n=22464 TO 22484:READ
    a:POKE n+8,USR n
160 RANDOMIZE USR 22464
190 DATA 49,5,88,225,32,216,95
1,87,5,56,50,88,225,32,216,95
1,195,162,135
    
```

128K

```

10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 CLEAR 25398:POKE 25388,8
50 INPUT "Energia infinita?"
60 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN LET
    A(0)=1
70 INPUT "granadas infinitas?"
80 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN LET
    T(0)=1
90 INPUT "Cartuchos infinitos?"
100 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN L
    ET(0)=1
110 INPUT "Balas infinitas?"
120 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN L
    A(1)=1
130 INPUT "Continuar siempre al
    morir?"
140 LINE AS:IF AS(0)="S"
    THEN LET B(1)=1
150 PRINT "BIN":Inserta cinta
    original...:PRUSE 100:INK C:
    POK 25384:CL5
110 LOAD 45:SCREENS:LET d=PEEK
    33011:256:PEEK 33038:LET b=P
    EEK d:POKE d+111:LOAD:CODE
    POK 41786:NEXT n:READ a:LOAD
    25388:NEXT n:POKE 25388,16:
    OUT 32765,16:POKE d,b
150 IF a(0) THEN POKE 41150,c
140 IF a(2) THEN POKE 48756,c
150 IF a(3) THEN POKE 48757,167
160 IF a(4) THEN POKE 48722,c
170 FOR n=22464 TO 22484:READ
    a:POKE n+8,USR n
180 RANDOMIZE USR 22464
200 DATA 49,5,88,225,32,216,95
210 DATA 49,5,88,225,32,216,95
217,87,5,56,50,88,225,32,216,95
2,195,152,135
    
```

SPECTRUM

```

1 "POKES OPER. WOLF"
2 "POR MARCOS,J.B"
3 SCREEN 0:POKEAHFAB,1:KEYOFF
4 FORN=AHF1:BOT&HF1AS:READ A:AS=VAL("A"&H*AS)S=S+A:POKEN,A:NEXTN:IF SC)3297THEP
    RINT"ERROR EN LAS DATAS":END
5 LOCATE 0,23:INPUT"BALAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS="S"THENPOKEAHF18,0
6 LOCATE 0,23:INPUT"CARGADORES INFINITOS (S/N)":AS:IFAS="S"THENPOKEAHF184,0
7 LOCATE 0,23:INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS="S"THENPOKEAHF188,0
8 LOCATE 0,23:INPUT"VIDA INFINITA (S/N)":AS:IFAS="S"THENPOKEAHF190,0:POKEAHF195
    0
9 CLS:LOCATE 10,20:PRINT"PULSA UNA TECLA":AS=INPUT("C"):LOCATE 5,10:PRINT"CARGAND
    O:OPERATION WOLF":BLOAD"CAS":POKEAH2F2F,&HBD:POKEAH2F2F,&HFI:DEFUSR=AH200:AS=U
    R(A)
100 DATA 3E,35,32,7C,9F,3E,3d,32,81,9F,3E,35,32,9E,9F,3E,34,32,8B,43,3E,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=6A000 TO 6A057:READ AS:P
    OKE n,VAL("E"&S):NEXT
40 INPUT"Energia infinita":AS:IF UPPE
    RS(AS)=""THEN POKE 6A033,0:POKE 6A038,0
50 INPUT"Granadas infinitas":AS:IF UPPE
    RS(AS)=""THEN POKE 6A042,0
70 INPUT"Municion infinita":AS:IF UPPE
    RS(AS)=""THEN POKE 6A047,0
80 INPUT"Continuar siempre al morir":AS:
    IF UPPERS(AS)=""S"THEN POKE 6A04C,0
90 INPUT"Cargar por separado en el CPC
    6":AS:IF UPPERS(AS)=""S"THEN POKE 6A051
    ,618
100 PRINT:PRINT"inserta cinta original...
    ":FOR n=1 TO 1000:NEXT
110 CALL 6B037:MODE 1:MEMORY 63FFF:LOAD"
    ":68000:CALL 6A000
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,78,1B,1
    20,F2,AF,ED,4F,22,2C,80,11,2C,88,1,3D,1
    ED,80,21,32,40,22,51,88,C3,2C,88
130 DATA 3E,3C,32,A6,27,3E,34,32,81,2C,3
    E,3D,32,36,25,3E,35,92,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 Testarosa y conviérte sus 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":BLOOD"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 FRANSESCH *
21 POKES3280,1:POKE53281,1:PRINTCHR$(147
);CHR$(151)
30 READ A:IF A=-1 THEN 50
40 POKE336+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 30
50 IF S<3456 THEN PRINT"ERROR EN DATAS:
":END
60 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA SPC"
70 WAIT 197,60:POKE816,80:POKE817,1:POKE
2050,0:LOAD
80 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,1
69,102,141,248,2
90 DATA 169,1,141,249,2,76,0,1,169,173,1
41,140,135,76
100 DATA 202,3,-1
```

COMMODORE

Overlander

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

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

```
10 REM ***** OVERLANDER *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM ** SPECTRUM 128K **
50 REM ***** OVERLANDER *****
60 REM ***** OVERLANDER *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23058,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PRASE 0
90 LOAD ""CODE: CLS: LOAD ""COD
E: LOAD ""CODE: CLS: LOAD ""COD
E
100 INPUT " QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";AS: IF AS="S" THEN
POKE 31335,0
110 INPUT " QUIERES FUEL INFIN
ITO (S/N) ";AS: IF AS="S" THEN P
OKE 26148,167
120 INPUT " QUIERES EMPEZAR CO
N PAS DE 900,000 DOLARES (S/N) "
AS: IF AS="N" THEN GO TO 130
125 POKE 45803,94: POKE 45804,3
8
9000 RANDOMIZE USR 63488
```

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":AS:IF UPPEr(A
$)="S"THEN POKE &BF01,0
50 INPUT"Armamento infinito":AS:IF UPPEr(A
$)="S"THEN POKE &BF06,0
60 INPUT"Fuel infinito":AS:IF UPPEr(A
$)="S"THEN POKE &BF0B,&3A
70 INPUT"Dinero infinito":AS:IF UPPEr(A
$)="S"THEN 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,EE,22,C3,80,E3
```

AMSTRAD



Diccionario de Pokes

Pac-Manía

El trágico Pac-Man, insaciable devorador de puntos y fantasmas, cuenta ya con miles de admiradores. Ahora a vuello, dispuesto a comer 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.



```

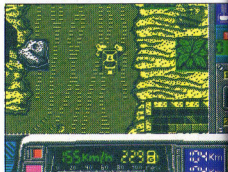
30 REM ** J E BARBERO **
45 REM ** SPECTRUM 48/128K **
50 REM ***** PACHMANIA *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 32768
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "CODE 24300
100 POKE 24363,161: POKE 24364,
95: POKE 24389,181: POKE 24390,9
5
200 FOR N=24501 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

Paris-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,
49,254,255,17,0,164,205,205,5
60 DATA 10,2,236,62,201,50,1
6,111,50,254,113,50,114,142,50,4
,106,195,179,95

```

SPECTRUM

LISTADO 1

```

10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEARN 24599, LOAD "CODE 23386: P
OKE 23650:CLS
40 INPUT "¿vidas infinitas? ":
LINE 35: IF A$(1)="" THEN POKE
23399,0: INPUT "numero de vidas
? ":A: POKE 23386,A
50 INPUT "Energia infinita? ":
LINE 45: IF A$(1)="" THEN POK
E 23384,0
60 INPUT "No limita vidas extr
a? ": LINE 55: IF A$(1)="" THE
N POKE 23313,0: POKE 23316,0
70 INPUT "Cualquier rango sirv
e? ": LINE 65: IF A$(1)="" THE
N POKE 23319,0
80 INPUT "Cualquier puntuacion
sirve? ": LINE 75: IF A$(1)=""
THEN POKE 23324,0
90 INPUT "Pantalla inicial? ":
LINE 85: IF LEN A$ THEN POKE 23
320,VAL A$
100 INPUT "¿Juego rapido? ": LIN
E 95: IF A$(1)="" THEN POKE 23
334,0
110 INPUT "¿Insume 100? ": LI
NE 105: IF A$(1)="" THEN POKE 2
3337,0
120 PRINT BRND:"Inserta cinta o
original...": PAUSE 100: INK 0
ONE 23624,0: CLEAR: LOAD "SCRE
ENS: PRINT AT 6,0: LOAD "CODE
": RANDOMIZE USR 23395
130 SAVE "PHANTONBAS": LINE 10:
SAVE "PHANTONBIN":CODE 23296,45:
VERIFY: VERIFY:CODE

```

LISTADO 2

| Línea | Datos | Control |
|-------|----------------------|---------|
| 1 | AF3250C23EC32AAC23E | 1097 |
| 2 | 053228E0AF32A8FD3261 | 1192 |
| 3 | FD3213D478F223FD3E3 | 113 |
| 4 | 033210E03EC93282EE32 | 096 |
| 5 | 9CC2C3A861E000000000 | 010 |

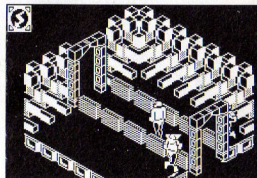
DUMP: 40.000

N.º BYTES: 45

SPECTRUM

Phantom Club

El Phantom Club era una asociación de superhéroes que se hablan 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

```

18 REM Cargador Phantom Club
28 REM Pedro Jose Rodriguez
38 MODE 1:PRINT "Pokendo codigo maquina.
:":s=AB$1:1:1:1:78:100SUB 138:5=6888:11
:n=84:GOSUB 138:CLS
48 INPUT "Vidas infinitas? ",a$1:IF UPPER
(a$)=""$THEN LET b=6A83:GOSUB 158:INPU
T "Numero de vidas? (1-255):",a:POKE 6A83
:a$
58 INPUT "Energia infinita? ",a$1:IF UPPER
(a$)=""$THEN b=6A83:GOSUB 158
68 INPUT "No limitar vidas extra? ",a$1:IF
UPPER(a$)=""$THEN FOR n=6A8C TO 6A84
:POKE n:nNEXT
78 INPUT "Cualquier rango sirve? ",a$1:IF
UPPER(a$)=""$THEN b=6A84:GOSUB 158
88 INPUT "Cualquier puntuacion sirve? ",a
$:IF UPPER(a$)=""$THEN b=6A84:GOSUB 1
58
98 INPUT "Pantalla inicial? ",pan:IF pan=
8 THEN pan=3
108 POKE 6A84:pan
118 PRINT "PRINT:inserts cinta original.
":FOR n=1 TO 108:NEXT:n ERROR GO TO 12
8:1:TAPE
128 MEMORY 9999:FOR n=0 TO 15:READ a:IN
n,a:NEXT:MOVE 1:BORDER 0:SLD00":1:8889:
CALL 6A88
138 READ a$:IF a$=""$THEN RETURN ELSE RE
AD 0:CONTINUE:FOR n=0 TO 28:STEP 2:INVA
L "A"+MID(a$,n,2):POKE 5,BISUMSUM+BIS
1:NEXT:IF sum<con THEN PRINT "Error en
la linea":GOTO 138
148 lin=lin+1:GOTO 138
158 FOR n=0 TO b2:POKE n,n:NEXT:RETURN
168 REM Pr-imer
178 DATA 6F4F4ED79D3689880D,1281
188 DATA 2B18F8180FE18673E,982
198 DATA 18D793E54ED79D91E,1537
208 DATA D8180F3D28D6724C86,1218
218 DATA F5D70AFC48C780E7,1347
228 DATA 3E18E0797974FD97D3C,1885
238 DATA E6F8F628D917ED797F,1287
248 DATA C93D28FAD724C86F,1438
258 DATA 78A9E68287F8673E1E,1143
268 DATA ED797974F1F3E29130,924
278 DATA ED797974F1F3E29130,1282
288 DATA D9E52E8B0211A8E98A,1162
298 DATA F5E78E684FCD1A83E,1493
308 DATA FB211818FE2870B3E,959
318 DATA F738ACD21A83E2A2C4,1243
328 DATA 3E1CCD21A83E13E8AD,1237
338 DATA 38F22643E1CCD21A83E,1876
348 DATA D33E2643E1CCD21A83E,1296
358 DATA FD6E8E26C43E1CCD21A8,1893
368 DATA 38E3E278C38D0C29E1,1287
378 DATA 2673E1CCD21A83E13E8,1296
388 DATA 1CCD21A83E8A7FECD3E,1279
398 DATA BEFE3C8CFD23FD7DFE,1599
408 DATA 3E2C818C53E82C482E,988
418 DATA 803E8B18E23E8CCD4A8,625
428 DATA D888883E8CC47A8D8E,998
438 DATA C58C815248B02F8A8E,1588
448 DATA 1D8C28A888A8E826C4,997
458 DATA 2E81F02188AC3E871817,621
468 DATA 3E79AD648D07780023,1353
478 DATA 1B24C2E812E813E8418,443
488 DATA 823E8CCD47A8D8888E,798
498 DATA BECD7A8D8D8E8C81E,1287
508 DATA 26C4D237A984D87A83,1158
518 DATA 28CC38A83E8F8AD648,1369
528 DATA D07788D0231E2E2E8E4,737
538 DATA 2683CD648D078E487,1579

```

```

548 DATA 265A591887F8888888D,618
558 DATA 4E88F0468100218888D,577
568 DATA 8F4D38E12E82283C0D6,83
578 DATA A9083E7F8D8283325A,1884
588 DATA 2E823E8E848C0D6A9D8,1181
598 DATA F0E82F05A83A91858,882
608 DATA FD894D78B22C4E813E,983
618 DATA 84C23A9118DABED357,1829
628 DATA A9113CA9D5E85B79AC3,1442
638 DATA 48A83E1688818B63E8D,592
648 DATA CD47A83E18CD47A88E,1236
658 DATA DB8CC815248B026A9C7,1448
668 DATA CD6A8218888A8FFC51E,1126
678 DATA 08481F8F4F5ED78E68,1318
688 DATA A928581C72F2F6E84F15,943
698 DATA C2F8A97323C118E2218,1229
708 DATA 8E113288632C51A868,488
718 DATA 4F8913C18F4E521888E,524
728 DATA 11C00865C2C51A868F,714
738 DATA 813C118F6C17C872813,1834
748 DATA A7E828118E6A7E842D8,1287
758 DATA 891C0F7A7E842D83C32,1288
768 DATA 5A6AC98888C387A881E,859
778 DATA 2A2C288888888888888,114
788 DATA 888888888888888888,8
798 DATA 888888888888888888,8
808 DATA 88888888888D02158A11,532
818 DATA 8881CDE6A9888888888,689
828 DATA ""
838 REM segundo bloque
848 DATA F321888418888810582,661
858 DATA ED880021588A18881C,1151
868 DATA EAA9328231A82120A8,1136
878 DATA 81288814888E85312A8,743
888 DATA ED8C328A9F3248D43E,1287
898 DATA 3C32A48388E32E8EAF,914
908 DATA 329C732C373E1828C,1249
918 DATA D521888E2F305E8332,851
928 DATA 18E8C34929988888888,585
938 DATA ""
948 DATA 9,11,28,26,24,9,18,16,28,1,2,11
,8,15,3,6

```

AMSTRAD

Pink Panther



Nuestra amiga la Pantera está una vez más sin blanca debido a sus continuos despistarrnos. 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 juego encerrada en un juego de ordenador.

POKES SPECTRUM

```

SONAMBULO INMOVIL:
POKE 27A16,201
NO SALE EL INSPECTOR:
POKE 27619,201
EQUIPO DE MUSICA
SILENCIOSO:
POKE 2A8A4,24
NO TE TRIFA SUENO:
POKE 27314,201
ENTRAN EN CUALQUIER
CAJA:
POKE 6A42,58

```

```

10 CLEAR VAL "24319"
20 PRINT "FLASH UL "1:"
ON LA CINTA "SCREEN#": POKE UL "
30 LOAD "11": LOAD "SCREEN#
23739":VAL "CODE
40 CLS :PRINT FLASH 1;"
58 INPUT "CUANTOS POKES QUIERE
5 HETER? ";N
60 FOR #=VAL "1" TO N:INPUT "
DIRECCION: ";D,";VALOR?";U: P
08 D U: NEXT D,"
70 CLS :PRINT FLASH UL "1;"
80 LOAD "4406A"
USR VAL "RANDOMIZE
SPECTRUM

```

```

10 REM Cargador La pantera rosa
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
38 MODE 1:FOR n=80 TO 4:8B:READ a$:POKE
n,a:VAL("A"+a$)NEXT
40 INPUT "Entrar en cualquier caja":a$1:IF
UPPER(a$)=""$THEN POKE 8B1,63A
50 INPUT "Sonambulo inmovil":a$1:IF UPPER
(a$)=""$THEN POKE 8B6,6C9
40 INPUT "Equipos de musica silenciosos":
a$1:IF UPPER(a$)=""$THEN POKE 8B8,618
70 INPUT "Quitar al inspector Clouseau":a
$:IF UPPER(a$)=""$THEN POKE 89D,6C9
80 INPUT "No tener sueno":a$1:IF UPPER(a$
)=""$THEN POKE 895,0
90 PRINT "PRINT:inserta cinta original.
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:n ERROR GO TO 100
:1:TAPE
100 MEMORY 0:3FFF:MOVE 0:1:BORDER 0:FOR n=0
TO 151:NK n,0:nNEXT
110 LOAD "1:logo",&C000:FOR n=0 TO 151:NK
n,PEEK(n+51152):NEXT:n:LOAD "1:titel",&4000
120 CALL 20432:1:BORDER 6:FOR n=0 TO 151:NK
n,k,PEEK(n+51152):NEXT:n:LOAD "1",&1000:POK
E 8A05,80&:POKE 8A05A,0:CALL 4100
130 DATA 3E,DA,32,33,22,3E,C3,32,13,E,3E
,30,32,9E,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:sumo:=FOR n=AO00
  TO AOAB0:READ a$:byte=ASC("a")+a$)/POKE
  n,byte:sum=sum+byte:NEXT I:sum=(15278-T
  HEN PRINT"ERROR EN LOS DATA":END
40 INPUT"Cargar cualquier cosa":a$:=AO3
  37:GOSUB 230
50 INPUT"Cargar por separado en el 6128":
  a$:=AO3B1:GOSUB 230
60 CLS:PRINT"POKES DE LA PRIMERA FASE":P
  RINT
70 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a$)
  =S" THEN POKE AO57,&a$
80 INPUT"Municion infinita":a$:IF UPPER(a$)
  =S" THEN POKE AO05,&a$
90 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER
  a$=S" THEN POKE AO40,&a$
100 INPUT"Moral infinita":a$:IF UPPER(a$)
  =S" THEN POKE AO052,&a$
110 CLS:PRINT"POKES DE LA SEGUNDA FASE":
  PRINT
120 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a$)
  =S" THEN POKE AO05,&a$
130 INPUT"Municion infinita":a$:IF UPPER
  a$=S" THEN POKE AO04E,&a$:POKE AO073,
  &a$
140 INPUT"Moral infinita":a$:=AO077:b=O
  AO83:GOSUB 250
150 CLS:PRINT"POKES DE LA TERCERA FASE":
  PRINT
160 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a$)
  =S" THEN POKE AO077,&a$
170 INPUT"Municion infinita":a$:IF UPPER
  
```

```

$(a$)=S" THEN POKE AO9B,&a$
180 INPUT"Moral infinita":a$:=AO0B:b=O
  AO99:GOSUB 250
190 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF UPPER(a$)
  =S" THEN POKE AO040,0
200 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER
  a$=S" THEN POKE AO05,&a$
210 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
  " :FOR n=1 TO 1000:NEXT:n=0:ERROR GO 22
  0:ITIME
220 MODE 1:LOAD"1",&0003:CALL AO00
230 IF UPPER(a$)>S" THEN FOR n=0 TO a+
  1:POKE n,0:NEXT
240 RETURN
250 IF UPPER(a$)>S" THEN FOR n=0 TO b:
  POKE n,0:NEXT
260 RETURN
270 DATA 21,1F,80,1,31,1,1,3,80,3E,25,F,
  3,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,8,78,
  81,20,F2,21,25,A0,22,44,80,C3,1F,80,21,4
  1,A0,11,10,FF,ED,53,ES,45,1,68,0,ED,80,2
  1,18,2,22,54,51,AF,3E,80,44,C3,0,40
280 DATA 2A,50,10,FE,86,2B,3E,FE,20,28,16
  ,3E,FD,32,06,8,3E,2A,32,78,10,3E,FD,32,6
  ,A,9,3E,C3,22,AA,8,18,47,3E,FD,32,EF,18,32
  ,7A,7,32,48,15,3E,FD,32,C7,18,C2,32,8,8
  9,AF,32,91,2,32,D9,4,32,D4,4
290 DATA 32,84,C18,23,3E,FD,32,11,10,AF
  ,32,18,10,32,19,10,32,65,14,3E,C9,32,1D,
  14,3E,FD,32,9C,8,3E,66,32,55,2,3E,FD,32,
  2C,5,C3,40,0
  
```

AMSTRAD

PRIMERA PARTE

```

10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 1)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=5280:5282:READA:POKET,A15=S+ANEXT
22 IF(C=7407)THENPRINT"ERROR EN LOS DATOS...":GTOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":I$:IF(I$="N")THENPOKE375,44
40 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)":I$:IF(I$="N")THENPOKE376,44
50 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":I$:IF(I$="N")THENPOKE380,44
60 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)":I$:IF(I$="N")THENPOKE384,44
70 PRINT"REBIBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA BHIFF"1601565,1
80 POKE61,&4:POKE617,1:POKE2058,&1LOAD
100 DATA 32,165,244,162,78,160,1,142,242,3,148,243,3,96,168,0,132,2,165
110 DATA 248,252,152,2,165,2,248,252,169,0,141,48,0,141,89,0,162,113
120 DATA 168,1,142,48,18,140,45,107,6,8,0,36,0,169,96,162,44,141,117
130 DATA 109,142,211,109,142,54,189,141,11,109,76,0,4,70,86,67
  
```

SEGUNDA PARTE

```

10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 2)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=49152:049222:READA:POKET,A15=S+ANEXT
22 IF(C=7401)THENPRINT"ERROR EN LOS DATOS...":GTOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":I$:IF(I$="N")THENPOKE49206,44
40 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)":I$:IF(I$="N")THENPOKE49211,44
50 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)":I$:IF(I$="N")THENPOKE49214,44
60 PRINT"CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA BHIFF."
62 PRINT"LEVA LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
64 PRINT"DE LA PARTE 2 Y PULSA DE NUEVO PLAY)
70 WAIT65,1:POKE614,&POKE617,192:POKE2058,&1LOAD
100 DATA 32,165,244,168,45,185,25,192,153,0,2,156,16,247,162,0,168,2,142
110 DATA 242,3,148,243,3,96,168,0,132,2,165,2,248,252,165,0,168,0,201,1,280
120 DATA 242,162,27,168,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,169,96,141,222,62
130 DATA 162,44,142,25,63,142,126,62,76,0,4,70,86,67
  
```

TERCERA PARTE

```

10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 3)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=49152:049235:READA:POKET,A15=S+ANEXT
22 IF(C=85)THENPRINT"ERROR EN LOS DATOS...":GTOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":I$:IF(I$="N")THENPOKE49214,44
40 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)":I$:IF(I$="N")THENPOKE49217,44
50 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":I$:IF(I$="N")THENPOKE49222,44
60 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)":I$:IF(I$="N")THENPOKE49227,44
70 PRINT"PRINT"REBIBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA BHIFF."
72 PRINT"CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA BHIFF."
74 PRINT"LEVA LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
76 PRINT"DE LA PARTE 3 Y PULSA DE NUEVO PLAY.)
80 WAIT65,1:POKE614,&POKE617,192:POKE2058,&1LOAD
100 DATA 32,165,244,168,50,185,25,192,153,0,2,156,16,247,162,0,168,2,142
110 DATA 242,3,148,243,3,96,168,0,132,2,165,2,248,252,165,0,168,0,201,1,280
120 DATA 242,162,27,168,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,173,32,4,248,21
130 DATA 169,96,141,42,57,208,68,20,141,12,59,162,8,142,247,26,168,44,140
140 DATA 115,57,76,4,70,86,67
  
```

| | parte 1 | parte 2 | parte 3 |
|---------------------|---------------|--------------|--------------|
| vidas infinitas: | poke6175,&60 | poke375e,&60 | poke375a,&60 |
| moral infinitas: | poke614d3,&2c | poke3f36,&2c | poke1c44,&2c |
| granadas infinitas: | poke6136,&2c | --- | poke3775,&2c |
| municion infinitas: | poke6130d,&60 | poke3e7e,&2c | poke3b0c,&60 |
| tiempo infinitos | --- | --- | poke1f47,&80 |
| arranque: | sys 0040 | sys 0040 | sys 0040 |

COMMODORE

Diccionario de Pokes

LISTADO 1

```

1 REM *****
2 REM CARGADOR DE PLATON *****
3 REM PARA SPECTRUM 48K
4 REM POR J.J.G.O.
5 REM *****
6 REM *****
7 REM *****
8 REM *****
9 REM *****
10 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
LEARN 63999: LOAD ""CODE 64000,53
9
30 POKE 23658,0
40 LET A$="F1. BALAS ILIMITADA
50 GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64481,0
60 LET A$="F1. GRANADAS ILIMIT
ADAS": GO SUB 1000: IF A THEN PO
KE 64482,0
70 LET A$="F1. INMORTAL": GO 5
UB 1000: IF A THEN POKE 64484,0:
POKE 64492,0
80 LET A$="F2. BALAS ILIMITADA
5": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64502,0
90 LET A$="F2. INMORTAL": GO 5
UB 1000: IF A THEN FOR A=64504 T
O 64515: FOR A=64515 TO 64520:
POKE A,0
120 PRINT INK 7: PAPER 1: FLASH
:PRINT 20,0: PUEDES CARGAR L
A? PARES EN CURULORQUER

```

LISTADO 2

| LÍNEA | DATOS | CONTROL |
|-------|-----------------------|---------|
| 1 | 003E8A2D9F0D81809CD | 672 |
| 2 | 0DFAD03E1B3D28FAD704 | 1072 |
| 3 | 037F70DF0F1F0E2C20 | 1364 |
| 4 | F4702DF4FE507F680D3FE | 1442 |
| 5 | 37C9F33E82323FF608 | 1157 |



| | | |
|----|----------------------|------|
| 5 | 03FE08F1FE6294F051E | 1553 |
| 7 | 20069CCD09F830F73EC2 | 1209 |
| 9 | 8E0F7D3D8F48CC9D80 | 1281 |
| 9 | FA30E78FD430F4CD0D | 1626 |
| 10 | FA30E78FD430F4CD0D | 1963 |
| 11 | CD09F830F73E3630C0 | 1520 |
| 12 | 1D20F13E013223FA069E | 864 |
| 13 | 012E043E015823E0C311 | 631 |
| 14 | 0FF0000003E0CDD0FFA | 1019 |
| 15 | 043E133E0C0E155090E | 611 |
| 16 | D27FF3A340D0262626 | 1298 |
| 17 | 008E221815E94191035 | 1249 |
| 18 | EE8DC110D7700D0231B | 1249 |
| 19 | 008E221815E94191035 | 1249 |
| 20 | 09CD0FFAD0CD00F0D3E | 1412 |
| 21 | 133CD885CE158620208 | 1200 |
| 22 | F87C067748330CF3E2E | 1430 |
| 23 | ADCE110D7700D0231B2E | 1057 |
| 25 | 0E50485C008F0D933E | 999 |
| 25 | 0E2E0E8B3CD08F0D93E | 978 |
| 26 | 7F0D73F0C62E32C970E | 749 |
| 27 | 83CD08F8C93E0CCDDFFA | 1391 |
| 29 | 000003E0C0FF00A33D | 1038 |
| 30 | 000003E0C0FF00A33D | 1038 |
| 30 | 26F8D0C72F0106C33E02 | 1016 |
| 31 | 000003E0C0FF00A33D | 1038 |
| 32 | E88E0002E2CEDF3A0D3 | 2168 |
| 34 | FE180401181497581FF | 886 |
| 34 | 1F0E80310800D0210800 | 742 |
| 35 | 110001C00F0D0210800 | 844 |
| 36 | 11F71C2DF0D0210800 | 1134 |
| 37 | 11F70C2DF0D0210800 | 1113 |
| 38 | 11870C2DF0D0210800 | 1279 |
| 39 | 11870C2DF0D0210800 | 1323 |
| 40 | 11870C2DF0D0210800 | 763 |
| 41 | 113F0C2DF0D0210800 | 1114 |
| 42 | 11870C2DF0D0210800 | 1105 |
| 43 | 11870C2DF0D0210800 | 1125 |
| 44 | 11870C2DF0D0210800 | 981 |
| 45 | 214F702241712147022 | 935 |
| 45 | 26712102F0114E700158 | 686 |
| 46 | 00E084C7080C30C0CF7 | 1623 |
| 46 | 0B3F4708A720103C0C0 | 979 |
| 47 | 757437801330135475 | 935 |
| 50 | 322470152A3D28143E02 | 453 |
| 50 | 3997733C2041013F3C | 965 |
| 52 | 3997733C2041013F3C | 965 |
| 54 | 4E013CE932278137C900 | 944 |

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 539

SPECTRUM

El poder oscuro

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



```

1 REM EL PODER OSCURO
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

Power Pyramids

Por medio del control de un robot energético, 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 *****
4 REM (CINTA)
5 REM *****
6 REM JOSE DOS SANTOS
7 REM *****
8 REM *****
9 FORN=2720335:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
10 IFK<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(A(0)-2)=-N:
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA":POKE198,0
15 POKE3260,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
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

ME 00.00 00000000 AMMO: MORAL 1 SCORE: 00000000

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
20 REM *** POR F.V.C.
30 FORT=49408T049480:READA:POKET.A:S>+
A:NEXT
22 1FSK19845>THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"TIENES PROBLEMAS DE CARGA (S/N)
":Ps:1Fps="N"THEN40
35 INPUT"PRUEBA UN NUMERO ENTRE -3 Y 3"
:N:POKE49413,224*N#8
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":Vs:1FVs
="N"THENPOKE49460,44:POKE49463,44
50 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":Gs:1
FGs="N"THENPOKE49466,44
60 INPUT"TIEMPO ILIMITADO (S/N)":Ts:1FT
S="N"THENPOKE49469,44
70 INPUT"MUNICION INAGOTABLE (S/N)":Ms:
1FMs="N"THENPOKE49472,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE PREDATOR Y
PULSA SHIFT"
90 POKE808,0:POKE809,193: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,
07,1,76,28,193,173,5,193,141,291
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 *** CARGADOR DE
40 REM *** PREDATOR
50 REM *** POR J.J.G.G.
60 REM
90 REM *****
100 REM
110 PAPER 0:INK 0: BORDER 0: C
LEAR:LOAD"CODE"POKE29290,111
120 POKE23658,0
130 LET RS="IMORTAL":GO SUB 1
000:IF A THEN POKE23399,0:POK
E23399,0
-140 LET RS="GRANADAS ILIMITADAS
"-GO SUB 1000:IF A THEN POKE 2
399,0
-150 LET RS="MUNICION ILIMITADO"
:GO SUB 1000:IF A THEN POKE 23
399,0
-160 LET RS="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:" CARGADOR PRED
ATOR ORIGINAL
180 LOAD"LOAD"CODE 65280: PRIN
T USR 23399
1000 LET RS=RS+" ":INPUT ""
:P RINT #1: PAPER 1: INK 7: AT 1,0:T
R 8:(SP-LEN RS)/2:RS
1010 LET RS=RS+INKEY:IF INKEY="5" A
NO #4<0" THEN GO TO 010
1020 LET RS=RS+" " THEN GO TO 10
30
1030 BEEP 1,20: RETURN
9999 SAVE "LD PREDATOR" LINE 100
    
```

LISTADO 2

| LÍNEA | DIFERENCIA | CONTROL |
|-------|----------------------|---------|
| 1 | 3100002113FF018001F3 | 729 |
| 2 | AFED4FED5FE77230878 | 1092 |
| 3 | 20BF3233FFD0210048 | 1133 |
| 4 | 11001DCD17FFD0210000 | 701 |
| 5 | 11002ACD69FFDD21004C | 925 |
| 6 | 10077CDD17FFAF320FC | 1067 |
| 7 | DD210000110001C0030 | 1000 |
| 8 | DD210005110006CD55SC | 961 |
| 9 | 3EC32F19335081C03C3 | 638 |
| 10 | 8D3279A9F327998C36D | 1875 |
| 11 | 8D3279A9F327998C36D | 1875 |
| 12 | 67000000000000000000 | 135 |

DUMP: 40.000
N. BYTES: 111

SPECTRUM



```

10 REM Cargador del Predator
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR #=778 TO 6758:READ AS:P
OKE #,VAL("A"+#):NEXT
40 INPUT"VIDAS INFINITAS"AS:IF UPPER(A
S)=""THEN POKE 4778,0 ELSE INPUT"Numer
o de vidas"AI:IF A="" THEN POKE 47712,A
-1
50 INPUT"Balas infinitas"AS:IF UPPER(A
S)=""THEN POKE 47717,0:POKE 4771C,0
60 INPUT"Tiempo infinito"AS:IF UPPER(A
S)=""THEN POKE 47721,420
70 INPUT"Granadas infinitas"AS:IF UPPE
R(A)=""THEN POKE 47726,40
80 INPUT"Immune a todo"AI:IF UPPER(A)
=""THEN POKE 47728,0
90 PRINT"PRINTING LA CINTA ORIGINAL..."
:FOR REMOTE GOT0 108:TAPE
100 FOR #=1 TO 1080:NEXT:MODE 1:MEMORY 0
:3FFF:LOAD"1"-4880:POKE 4825,ACI:POKE
4826,0:POKE 4827,47:CALL 4208
110 DATA 2A,El,1,Ed,1,C2,3B,A7,Ed,32,CB
:El,3E,3D,32,33,A7,3E,5,3E,51,97,3E,25,9
2,Ed,35,3E,3D,32,C2,35,3E,3A,32,9F,E4,3E
:21,32,AE,86,3E,3D,32,7C,A7,EB,EP
    
```

AMSTRAD

The Race Against Time

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



```

10 REM *** CARGADOR RACE AGAINST TIME
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=4096T04230:READA:POKET.A:S>+A
A:NEXT
22 1FSK116439>THENPRINT"ERROR EN LOS DA
TA
30 PRINTCHR$(17):INPUT"VIDAS INFINITAS
(S/N)":Vs:1FVs="N"THENPOKE4188,44
40 PRINTCHR$(17):INPUT"TIEMPO ILIMITAD
O (S/N)":Ts:1FTS="N"THENPOKE4191,44
50 PRINTCHR$(17):INPUT"IMMUNE A TODO"
(S/N)":I:1FI="N"THENPOKE4194,44
A.T. Y PULSA SHIFT"PREPARA LA CINTA DE R
100 DATA 169,1,162,1,160,0,32,186,255
32,71,248,169,159,133,193,169,18
110 DATA 133,194,169,133,193,169,18
9,133,175,32,74,248,169,192,133,174,169,1
61,141,175,32,74,248,169,192,133,174,169,1
130 DATA 119,141,255,207,76,199,2,32,7
4,165,173,201,2,176,4,161,172,1
140 DATA 233,175,201,2,176,4,161,172,1
33,252,173,255,207,2,176,4,161,172,1
150 DATA 169,16,32,104,16,32,110,16,32
116,16,165,252,96,169,173,141,94
160 DATA 76,96,169,96,141,252,50,96,16
9,240,141,42,36,169,96,141,43,36,96,16
9,240,169,0,141,117,36,96,70,86,67
    
```

COMMODORE

```

10 REM The race against time
20 REM Pedro Jose Rodriguez-86
30 MODE 1:dir=84000:lin=120:GOSUB 100:di
r=8F8F00:lin=590:GOSUB 100
40 INPUT "Time: "A$;IF UPPER(A$)
<=">:THEN POKE A$3F,0
50 INPUT "Insume el agua:"A$:IF UPPER(A$)
<=">:THEN POKE A$3FA,6C9
60 INPUT "Insume el agua:"A$:IF UPPER(A$)
<=">:THEN POKE A$3FA,6C9
70 PRINT:PRINT "Inserta cinta original...":
FOR N=1 TO 1000:NEXT CAL AND07
80 CLS:PRINT:PRINT "Inserta cinta original...":
ORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,
18:FOR N1 TO 4:READ A$,B$UT AND0&0,A$OU
T AND00,B$NEXT
90 LOAD "P":AS00:CALL A$900
100 READ AS:IF AS="X":THEN RETURN ELSE PR
AD COM:SUM=0:FOR N=1 TO 20 STEP 2:byte=V
AL("X"&MID$(AS,N,2)):POKE dir,byte:sum=
sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum<com THEN
lin=lin+1:GOTO 10:ELSE PRINT "Error en l
a linea":lin=END
110 REM Primer bloque
120 DATA 4255477E446463B8FD,036
130 DATA 26C8C9C8E2D6314600,1268
140 DATA FD09F5DFD54686201A8,1319
150 DATA 01ED87840ACBD5FAE77,1039
160 DATA EA0803B3B8B5067F3E10,1182
170 DATA ED79D3E48E9D006E4F,1506
180 DATA ED79D3E48E9D006E4F,1506
190 DATA 3D20FDA724C806F5ED78,1357
200 DATA A966026F569F73E10D,1260
210 DATA 797934F7F1E3EA17D,864
220 DATA 7937C906F63E10ED7921,1098
230 DATA 2EBB8506F5E78E6084F,1507
240 DATA CD468B30FE2150410E,1086
250 DATA 2B7C8E20F28E0AC4E8B,1163
260 DATA 30EA26C43E1CCD468B30,1163
270 DATA E13EDAB3CF226C43E1,1315
280 DATA CD468B30D3EDAC3B84,1473
290 DATA F21E18D3E28E0AC4E8B,1321
300 DATA 1CCD468B30B8ED7B3C,1241
310 DATA DD2C20FE26703E1CCD46,1051

```

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO *****
30 REM ** SPECTRUM 48K *****
40 REM *****
45 REM *****
50 REM *****
55 REM *****
60 REM *****
65 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
75 CLEAR "":CODE 2308:POKE 2308,0
80 LOAD "":CODE 2308:POKE 2308,0
90 INPUT "IF #:"N:THEN POKE 23
0,N:A$:
95 "INTRODUCE LA CINTA
9800 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
9800 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
9800 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
9800 CLS:RANDOMIZE USR 23380
LISTADO 2 CONTROL
DATOS
1 316885D210840110018 806
2 2E5F705E8580F10D2 111
3 155F1139F346E7A7E 1190
4 053CE93245E6C9C6C800 1184
DUMP: 68 800
N. BYTES: 39
SPECTRUM

```

```

320 DATA B8304D3E1CCD468B30A6,1174
330 DATA 70E9C0D00E9F930CFD,1563
340 DATA 23F7DF8C020C184C3E,1377
350 DATA 02B0E20E083E0B10023E,440
360 DATA 0CCD468B0000090E0BCD,963
370 DATA 468B003E85BC8C152680,1350
380 DATA D2F8B3E1D8DC29B800,1354
390 DATA AF026C428013E0811E7,571
400 DATA D07950D2831B26C42E01,902
410 DATA 2E01030E381A023E0BCD,418
420 DATA 468B0E53E0DC468B1,1457
430 DATA D03EBCDC0B1526C4D229,1372
440 DATA B0C8AD067A83D0D00E9F,1180
450 DATA 01C9D8E26C9F8E210080,1308
460 DATA 0F8E31E0481816FF0E6F,1091
470 DATA ED79E608A9E82511C792F,1201
480 DATA E804F19C25CB7323C1,1275
490 DATA 182210001132806932,526
500 DATA C51A060E4F0913C110F6,791
510 DATA E52100011CD90632C5,665
520 DATA 1A06004F0913C110F6C1,787
530 DATA 7CF802301A7E84D2132,968
540 DATA 0A7FE42809091CDFFA7,1323
550 DATA ED4203C2BBBC00000,1197
560 DATA C368BC001E22426D2D1,882
570 DATA *
580 REM Segundo bloque
590 DATA F32100401100B801C001,738
600 DATA E8BD0E2100C0114700CD,1152
610 DATA 48BCD2100C0110040CD,998
620 DATA 67BBD21400011184CD,925
630 DATA 67BBD21541E11A757CD,1170
640 DATA 67BBD3E3D2C903E3232,781
650 DATA D7953E2C3483C8D378D,1124
660 DATA C34000000000000000,259
670 DATA *
680 DATA 1,32,2,43,6,24,7,30

```

AMSTRAD



Rambo III

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

```

0 REM RAMBO III
1 REM DOS SANTOS
2 POKES3281,1:POKES3280,1:PRINTCHR$(147)
:POKE466,4
4 FORN=349T0444:READA:POKEN:A:S=S+A:NEXT
5
5 IFSC<10388THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT "ENERGIA INFINITA EN FASE 1Y2"
(S/N)":AS:IFAS="N":THENPOKE381,44
7 PRINT:PRINT"PASAR LA PRIMERA FASE":IN
PUT "AL PULSAR RUN-STOP (S/N)":AS
8 PRINT:IFAS="N":THENPOKE391,44:POKE396,
44
9 INPUT "CONTINUAR SIEMPRE AL MORIR (S/
N)":AS
10 PRINT:IFAS="N":THENPOKE386,44:POKE421
,44:POKE426,44
11 INPUT "ENERGIA INFINITA EN FASE 3 (S/
N)":ES:IFES="N":THENPOKE431,44:POKE436,
44
12 PRINT:IFES="N":ANDAS="N":THENPOKE416,4
4:POKE411,44:POKE406,44
13 INPUT"BOMBAS A RECOGER EN FASE 2 (0-
255)":N:POKE400,N
14 PRINT:PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y
PULSA UNA TECLA"
15 GETAS:"":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 DATA188,15,169,165,141,189,15,186,12
,141,190,15,169,91,141,192,15
80 DATA169,31,141,193,15,76,0,4,74,68,8

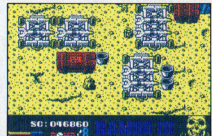
```

```

10 REM Cargador Rambo III
20 REM Pedro Jose Rodriguez-86
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: CL
LEAR 49131
40 PRINT "Inserta cinta ori
ginal...": PAPER 000: POKE 2050
,0: CLS
50 LET A=PEEK 23031+256:PEEK 2
3032+5: LET B=PEEK A: POKE D,111
: LOAD "": SCREENS = LOAD "": CODE =
POKE 4,0
60 POKE 68190,0: REM Continuar
siempre al morir
70 REM POKE 63120,0: Inmunidad
para la tercera fase intrducido
con transfer
80 RANDOMIZE USR 49130
90 CLEAR "":SAVE "RAMBO.BAS" LI
NE 10: VERIFY ""

```

SPECTRUM

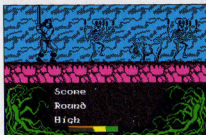


COMMODORE

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 ** J.E BARBERO **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM ** SPECTRUM 48K **
50 REM *****
55 REM ***** RASTAN *****
65 REM ***** RASTAN *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 20000: POKE 23050,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA T ECL: PRUZE 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 55620,0: POKE 55630,0: POKE 55631,0
110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF INITAS(S/N) ";AS: IF AS="S" THEN POKE 55255,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65280
    
```

SPECTRUM 48 K

```

1 REM RASTAN
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0T037:G0SUB13:POKE49152+N,B:S=S+
B:NEXTN
4 IFS<>4068THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
6 GETAS:IFAS=""THENGT06
7 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
10 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,54,03,A9,13,8D
,55,03,A9,CO,8D,56,03,60,A9,2C,8D
11 DATA65,0A,A9,07,8D,67,0A,A9,C9,8D,68
,0A,EE,20,DO,60
13 READAS:B=0:FORL=1T02:A=ASC(MID$(AS,L
))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL:RETURN
    
```

COMMODORE

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM ** SPECTRUM 128K **
45 REM ** SPECTRUM 128K **
47 REM ** SPECTRUM 128K **
50 REM *****
55 REM ***** RASTAN *****
65 REM ***** RASTAN *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 20000: POKE 23050,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA T ECL: PRUZE 0"
90 LOAD ""SCREENS": LOAD ""COD
E 100 INPUT " QUIERES VIDAS INFI NITAS (S/N) ";AS: IF AS="N" THEN GO TO 110
105 POKE 55444,0: POKE 55445,0: POKE 55446,0
110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF INITAS(S/N) ";AS: IF AS="S" THEN POKE 55070,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65280
    
```

SPECTRUM128K

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-B9
30 MODE 1:sum=0:FOR n=68400 TO 68438:REA
D as:byte=VAL("&"+as):POKE n,byte:sum=au
m+byte:NEXT:IF sum<59525 THEN PRINT"Erro
r en los datos...":END
40 PRINT"Inserta cinta original...":FOR
n=1 TO 1000:NEXT
50 MODE 1:CALL 6BD37:MEMORY 47FFF:LOAD"!
":68000:CALL 68400
60 DATA 43,21,1b,80,11,0,80,1,f0,1,7d,e
4,f,e,5f,ae,ae,ae,ae,77,23,13,b,78,bl,2
0,f2,3e,c3,32,fe,80,21,29,84,22,ff,80,c3
2,c,80,21,18,1,22,63,8,22,55,28,dd,21,0,
90,c3,2,81
    
```

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM ** SPECTRUM 48K **
50 REM *****
55 REM *****
65 REM * RETURN OF THE JEDI *
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 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
,17,67,150,65,255,75,255,86,0,46
,24,175,50,204,168,139,0,91
500 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA T ECL: PRUZE 0"
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65000
    
```

AMSTRAD

SPECTRUM

Rex

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

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

| REX 1 | | REX 2 | |
|----------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|--------------------------------|
| 10 REM ** AMADOR MERCHAN ** | 20 REM ** REX first part ** | 10 REM ** AMADOR MERCHAN ** | 20 REM ** REX second part ** |
| 30 CLEAR 24999 | 40 INK 4: PAPER 4: BORDER 4: C | 30 CLEAR 24999 | 40 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: C |
| L5 50 LOAD ""SCREENS | 60 PRINT AT 0,0: | L5 50 LOAD ""SCREENS | 60 PRINT AT 0,0: |
| 70 LOAD ""CODE | 80 INPUT "INF. VIDAS? (S/N)";A | 70 LOAD ""CODE | 80 INPUT "INF. VIDAS? (S/N)";A |
| S 90 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO | KE 40057,0 | S 90 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO | KE 40303,0 |
| 100 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)"; | As | 100 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)"; | As |
| 110 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO | KE 39396,0 | 110 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO | KE 39170,0 |
| 120 INPUT "BOMBAS INF.? (S/N)"; | As | 120 INPUT "BOMBAS INF.? (S/N)"; | As |
| 130 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO | KE 39743,0 | 130 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO | KE 56103,201 |
| 140 RANDOMIZE USR 38010 | | 140 RANDOMIZE USR 38000 | |

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Road Blasters

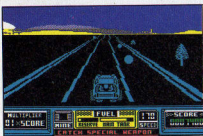
Se trata de una original carrera automovilística en la que participas al volante de un GVB 68 Turbo, armado con un potente rayo láser. Consta de cincuenta etapas de tres fases, divididas a su vez en tres zonas destinadas al conductor novato, al veterano o al experto.



```

10 REM *** CARGADOR ROADBLASTERS
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=272TO314:READA:POKET,A:S-S+A:NE
XT
22 IFS<>171THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...:STOP
30 INPUT "FUEL ILIMITADO (S/N)":FS:IFFS
-N"THENPOKE301,44
40 INPUT "WEAPONS ILIMITADOS (S/N)":WS:
IFWS=N"THENPOKE306,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE ROADBLASTE
RS Y PULS SHIFT:WAIT 653,1
90 POKEB16,16:POKEB17,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,38,160,57,142,2
08,8,140,209,8,96,162,43,160,1,1
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
LEAD 24999:LONG "CODE 55000:P
OKE 23658,0:CLS
40 INPUT "Fase inicial?":LINE
50 IF A$11(C)="" THEN POKE
25167,0:POKE 25167,0:POKE 25167,0
50 INPUT "Fuel infinito?":LI
NE AS:IF A$(1)="" THEN POKE 2
5167,0
60 INPUT "Armas infinito?":LI
NE AS:IF A$(1)="" THEN POKE 2
5167,0
70 INPUT "Armas infinito?":LI
NE AS:IF A$(1)="" THEN POKE 2
5167,0
80 INPUT "Fase inicial?":LI
NE AS:IF A$(1)="" THEN LET A=URL A
3-169:IF A=3=INT (A/3) THEN POKE
25167,0
90 PRINT B0:"Inserta cinta ori
ginal":
23624,0: CLEAR
50 LOAD "":CODE : RANDOMIZE USA
25880
    
```

Listado 2

```

1 F30168E0067F7E04777 1221
2 237C8520F7110CE01A07 1033
3 12137AB320F61EE701C5 1077
4 00000550F337081208 1201
5 11D3E01AA93A8B521213 1133
6 748320F551CE07EE596 1866
7 77237C8520F72103E17E 1126
8 0F77237C8520F6219EE8 1260
9 1107F0A11E03E68190 915
10 8011018001A678360ED 555
11 8031FFFD0E10CFE190 1468
12 01CD1CFEAF32FF62D021 1352
13 084011FF17210FF62E80 963
14 DCD02F3CB8FFEB744F 1921
15 F8FD213A8CED56218027 1170
16 8031FFFD0E10CFE190 1468
17 BEAF32RED732SC13E00 1233
18 32EB3316057AC368E200 1192
    
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 179

SPECTRUM

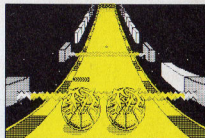
```

10 REM Cargador Road Blasters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=6A000 TO 6A079:READ as:P
OKE n,VAL ("8"as):NEXT
40 INPUT "vidas infinitas?":as:IF UPPER(a
s)="S"THEN POKE 6A05F,6A7:POKE 6A064,4
50 INPUT "Fuel infinito?":as:IF UPPER(as)
="S"THEN POKE 6A069,0
60 INPUT "Armas infinito?":as:IF UPPER
S(as)="S"THEN POKE 6A06E,0
70 INPUT "Fase inicial?":as:IF LEN(as)>0
THEN A=VAL (as)1:IF A/3=INT (A/3) THEN PO
KE 6A073,A
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:MEMORY 637
CO:CALL @BD37:LOAD":": 637C1:CALL @367C:L
OAD":": 6400C:CALL @6000
90 DATA F3,21,0,40,1,3,3,8B,ED,4F,ED,
RF,AE,77,0,23,8,78,B1,20,FS,ED,5F,C6,19,
21,2E,40,1,D5,2,ED,4F,ED,5F,AE,77,0,23,B
,78,B1,20,FS,21,0,40,11,0,B9,1,3,3,ED,B0
,3E,40,32,36,89,3E,C3,32,54,B9,21,4B,40,
22,55,B9,C3,2E,B9
100 DATA DD,21,DB,11,B3,0,C,D,67,8B,21
,5E,40,22,8A,BC,C3,3,BC,3E,3D,32,F,9,3E
,3,32,4,A,3E,3D,32,BF,24,3E,3D,32,10,31
,0,0,32,1,2,C3,4,0
    
```

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.



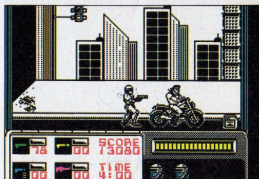
```

10 REM --CARGADOR ROADWARS--
20 REM -----/POR/-----
30 REM ----/JESUS P. SICIALIA/----
40 REM ----/CORDOBA /88/----
41 IF U$="S" THEN POKE 43059,1
67
42 IF U$="S" THEN POKE 43078,1
67
43 POKE 33658,8
50 REM
60 REM
70 REM
80 POKE 24831,8: CLEAR 24831:
LET C=0
90 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
1- ?(S/N) ": LINE US:
100 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
2- ?(S/N) ": LINE US:
110 INPUT "VARIAS CAMINO DE INI
CIO ?(S/N) ": LINE CS: IF CS="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 S:"INSERTA LA CINTA ORIGINAL"
140 MERGE "Roadwars": GO TO 20
170 SAVE "CARROAD" 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

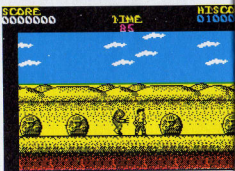
```

10 REM CARGADOR ROLLING THUNDE
R
20 POKE UAL "23658",VAL "8": P
OKE UAL "23693",NOT PI: POKE UAL
"23662",NOT PI: CLEAR VAL "2500
0" : LOAD "SCREEN$": POKE 5+PEEK
23631+256+PEEK 23632,11: LOAD
"CODE
100 BORDER UAL "7": INPUT "OU
IERES VIDAS INFINITAS (S/N) ":A$:
: IF A$="N" THEN GO TO UAL "110"
105 POKE UAL "39792",NOT PI
110 INPUT "QUIERES ENERGIA INF
INITA (S/N) ":A: IF A$="N" THEN
GO TO UAL "120"
115 POKE UAL "39988",VAL "201"
120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ":A$: IF A$="N" THEN G
O TO UAL "130"
125 POKE UAL "40055",VAL "201"
130 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ":A$: IF A$="S" THE
N POKE UAL "48444",VAL "201"
9500 BORDER NOT PI: CLS : RANDOM
IZE USR UAL "35207"
    
```

SPECTRUM

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.



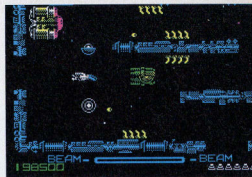
```

10 REM *** CARGADOR RYGAR
20 REM *** F.V.C.
30 PORT-316TO371:READA:POKET.A:S-S+A:NE
XE
40 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"COAZA ILIMITADA (S/N)":C$:IFC$="
N"THENPOKE345,44
70 PRINT"COGER TODOS LOS WEAPONS A LA V
EZ (S/N)":INPUTR$
72 IFR$="N"THENPOKE352,44:POKE355,44
80 INPUT"NO PERDER LOS WEAPONS AL MORIR
(S/N)":P$
82 IFP$="N"THENPOKE360,44:POKE363,44
90 PRINT"PREPARA LA CASSETTE DE R
YGAR Y PULSA SHIT":WAIT55,1
92 POKE816,60:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,74,160,1,142,10
0,8,140,101,8,66,169,165,141,79,37
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
,141,63,37,26,21,9,7,86,67
    
```

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 adición y por si fuera poco, una enladrada dificultad.



```

10 REM Cargador R-Type
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 RESTORE MEMORY $3FF7,MODE 1:PRINT:PO
kendo codigo maquina...:111=110:dir=640
LS 00:GOSUB 90:111=70:dir=64000:GOSUB 90:G
40 INPUT"Vidas infinitas":as:IF UPPER$ia
$1="S"THEN POKE 6A20,0
50 INPUT"Creditos infinitos":as:IF UPPER
$1as="S"THEN POKE 6A25,0
60 INPUT"Immunities total":as:IF UPPER$
$1="S"THEN POKE 6A2A,6C9
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
-FOR n=1 TO 100:NEXT
80 MODE 1:CALL 6607:LOAD"1":6600:MODE
NEXT:FOR n=1 TO 15:READ a:11K n:a:1
90 READ as:IF as=""THEN RETURN
100 READ cum:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
sum=sum+byte(dir+as*(n,2)):POKE dir,byte
THEN 111=111+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error
en la linea"111:END
110 DATA C7D108F7010673F810ED,1119
120 DATA 793854E795981ED190B18,1524
130 DATA E03220FD7A2C806F58,1524
140 DATA 78A9E862B574C865F2,1461
150 DATA 4F7520D972ED7937C93D,1304
160 DATA 20F79792F4F9D70A2CE0F,1252
170 DATA 20F79792F4F9D70A2CE0F,1252
180 DATA E68028F3067F78A9,1465
190 DATA 792F4F1F3E2A173DD2F7,824
210 DATA 37C9067831E23DAB38FC,1521
220 DATA 2E0D09216A5A0530F82,1390
230 DATA 78E804FC07A8530F82,1381
240 DATA 150410F30A30E220F3E,986
250 DATA 0ACD7AA530E220F3E,986
260 DATA CD7A530E13E2DAB38FC,1521
290 DATA 2643E1CE0D7AA530D3E,1137
290 DATA DABC38E4F7A530D3E,1137
280 DATA 0266CA431CCD7AA530E,1678
280 DATA 3E07630DD520E20F2670,1199
310 DATA 3E1CCD7AA530D3E,1058
320 DATA 4A530A67CFCE30D3E,1098
330 DATA 9C30CFD203F0DFE8020,1839
340 DATA CB18C530E28E2E083E,779
340 DATA 0B18023E09CDA0A05D3E,908
350 DATA 0BCDA0A05D3E9FBCB815,1382
370 DATA 260024E03E1DDB2C5A,1184
380 DATA A500AF0826A12E01FD7,980
390 DATA 6A0C3E0418173E87AD06,901
400 DATA 6A0D7700D0213126A1E2,974
410 DATA 012E013E0118023E0D,413
420 DATA A0A503E0BCDA0A5D03E,1406
430 DATA CB8C1326A12E01FD7,980
440 DATA AD087A8320CE3E6453E,1329
450 DATA 2E23E64AD7700D2318,1283
460 DATA 87AD2E66AD7700D2318,1283
470 DATA FD7E4B728E3BC2E8A7D0,954
480 DATA 0000000940D01007F,929
490 DATA 210000004E0DF04601D0,876
500 DATA 26B3C2E8A7D03E02E02,451
510 DATA C032E8A72E03E02F063,1258
520 DATA CD2E8A72E03E02F063,1258
530 DATA 69010500F0D04D78B2E,789
540 DATA A5E2E8ACAC611936A05D,1603
550 DATA 58CEA7C3CA611936A05D,1603
570 DATA 18863E0CDA0A53E10C0,1094
580 DATA A0A503E0BCB81526B3,1440
590 DATA 0229A7C7CDD115210B0,1343
600 DATA 0E78E80A92801F729F,1200
610 DATA E6804F15C740A7732C1,1239
620 DATA C31A06004F0913C110F6,791
630 DATA 1E221000011C280632C5,865
640 DATA 5E21000011C280632C5,865
650 DATA 1A0604F0913C110F6,791
670 DATA 7C8F21187E42013200,878
680 DATA 42D03C32A8A7CFFA7E2,1560
690 DATA 9C470D1E2A22E0000C,1118
700 DATA *
710 DATA F32104001165A0514005,701
720 DATA E0B0D21B0A71A1B00C,1403
730 DATA 3F47211F452E5FABC30A,1158
740 DATA A73E383210353E329E,732
750 DATA 953BCD320435C307A00,744
760 DATA *
770 DATA 0,26,13,24,15,3,6,16,1,2,11,20,
9,8,4,7
    
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador R-Type
20 REM Pedro José Rodríguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEARR 24999: LOAD ""**CODE 25000: P
OKE 23655,0: CLS
40 INPUT "VIDAS INFINITAS? ";
LINE AS: IF AS(1)<"S" THEN POKE
2510,0
50 INPUT "Creditos infinitos? ";
LINE AS: IF AS(1)<"S" THEN P
OKE 2510,0
60 INPUT "Inmunidad total? ";
LINE AS: IF AS(1)<"S" THEN POKE
2514,0
70 PRINT @B;"Inserta cinta ori
ginal..."; POKE 180: INK 0: POK
23624,0: CLEAR
80 RANDOMIZE USR 25000
    
```

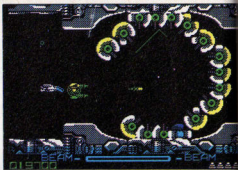
LISTADO 2

LÍNEA DATOS CONTROL

| | | |
|----|----------------------|------|
| 1 | DD21DB8B31C0B0E3FF37 | 1199 |
| 2 | CD50E530F1F321378411 | 1065 |
| 3 | 62F501600E0E002193F3 | 1323 |
| 4 | 1550E0E53410762383 | 970 |
| 5 | 20F9E101100A7E042E8 | 1629 |
| 6 | E19330C0FEF3120E13 | 349 |
| 7 | CAF811C9F60100703600 | 1102 |
| 8 | EDD831FFFFD021E6FE11 | 1737 |
| 9 | E900C040FEF33FF8200 | 1506 |
| 10 | 21004011FF1721B3FD22 | 891 |
| 11 | 81F0CDF8F030B38F1 | 1985 |
| 12 | CF831D95C3EC93250FE | 1450 |
| 13 | CD48FE3EC9320F6ACD84 | 1166 |
| 14 | 60AF30FF19120C3E3 | 3338 |
| 15 | 32F29131FE6FFD213A5C | 1207 |
| 16 | CFD58500000000000000 | 581 |

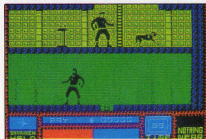
DUMP: 40 000
N.º BYTES: 153

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
15 CLS: INK 24280
20 PAPER 0: SCREEN# 0
25 LOAD ""**CODE
30 LOAD ""**CODE
40 RANDOMIZE USR 63972

SPECTRUM

```

10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6: 90 LOAD'13',6800
INK 3,24:BORDER 1 100 LOAD'14',16419
20 MEMORY 5000 110 LOAD'15',23296
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A# 120 BORDER 0
40 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)";B# 130 LOAD'16',49152
50 INK 1,1 140 IF UPPER(A#)="$" THEN POKE &E
60 MODE 1:LOCATE 10,1:PRINT"INSERTA 92,0
CINTA ORIGINAL" 150 IF UPPER(B#)="$" THEN POKE &47
70 LOAD'11',49152 83,0:POKE &47B#,0
80 LOAD'12',25280 160 CALL 23431
    
```

AMSTRAD

```

10 REM ** SABOTEUR (C) J.S.F. **
20 POKES3280,0 POKES3281,0
30 FORT=0T0141: REARR POKES272+T.A: SYS#A: NEXT
40 IF SC18040:THEPRINT"EROR EN DATAS":END
50 INPUT"¿M? ENERGIA INFINITA (S/N)";#:#:IF#="N"THENPOKE219,173
60 INPUT"¿ GUARDIAS INMOVILES (S/N)";#:#:IF#="N"THENPOKE322,173
70 INPUT"¿ CAMARAS SIN DISPARAR (S/N)";#:#:IF#="N"THENPOKE325,173
80 INPUT"¿ TIEMPO INFINITO (S/N)";#:#:IF#="N"THENPOKE330,173
90 INPUT"¿ MUSICA DURANTE EL JUEGO (S/N)";#:#:IF#="N"THENPOKE335,173
100 INPUT"¿ ULTRA-ELECCION (S/N)";#:#:IF#="N"THENPOKE343,173
110 PRINT"¿¿¿¿INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
120 WRIT1,56,49
130 PRINT"¿¿ POKES DEL OSABOTEUR #FOR J.S.F."
140 SYS272:LOAD
150 DATR162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
160 DATR139,2,163,1,141,160,2,162,237,168,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
170 DATR141,176,3,76,199,2,169,96,141,233,154,141,30,133,141,28,154,169,36,141
180 DATR17,118,169,169,141,118,144,162,0,189,122,1,157,47,144,232,224,37,208
190 DATR245,32,74,3,72,165,173,281,3
200 DATR208,12,165,172,223,175,281,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
210 DATR162,1,173,1,230,281,127,240,22,232,201,239,240,17,232,201,251,240,12
220 DATR232,201,223,248,7,232,201,253,240,2,208,26,134,90,76,104,144
    
```

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 23759,111: LOAD ""**CODE : POK
E 61340,201: POK E 37122,0: RAN
DOM 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/W) : ",a\$: IF UPPER(a\$)="S" THEN POKE 0,0
40 INPUT "Tiempo infinito (S/W) : ",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,BO,CS,0,3,3A,0,0,B7,20,3,32,E,96,3A,1,0,0,B7,C2,0,4,32,FA,33,CS,0,4

AMSTRAD



Sabrina

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



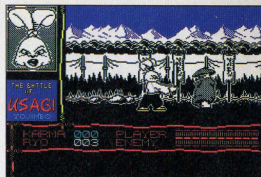
```

1 REM          SABRINA
2 REM
3 REM          POR BITABINA 1989
4 REM
5 REM          BY ANTONIO PEREZ GARCIA
6 REM
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 5799: PRINT 0: INK 7: "ON
LA CINTA ORIGINAL."
100 LOAD "CODE 57800": POKE 5785,19
110 SAVE "POKE 57260,110: POKE 5761,42"
20 FOR I=56950 TO 56974: READ
a$: POKE I,a$: NEXT
30 RANDOMIZE US$ 57000
40 DATA 33,176,130,6,19,175,11
9,35,39,28,35,39,35,39,35,35,
16,243,60,80,61,112,251,201
60 SAVE "SABRINA" LINE 1
SPECTRUM
1 REM          SABRINA
2 REM
3 REM          POR BITABINA 1989
4 REM
5 REM          BY ANTONIO PEREZ GARCIA
6 REM
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 5799: PRINT 0: INK 7: "ON
LA CINTA ORIGINAL."
100 LOAD "CODE 57800": POKE 5785,19
110 SAVE "POKE 57260,110: POKE 5761,42"
20 FOR I=56950 TO 56974: READ
a$: POKE I,a$: NEXT
30 RANDOMIZE US$ 57000
40 DATA 33,176,130,6,19,175,11
9,35,39,28,35,39,35,39,35,35,
16,243,60,80,61,112,251,201
60 SAVE "SABRINA" LINE 1
SPECTRUM
1 REM          SABRINA
2 REM
3 REM          POR BITABINA 1989
4 REM
5 REM          BY ANTONIO PEREZ GARCIA
6 REM
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 5799: PRINT 0: INK 7: "ON
LA CINTA ORIGINAL."
100 LOAD "CODE 57800": POKE 5785,19
110 SAVE "POKE 57260,110: POKE 5761,42"
20 FOR I=56950 TO 56974: READ
a$: POKE I,a$: NEXT
30 RANDOMIZE US$ 57000
40 DATA 33,176,130,6,19,175,11
9,35,39,28,35,39,35,39,35,35,
16,243,60,80,61,112,251,201
60 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 ofrecen comida, pero otros son decididamente malvados y sólo desean acabar contigo.



LISTADO 1

```

10 REM          CARGADOR SAMURAI
20 REM
30 REM          CARGADOR SAMURAI
40 REM
50 REM          PARA SPECTRUM 48K
60 REM
70 REM          POP 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 23650,0: RESTORE 1000
130 READ POKE " IF POKE=0 THEN G
0 TO 500
140 READ a$: LET b$a$: " ? - IN
PUT " PRINT a$: AT 1,0: PAPER 1
: INK 7: BRIGHT 1: TAB (32-LEN a
): a$:
150 LET k$: INKEY: IF k$=")"$ A
ND k$="N" THEN GO TO 150
160 IF INKEY$="" THEN GO TO 16
0
170 BEEP 1,20: IF k$="N" THEN
POKE POKE 0
180 GO TO 130
500 INPUT a$: PRINT a$: AT 1,8:
INK 7: PAPER 2: FLASH 1: " CARG
ANDO PROGRAMA ORIGINAL."
510 LOAD "SAMURAI": CODE 62400
PAPER 1: INK 7: PRINT USA 64512
1000 DATA 64676, "NO PERDIR NARRA
"
6210 DATA 64679, "NO GASTAR DINER
O"
1040 DATA 64684, "INHUNE A LOS G
LES"
1050 DATA 64689, "QUE UN GOLPE HA
TE ENERJICO"
1060 DATA 64694, "QUE EL HENJO
NO HATE"
1870 DATA 0
9999 SAVE "SAMUR,POKE" LINE 110

```

LISTADO 2

```

1 310900DD2100C9111101 539
2 CDDFFCDD2180CF16005 1421
3 CDD2FCDD2411520F5DD 1653
4 210000CDEBFCDEBFC21 1450
5 0C1100C1100E249E2E 070
6 122C1C20F61100C92100 619
7 CF186F7231C20F93FCF 1104
8 BC20F42100CF11004001 786
9 0018EDB011005F010010 569
10 ED00021006F1681E00 717
11 1B00CDBFCF15280CDD24 1007
12 0E11800100CF0C115E 631
13 DD21004816061020E21 677
14 0FF1110055010001EDB0 916
15 C3005E2100481100F001 651
16 0006EDB031465F21047F 1005
17 0F320F00000000000000 000
18 32E9933E9F3224803CE9 1193
19 32E9933E9F3224803CE9 1193
20 ED102101FE8100613A03 750
21 FFAE77ED08E9C6FC1C9 2039
22 000000007FD0915817 787
23 C6095FCDEBFCDDE5181 1654
24 000EDB03DDE5DD0100 1119
25 FEDE5C0F0EFC1530D1 2318
26 C03E5F37140815F30FE 1336
27 1F6220F00248FC078F 1649
28 30F26646000C074FD00 1017
29 005CCD74F08E3C68B 1464
30 30E72520F106C9CD78F 1374
31 30D078FD430F4CD78FD 1725
32 300370E0034F00000 920
33 1B10E200730FEDD7500 737
34 0000C31A000791F10 3173
35 1002D03100000622E2 646
36 CD74FD030C8B85C1506 1461
37 000000000000000000 000
38 CFC9CD78FD00316320 1371
39 000000000000000000 000
40 A9E5E20F975FE244FE 16
41 07F68D0FE37C9850706 1003
42 043705001934840507 51
43 03040102070806080705 51
44 043705001934840507 51
45 00000700030005030607 56
46 050607000000000000 10

```

DUMP: 40.000

Nº BYTES: 453

SPECTRUM

Diccionario de Pokes



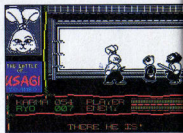
```

10 REM *** CARGADOR SAMURAI WARRIOR
12 REM FOR F.V.C.
20 FORM=280T0370:READA:POKEM,A:G-S+A:NE
XT
22 IFS>9843THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)":ES
32 IF ES="N"THENPOKE348,44:POKE351,44:P
OKE354,44
40 INPUT"KARMA INAGOTABLE (S/N)":Ks:IFK
s="N"THENPOKE359,44
50 INPUT"RYOS ILLIMITADOS (S/N)":Rs:IFRS
="N"THENPOKE362,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SAMURAI WA
RRIOR Y PULSA SHIFT":WAIT653.1
90 POKER16,32: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
,9,9,141,90,72,169,138,141,91,72,173
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 FOR 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 LINS,CHKs: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("&"+CHKs) 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 F53A46BFEFF28093EFF3246,617
230 DATA BFF100000E53EC32147BF32,4EF
240 DATA 703E22713E3A26BF2A72BF32,3E0
250 DATA 7ABC227BBC1F1C37ABC0032,68C
260 DATA 46A114F53A92BF3CF32201A,521
270 DATA E52173BF3EC3323A01223B01,404
280 DATA 3E322146A132703E22713EE1,40A
290 DATA F1E932928FF1E9E5F3EC321,833
300 DATA 85BF327501227601F1E1C348,562
310 DATA 01F53E87320817F10101013C,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 inabarcable, de acción trepidante y continuas sorpresas.



LISTADO 1

```

10 REM Cargador Savage
20 REM Pedro Jose Rodriguez-68
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 &8017: R
DRE a: POKE n,a: NEXT n
50 INPUT "Que fase vas a cargar
":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 "PRIHERRA F
ASE":PRINT "Uidas infinitas":G
O SUB 100
90 PRINT "Energia infinita":G
O SUB 1
110 PRINT "Sin enemigos":GO S
UB 1
120 GO TO 220
130 LET L:=320: PRINT "SEGUNDA F
ASE":PRINT "Uidas infinitas":G
O SUB 100
140 PRINT "Inunuidad":GO SUB
150 GO TO 220
170 LET L:=340: PRINT "TERCERA F
ASE":PRINT "Uidas infinitas":G
O SUB 100
180 PRINT "Energia infinita":G
O SUB 1
190 PRINT "Energia infinita":G
O SUB 1
200 PRINT "Sin enemigos":GO S
UB 1
210 PRINT "Cualquier numero de
pizarras":GO SUB 1
220 PRINT "Inserta cinta origin
al":PRUSE 180: INK 8: POKE 2
3624,0: CLS : LET a=25500+(L=R
1)+263000*(lev=2)+260000*(lev=3):R
ANDOMIZE a: POKE d,198: POKE d+1
,PEEK 23670: POKE d+2,PEEK 23671
250 PRINT AT 1,7: PAPER 1: INK
7:"SAVAGE - LEVEL = lev, L OR
n ""CODE 52498: RANDOMIZE USR 40
    
```

LISTADO 2

```

1 3EC33254CD21866162555 1027
2 CDC300CD3215FF14D5E5 1393
3 238E23562180CF7E052 1001
4 E1D1CA18CD3E323254CD 1319
5 2115FF2255CD3EC332329 990
6 525DC33254CD3E32329 917
7 3E2132325D210000223 406
8 5D2EC3325515D21FD6122 991
9 525DC33254CD3E32329 917
10 2100CF2255D5D21116222 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 240
:GOSUB 210
70 INPUT "Sin enemigos":a$:RESTORE 250:GOTO
SUB 210
80 GOTO 180
90 PRINT "SEGUNDA FASE":PRINT
100 INPUT "Vidas infinitas":a$:RESTORE 260
:GOSUB 210
110 INPUT "Inmunidad":a$:RESTORE 270:GOSUB
B 210
120 GOTO 180
130 PRINT "TERCERA FASE":PRINT
140 INPUT "Vidas infinitas":a$:RESTORE 280
: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%,6C3:POKE d%+1,0:POKE d%+2,1
190 PRINT:PRINT "Inserta la cinta original
1 del nivel":a$:FOR d%=1 TO 2000:NEXT:MOD
E 1:CALL GOSUB:MEMORY &OFFT
200 a$="!LEVEL"+RIGHT$(STR$(a%),1)+"!!":L
OAD a$,A000:POKE &A0E2,62A:POKE &A0E3,&
A1:CALL &A000
210 IF UPPER(a$)<>"S" THEN RETURN
220 READ a$:IF a$="" THEN RETURN ELSE PO
KE d%,VAL("6"+a$):d%<=1:GOTO 220.
230 DATA 3E,A7,32,2E,8,32,45,D,32,2B,DF,
240 DATA 3E,A7,32,18,8,32,57,4,32,1A,DF,
250 DATA 3E,1,32,AA,4,*
260 DATA 3E,A7,32,63,D,*
270 DATA 3E,C3,32,3A,D,*
280 DATA 3E,A7,32,2A,E7,*
290 DATA 3E,A7,32,74,E7,*
300 DATA 3E,C9,32,18,2B,*
310 DATA 3E,C3,32,9E,8,*
```

AMSTRAD

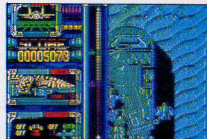
```
10 REM * CARGADOR SAVAGE (COMMODORE)
12 REM * POR F.V.C.
20 PORT=320T0359:READA:POKET.A:S+S:A:NE
XT
21 PORT=49375T049458:READA:POKET.A:S+S:
A:NEXT
22 IFS<>14713THENPRINT "ERROR EN LOS DAT
AS...":STOP
30 INPUT "PARTE (1,2,3)":P:ONGOTO 40,60
,70
32 GOTO 30
40 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)":ES:IFE
S<>"N"THENPOKE325,141
42 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$
="N"THEN44
44 POKE328,141:POKE331,141:POKE334,141
46 INPUT "INMUNE A TODO (S/N)":IS:IFIS<>
"N"THENPOKE339,141
48 GOTO 90
60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$
<"N"THENPOKE342,141
62 INPUT "ATRAVESAR TOTEMS (S/N)":AS:IFA
S<>"N"THENPOKE345,141
```

```
64 GOTO 90
70 INPUT "INMUNE A TODO (S/N)":IS:IFIS<>
"N"THENPOKE353,141
72 INPUT "SIN ENEMIGOS (S/N)":ES:IFES<>
"N"THENPOKE356,141
90 PRINT "PREPARA LA CINTA DE SAVAGE Y P
ULSA SHIFT":WAIT653,1:SY249375:LOAD
100 DATA 179,13,220,169,173,44,105,126,
44,113,126,44,238,94,44,119,95,169
110 DATA 96,44,66,126,44,163,31,44,83,3
1,44,54,126,169,173,44,15,109
120 DATA 44,113,97,96,162,234,160,192,1
42,40,3,140,41,3,96,169,4,141
130 DATA 184,3,169,74,141,185,3,169,199
,141,186,3,169,43,141,187,3,169
140 DATA 130,141,188,3,76,237,246,169,3
2,141,252,225,169,64,141,253,225,169
150 DATA 1,141,254,225,165,3,201,226,20
8,18,169,101,141,185,3,169,239,141
160 DATA 186,3,141,188,3,169,133,141,18
7,3,76,189,3,70,86,67
```

COMMODORE

Silent Shadow

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



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

MSX

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

AMSTRAD

```
1 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW'
SPECTRUM
10 FOR I=65400 TO 65406: READ
A:POKE I,A:NEXT
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
m"CODE
30 POKE 29013,255: POKE 37809,
281
40 PAUSE 100: PRINT US 49152
```

SPECTRUM DISCO

Diccionario de Pokes

Skate Crazy

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

```
10 REM *** CARGADOR SKATE CRAZY
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=27270388:READA:POKET.A:S=S+A:NE
XT
22 IFSC>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 INFINIT
AS (S/N)":VS:IFVS="N"THENPOKE360,44
70 INPUT"Salto RAPIDO (S/N)":SS
72 IFSS="N"THENPOKE365,44:POKE370,44:PO
KE374,44:POKE380,44
80 PRINT"REBOBINAJA 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
,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 45,201,76,208,95,142,204,45,14
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 169,205,141,134,33,76,16,8,142
,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 *** CARGADOR DEL
40 REM *** SKATE CRAZY
50 REM *** POWER SPECTRUM
60 REM *** POR J.J.G.O.
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 BORDER 0: PAPER 8: INK 7: C
LEAR: LOAD "CODE 23296,142":
110 POKE 23658,8
120 PRINT:AT 1:8: POKES PARA LA P
ARTE
130 LET AS="ENERGIA ILIMITADA":
80 SUB 1000: IF A THEN POKE 234
03,0
140 LET AS="NO FATIGARSE": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 23405,8
150 LET AS="NO IMPORTA EL JURAD
O": SUB 1000: IF A THEN POKE
23410,0: POKE 23415,0
160 PRINT AT 1,25: INK 7: PAPER
2: FLASH 1:"2:
170 LET AS="VIDAS INFINITAS": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 23373
0: POKE 23375,0
180 LET AS="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2338
10
190 CLS:PRINT:AT 1,0: PAPER
R 1: INK 7: FLASH 1:" CARRA
NDO SKATE CRAZY
200 PRINT US2 23296
1000 LET AS=AS+7:" INPUT "": P
RINT:AT 1,0: PAPER 1: INK 7: T
AB:32-LEN AS:2,AS
1010 LET K=INKEY$: IF K=C)"S" A
NO K=C)"N" THEN GO TO 180
1020 IF INKEY$(C)" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A=K="N": R
ETURN
9999 SAVE "SKATE.POKE" LINE 100
```

```
LISTADO 2
LINEA DATOS CONTROL
1 AF3276F8DD213EF81100 1172
2 803EFF37CD5685F37CA7 1338
3 80E30076F97F730117FE 1584
4 C3B0DF21675B1150FFD5 1242
5 91B808E80E122D7F6C3 1567
6 76FB3E5C38E38E38E0F 1395
7 3EAC3290F8214A5B22EF 1136
8 83C76F9832E32E3290 1437
9 883EC932B28A1005E22 923
10 AR8E28B28E32E32B585 1263
11 1300753EC932B28A327 1803
12 B5NF328CB8532E3218AD 828
13 13085B2E32E32E32E32 1133
14 AF3232F93E203233F9C3 1163
15 8080808080808080808080 144
```

DUMP: 40.000 N° BYTES: 142

SPECTRUM

Slap Fight

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



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

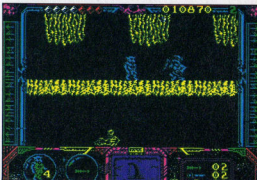
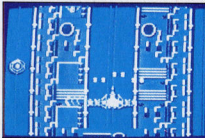
SPECTRUM

Soldier of Fortune

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

```
10 REM *** CARGADOR SLAP FIGHT
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=0T05:READA:POKE304+7,A:S=S+A:N
EXT
22 IFSC>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
S:IFDS="N"THENPOKE349,44:POKE352,44
50 INPUT"TODOS DANDO ESTRELLA (S/N)":ES
:IFES="N"THENPOKE346,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SLAP FIGHT
Y DALE A SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,62,141,239,3,16
9,1,141,244,3,96,169,0,133,2,165
110 DATA 2,240,252,169,83,141,194,9,169
,1,141,195,9,76,0,8,169,44,141
120 DATA 255,39,169,0,141,181,39,141,25
1,19,141,130,47,76,0,6,70,86,67
```

COMMODORE



Diccionario de Pokes

Listado 1

Listado 2

```

10 REM Soldier of fortune
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD "":CODE 25000: P
0KE 23650: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas?":
LINE AS: IF AS(1) <> 5 THEN POKE
25100 0: POKE 25100 0
50 INPUT "Inune a enemigos y
disparos?": LINE AS: IF AS(1) <
"5" THEN POKE 25100 0
60 INPUT "Quitar los enemigos
enemros?": LINE AS: IF AS(1) <
"5" THEN POKE 25190 0
70 PRINT "00: inserta cinta or
ginal. 100: PRUE: INK 0: POK
E 23654: CLEAR
80 PRINT AT 1,6: PAPER 1: INK
7: SOLDIER OF FORTUNE "": LOAD
"CODE 52450: RANDOMIZE USR 25000

```

```

1 3EC33254CD21B6612255 1027
2 CDC30BCD3215FF14D5E5 1393
3 235E2356211BCD7E2D5 1001
4 E1D1CA18CD3E323254CD 1319
5 215FF22803C3E33252 940
6 SD21E461223335DC3005D 917
7 3E2133255D2180002233 400
8 5D3EC332515D21F06122 991
9 525DC332503E2132515D 832
10 2180CF22525D2115222 831
11 BC5DC3515DF3AF03FE21 1566
12 004011814001FF1A75E2 752
13 80310050213292110040 867
14 014100E0B8C300401100 755
15 5B2148677CA728257EA7 960
16 20851220131078F312513 566
17 7EA720F41223137EA7 966
18 5D1423137EA720F9528 761
19 DB121310F9AF32FAD32 1231
20 FFAE3CEC93227B5331252 1208
21 C3729D00000000000000 466

```

DUMP: 40.000
N° BYTES: 203

SPECTRUM

```

1 REM SOLDIER OF FORTUNE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0T079:READA:POKE272+N,A:S+S+A:NE
XT
4 IFS<>8830THENPRINT"ERROR EN DATAS"
5 INPUT "INMUNIDAD (S/N)":AS:IFAS="N"TH
ENPOKE338,44
6 INPUT "SIN ENEMIGOS (S/N)":AS:IFAS="N
"THENPOKE343,44
7 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
8 GETA:IFA#=""THEN#
9 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
0 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.

```

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=288T0415:READA:POKA: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)":AS
: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 POKE3280,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

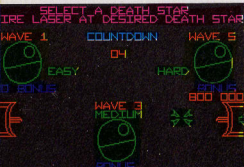
```

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 PORT=272T0334:READA:POKET.A:S=S+A:NEXT
22 IFSC<=8376THENPRINT"ERROR EN DATAS..."
:STOP
30 INPUT"ESCUDO INFINITO (S/N)":ES:IFES="N"THENPOKE299,206
40 INPUT"CONTROL INVERTIDO DEL PUNTO DE MIRA (S/N)":CS
45 IFCS="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.

SPECTRUM

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

```
1 REM STREET FIGHTER
2 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
3 POKE53280,1:POKE53281,1
4 FORN=0T081:READA:POKE49152+N.A:S=S+A:
NEXT
5 IFSC<=9072THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
6 INPUT"TIEMPO (1-255)":N:IFN<1ORN>255T
HENGOTO6
7 INPUT"OPONENTE NO LUCHA (S/N)":AS:IFA
S="N"THENPOKE49188,44
8 PRINT"ENERGIA JUGADOR 1 (8-255)":B:PO
9 INPUT"ENERGIA Oponente (8-255)":C: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 GETAS:IFAS="":THENGOTO12
13 POKE49182,N:POKE2050,0:SYS49220:POKE
816,0:POKE817,12:LOAD
100 DATA32.165.244.169.40.141.211.8.169
.52.141.212.8.76.15.8.169
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.

```
10 REM *****
20 REM # Reader Merchan R. #
30 REM # 12/06/1988 #
40 REM # G = HRN #
50 REM #
60 REM #
70 REM # *****
80 CLEAR 27988
90 LOAD "C:\DOS\16384
100 POKE 23399,201
110 RANDOMIZE USR 23399
120 POKE 32086,0 :REM Vidas inf
130 REM NUM. VIDAS = POKE 30706
140 RANDOMIZE USR 26000
```

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 &C0FF:READ a$:POKE n,U
AL(*+a$):NEXT
20 FOR n=&B000 TO &B016:READ a$:POKE n,U
AL(*+a$):NEXT
30 MODE 1:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$
IF UPFRS(a$)="S" THEN POKE &B00,0:P
DKE &B12,0
40 LOCATE 5,24:PRINT"Inserta cinta - TAN
K - original"
50 MEMORY &37C8:LOAD"*":CALL &37C:LOAD*
*:&A000:CALL &A000
60 DATA 21,00,40,01,03,03,3e,Bb,f,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,11,0e,00,cd,67,bb,2
1,b5,bc,36,0,23,36,b0,c3,03,b2
80 DATA e5,21,b5,bc,36,00,23,36,00,21,d9
,63,36,3d,21,ce,77,36,34,e1,c3,00,00
```

AMSTRAD

```
10 REM **** CARGADOR TANK ****
20 REM ***** POR J.S.F. *****
30 PRINTCHR$(147):CHR$(156):POKE3280,0
:POKE3281,0
40 NEXT-0T068:READA:S-S+A:POKE49152T,A
"END
50 IFS(<)&280 THEN PRINT"ERROR EN DATAS:
60 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N)":AS
70 IFAS="S"THEN 110
80 POKE49191,173:POKE49194,173
90 INPUT" NUMERO DE VIDAS (1-7)":NU:IFN
U<1 OR NU>7 THEN 90
100 POKE 49185,NU
110 INPUT" CORAZA (S/N)":B$
120 IFB$="N"THENPOKE49200,96
130 PRINT" INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA SPACE"
140 WAIT 5,197,60
150 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
160 DATA 32,165,244,169,32,141,204,4,16
9,50,141,205,4,169
170 DATA 3,141,206,4,162,0,189,32,192,1
57,50,3,232,224
180 DATA 37,208,245,96,169,3,141,179,15
,169,234,141,39,19
190 DATA 141,40,190,140,32,208,169,169,1
41,43,152,169,127,141
200 DATA 44,152,169,133,141,45,152,169,
130,141,46,152,96
```

COMMODORE

Target Renegade

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



```
10 REM *****
20 REM # J.E BARBERO #
30 REM # SPECTRUM 48K #
40 REM #
50 REM *****
55 REM *** TARGET RENEGADE ***
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5: CLEAR 24999: POKE 32658,0
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
```

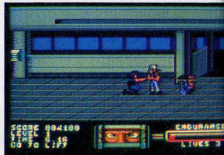
```
ORIGINAL " Y PULSA UNA T
EOL": PRUSE NOT PI
E 90 LOAD "SCREENS": LOAD ""COD
E CLS
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TES? (S/N)":A$:IF A$="S" THEN
POKE 59911,0
110 INPUT "QUIERES TIEMPO INFINI
TOTO? (S/N)":B$:IF B$="N" THEN
GO TO 9000
115 POKE 62936,0: POKE 62949,0:
POKE 62969,0
9000 RANDOMIZE USR 40576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

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```

1 REM TARGET RENEGADE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=OTO18:GOSUB100:POKE49152+N,B:8=S
+B:NEXTN
4 FORN=OTO32:GOSUB100:POKE384+N,B:5=S+B
:NEXTN
5 IFS<6507THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
6 POKE3281,0:POKE53280,0:POKE646,1:PRI
NTCHRS(147)
7 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS
="N"THENPOKE397,44
8 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":AS:IFAS
="N"THENPOKE392,44
9 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":AS:IFAS
="S"THENGOTO11
10 POKE397,44:POKE400,44:POKE403,44:POK
E406,44:POKE409,44
11 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
12 GETAS:IFAS=""THENGOTO12
13 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOA
D
30 DATA A5,F4,A9,20,8D,BA,03
31 DATA A9,80,8D,BB,03,A9,01,8D
32 DATA B3,03,60
33 DATA B4,A9,2C,8D,79,8D,A9,24
34 DATA B8,84,8F,A9,00,8D,D1,9A
35 DATA B8,15,9C,8D,66,9C,8D,8D
36 DATA B8,8D,8F,8B,EE,20,DD,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=INK:J=L:R=PEEK 23631+256:PEEK 2
3628+8:LET L=PEEK L:POKE L+11
:L=ORD-"SCREENS":L=ORD-"CODE":
LOAD L:"CODE":POKE L,42975,c:
80 IF #1(1) THEN POKE 42975,c:
POKE 42976,195:POKE 42942,c:
90 IF #1(2) THEN POKE 37271,187
100 IF #1(3) THEN POKE 42514,167
110 IF #1(4) THEN POKE 37366,c:
POKE 37367,c
120 RANDOMIZE USR 25000
130 DATA "Personaje Insume","Co
che Indestructible","Bobbas Infi
nitas","Tiempo Infinito"
    
```

SPECTRUM

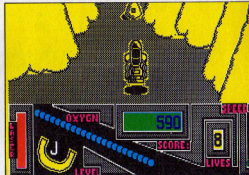
```

10 REM ** CARGADOR 'TECHNO COP' C-64 *
*
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH
*
30 REM ** FASES DEL COCHE: **
40 REM POKE $2C79,$AD ==> DAMAGE INF.
50 REM ** FASES DEL PERSONAJE: **
60 REM POKE $1AEE,$A5 ==> REDES INF.
70 REM POKE $38C9,$A9 ==> TIEMPO INF.
80 REM POKE $0EEL,$AD ** VIDAS
90 REM POKE $1932,$AD ** INTINITAS
100 PRINTCHRS(147):PRINTCHRS(153):POKE
53280,0:POKE3281,0
110 READA:IPA=1 THEN 130
120 POKE $38C9,$A9+1:$S+A:GOTO 110
130 IFS<7690 THEN PRINT "ERROR EN DAT
AS":END
140 PRINT "FASES DEL COCHE:"
150 INPUT "DAMAGE INFINITO":AS
160 PRINT "FASES DEL PERSONAJE:"
170 INPUT "REDES INFINITAS":BS
180 INPUT "TIEMPO INFINITO":CS
190 INPUT "VIDAS INFINITAS":DS
200 IFA8="N" THEN POKE 391,44
210 IFB8="N" THEN POKE 399,44
220 IFC8="N" THEN POKE 404,44
230 IFD8="N" THEN POKE 409,44:POKE 412
,44
240 PRINT" INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA UNA
TECLA."
250 FOKE198,0: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 16,0,169,133,141,163,18,169,1
,141,164,18,141,179
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 173,141,225,141,141,50,25,76,3
2,8,255,-1
    
```

COMMODORE

Teladon

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



LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
50 REM *****
55 REM *****
60 REM **** TELADON ****
55 REM **
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 25000
80 LOAD "CODE" 23296,7:
95 PRINT " INTRODUCIR LA CINTA
ORIGINAL " Y PULSA UNA T
ECLA": PRUSE 0
100 LOAD "CODE" 40800
9000 RANDOMIZE USR 23296
    
```

LISTADO 2

```

1 3130SCDD210040110018 551
2 CD415BDD21005E11FC33 1069
3 CD415BDD21005E118360 1142
4 CD415B11005021005001 508
5 0000DD0011005A018001 530
6 ED09F23232F32818C31 1310
7 7B92CCCF60EFFF37CD56 1581
8 05C90000000000000000 206
    
```

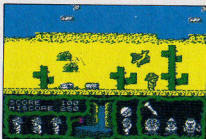
DUMP: 40.000
N.º BYTES: 72

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$:POKE
n,VAL("&a"+a$):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 ***** TERRAMEX *****
55 REM
60 REM ***** PAPER 8 INK 7 C
L5: CLEAR 24831: POKE 23650,8
68 LOAD "CODE 2399,146
90 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
311-255";V:POKE 23417,U
9000 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL"
ECL5: PRASE 0
9000 CL5 : RANDOMIZE USR 23424
    
```

SPECTRUM

LISTADO 2

```

1 F321F0809E5219E000 895
2 732172178888C1E16F 883
3 E5E0733D5C2188481181 849
4 4881FF1F75D088F03FE 1518
5 21880022FEF3A80808E 616
6 88FE93888C1879328358 786
7 D82180481808183E7F7 754
8 C088E021888818872C 968
9 3E7FF37CD568816872C 968
10 802729E68703FE8C8F0B 1343
11 7E81FFC1F08F102188 1327
12 7211808E87E7F37CD5685 941
13 3E84488888888888880051 1887
14 8848112E813E7F37CD56 791
15 8538F1C3888588888888 888
    
```

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 Tio 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$:POKE n,V
ALC:"a$":NEXT
30 INPUT "Infinitos cambios de sentido (S/N)";a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE #A
034,0
40 INPUT "Energia Infinita (S/N)";a$:IF
UPPER(a$)="S" THEN POKE #A01F,201
41 INPUT "Atravesar enemigo tunnel (S/N)";
a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE #A024,
201
50 INPUT "Emisora tunel invisible (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 #A01F,201
70 MODE 1:LOCATE 2,24:PRINT"
ING BOUNCES BACK original"
80 MEMORY &3FFF:LOAD!"",#A000
90 POKE #A00E,#C3:POKE #A00F,#A0:POKE #A
090,0
100 CALL #A000
110 DATA 21,10,40,11,40,00,01,1C,00,ED,B
0,01,3E,3D,32,F4,A3,3E,3A,32,C2,91,3E,3A,
32,88,EA,3E,3A,32,29,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 SE4:CLS
20 FOR N=1 TO 4:READ A#,D
30 PRINT AT 10,#A#;("S/N")
40 PAUSE A: LET I#=#INKEY$: BEEP .5,0: IF I#="n"
THEN POKE D,0
45 GO TO 49+(N#4 AND I#="s")
49 POKE 588,7,0: POKE 588,73,0
50 NEXT N: CLS
55 PRINT "LOAD CINTA ORIGINAL"
68 RANDOMIZE USR 5#4
100 DATA "VIDAS INF.",58853
110 DATA "SIN BICHOS",58861
120 DATA "SOLO UNA VIDA",58856
130 DATA "JUEGO MAS LENTO",0
140 SAVE "LOADER" LINE 0: SAVE "C/M"CODE SE4,158
    
```

| Linea | Datos | Control |
|-------|-----------------------|---------|
| 1 | F3D0210888C05685C0D5E | 1084 |
| 2 | 88317E0E3E473388C0E | 1815 |
| 3 | 8F003E88C0D018118A3C3 | 852 |
| 4 | 018888C3E3803E0888E | 784 |
| 5 | 1124823E3C37CD56853E | 718 |
| 6 | 883288C3E3803E0888E | 796 |
| 7 | 88888F87E5588885217E | 970 |
| 8 | F322495802188081188 | 1213 |
| 9 | 1E3E317C8888C18884 | 353 |
| 10 | 188718821381494E4148 | 353 |
| 11 | 43284C8E3E444412888 | 585 |
| 12 | 4554412888494E49474F | 896 |
| 13 | 28284E4E4474854188 | 541 |
| 14 | 8D8841524138188F884D | 485 |
| 15 | 4943E24E44E4E4E494188 | 658 |

DUMP: 40.000

N. BYTES: 150

SPECTRUM

Tiger Road

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

```

60 REM ***** TIGER ROAD *****
50 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS CLEAR 24999: POKE 23650,0
70 LOAD *****CODE 65385.60
NPTS 15/40: "AS: IF AS="N" THEN
POKE 65439,0
110 INPUT "QUIERES UGARS INFI
NITRIN/NI": "AS: IF AS="N" THEN
880 PRINT "INTRDUZE LA CINTA
PULSA UN T
ECLA": PRASE 0: Y PULSA UNA T
9000 CLS: RANDOMIZE USR 65385
LISTADO 2
LINEA DATOS CONTROL
1 31035F2170F110450#0 1024
64880E08C86A9F31845F 1307
4 00118441100130E6F7 734
6 C0568538F1D05130E6011 1107
7 00118441100130E6F7 1154
4 3285CB8F3278C6C37ECA 1436
DUMP: 50.00
N.º BYTES: 68
    
```

SPECTRUM

```

1 REM TIGER ROAD
2 REM JOSE DOB SANTOS 1989
3 POKES3280.1: POKES3280.1: POKE646.5: PR
INTCHRS(147)
4 FORN=0T044: READA: POKE272+N, A: S=0:A=N
EXT
5 IFK>9060THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS
6 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":AS:IFAS
6"THENPOKE293,44
8 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":AS:IFAS
6"THENPOKE298,44:POKE303,44
9 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
10 POKES3280.PEEK(162):GETA:IFAS="N"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 DATA165,141,117,22,141,94,22,169,165
,141,135,137,169,193,141,136,137
14 DATA69,137,141,137,137,76,0,58,74,
68,83
    
```

COMMODORE

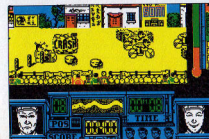
Total Eclipse

Si no haces nada por evitar el eclipse que durante unas horas oscurecerá la Tierra, la irá 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 8
IN CLEAR 24999: POKE 23650,0
40 LET C=BIN: LET US=SN P: L
ET T=US: IF US=0 THEN PRINT
READ A: POKE N,A: LET SUB=SUB+T:
ME=ME+T: IF SUB=0 THEN PRINT
"Error en los DATAS: STOP"
50 INPUT "No pasa el tiempo? ":
L: LINE AS: IF AS(U)(<"S") THEN PO
KE 26910,C
60 INPUT "No gstar agua? ": L
INE AS: IF AS(U)(<"S") THEN POKE
26921,C
70 INPUT "No consarse nunca? ":
L: LINE AS: IF AS(U)(<"S") THEN PO
KE 26924,C: POKE 26927,C: POKE 2
6930,C: POKE 26933,C
80 INPUT "Tener siempre 5 anhs":
L: LINE AS: IF AS(U)(<"S") THEN
N POKE 26936,C: POKE 26941,C: PO
KE 26946,C
90 PRINT E: "Inserta cinta ori
ginal...": PRASE 100: POKE 23654
,0
100 LOAD *****CODE 65008: RANDOMIZ
E USR 26900
110 DATA 33,0,0,34,245,254,33,1
59,107,34,83,254,195,64,254
120 DATA 175,59,115,106,59,207
,186,58,248,179,58,194,186,58,26
,186,58,225,198,58,185,184,62,33
58,179,184,62,54,58,162,164,195,
92,106
    
```

SPECTRUM



```

10 REM Cargador Total Eclipse
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:FOR N=8F00 TO 6BF4:READ AS:P
OKE N,VAL("S"+N):NEXT
40 INPUT"NO pasa el tiempo":AS:IF UPERS
(AS)="S" THEN POKE 68F1D,0
50 INPUT"NO gstar agua":AS:IF UPERS(AS)
="S" THEN POKE 68F22,0
60 INPUT"NO consarse nunca":AS:IF UPERS
(AS)="S" THEN POKE 68F27,0:POKE 68F2C,0:P
OKE 68F31,0:POKE 68F36,63A
70 INPUT"tener siempre 5 anhs":AS:IF UP
ERS(AS)="S" THEN POKE 68F3B,621:POKE 68F
40,636:POKE 68F45,0
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR N=1 TO 1000:NEXT
90 CALL 68D37:MEMORY 68FFF:MODE 1:LOAD!
1:64000:CALL 68F00
100 DATA 21,0,40,11,40,F,1.95,0,ED,40,3E
,C3,32,6,10,21,19,BF,22,7,10,C3,40,F,C,D
,C3,BC,3E,3A,32,1,6A,3E,3D,32,59,6A,3E,77
,32,FE,62,3E,35,32,4C,6A,3E,35,32,4C,6B
,3E,32,32,18,7E,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.

Diccionario de Pokes

```

30 REM *****
31 REM CARGADOR SPECTRUM
32 REM DE TOUR DE FORCE.
33 REM POR J.J.G.G.
34 REM *****
130
131 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAD 0:3457: GO SUB 9000
132 POKÉ 23050,0
133 LET A$="HUMIDIDAD TOTAL": 0
D SUB 1000: IF NOT A THEN GO TO
140
133 POKÉ 63510,0
133 LET A$="VIDAS 3FNINFINITAS": 0
D SUB 1000: IF A THEN POKÉ 63520,0
140 LET A$="SIN LIMITE DE TIEMPO": 0
D SUB 1000: IF A THEN POKÉ 63520,0
63510,0
130 LET A$="NO SUDE LA TEMPERAT
URA": GO SUB 1000: IF A THEN POKÉ
63520,0
130 LET A$="SIEMPRE EN PRIMERA
POSICION": GO SUB 1000: IF A THEN
N POKÉ 63520,0: POKÉ 63530,0
130 INPUT "PRINT A: PAPER
INK 7: FLASH 1: AT 10: CARGAND
O TOUR DE FORCE ORIGINAL":
100 PRINT UR 63400
    
```

```

100
100 INPUT "": LET A$=A$+" 7": P
RINT A$: PAPER 1: AT 1,0: TAB (32-
LEN A$) AT A$
1000 LET K=INKEY$: IF K$(0)"5" A
ND K$(7)"N" THEN GO TO 1010
1000 IF INKEY$="" THEN GO TO 102
1000
1000 BEEP .1:20: LET A$K$="N": R
ETURN
1040
1000 LET SUM=0
1000 FOR A=0:400 TO 63550: READ
A: POKÉ A,R: LET SUM=SUM+A: NEXT
A
9000 READ A: IF SUM<A THEN INK
7: PRINT "ERROR EN DATOS1": STOP
9000 RETURN
9000
9000 REM ** DATOS **
9110
9110 DATA 221,33,224,245,17,100
9130 DATA 0,62,255,55,205,06,5
9140 DATA 40,241,33,24,740,34,54
9150 DATA 246,195,24,240,65,2,201
9160 DATA 50,14,164,50,66,174,50
9170 DATA 47,170,175,50,51,164
9180 DATA 100,10,100,50,233,100
9190 DATA 105,8,105,67,55,62,71
9200 DATA 65,40,170,62,32,65,100
9210 DATA 62,32,74,46,74,46,71
9220 DATA 46,51,46,71,46,51
9230 DATA 7043
9240
9000 SAVE "TOUR_POKÉ" LINE 110
    
```

AMSTRAD

Triple Comando

Los veteranos de la guerra del Vietnam se encuentran entre los protagonistas favoritos de los creadores de videojuegos, supongamos 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 DE TOUR DE FORCE.
4 REM POR FERNANDO VIDIELLA
5 REM *****
6 REM
7 REM
8 REM CLEAR URAL "24999"
9 LET C=URAL "26888": LET B=NO
T:1 FOR A=0:100 TO URAL "11": P
RINT AT URAL "10": URAL A$: LINEAR
A:100
10 LET P=URAL "10": URAL "2": STEP U
RAL "3": LET P=URAL "10": URAL "2": STEP U
RAL "3": POKÉ C,P: LET C=C+(P1/P1
1,10): B=0:5: NEXT U: STOP
20 CLS : RANDOMIZE URAL URAL "25
000"
11 REM
12 REM
13 REM DATA "243049160897221833000
00001255"
14 REM DATA "255062255055208060005
21103300"
15 REM DATA "000017255255062255055
120 DATA "221033000064107000027
130 DATA "205005005221803244099
140 DATA "205005005221803244099
150 DATA "062255055205006005221
160 DATA "0640170000024062255055
205500005"
170 DATA "221033000091017000003
062255055"
180 DATA "205005005170000006033
000091001"
190 DATA "000003237176175211254
033137210"
200 DATA "054201195232253000000
000000000"
    
```

AMSTRAD

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

LISTADO 2

| LÍNEA | DATOS | CONTROL |
|-------|----------------------|---------|
| 1 | 31605BDD21004011001B | 606 |
| 2 | CD335BDD211050118000 | 1098 |
| 3 | CD335BDD217805118096 | 1129 |
| 4 | CD335BDE8632853000 | 756 |
| 5 | 309740300032416R321 | 010 |
| 6 | 6R3EFF37CD5605C00000 | 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 7864:READ A$:P
OKE N,VAL("&*"+A$):NEXT
40 INPUT"Uidas infinitas":A$:IF UPPER(A
$)=S" THEN POKÉ 7851,6A7
50 INPUT"Immune a los disparos":A$:IF U
PPER(A$)=S" THEN POKÉ 7856,&CP
60 INPUT"Destruir cada Elder con un dis
paro":A$:IF UPPER(A$)=S" THEN POKÉ 785B
,0
70 INPUT"Immune a los choques":A$:IF UPP
ER(A$)=S" THEN POKÉ 7863,1
80 INPUT"No caer al vacío":A$:IF UPPER(A
$)=S" THEN POKÉ 7868,1
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original":0
N ERROR GO TO 100:TAPE
100 FOR N=1 TO 1000:NEXT:INK 0,0:BORDER
0:MODE 0:LOCATE 4,12:PRINT"TURBO GIRL"
110 MEMORY &3FF:LOAD"!turbo!",&4C0:POK
E &7732,&50:POKE &7733,&781:CALL &76C0
120 DATA 3E,35,32,34,4F,3E,CD,32,73,5F,3
E,C,0,32,55,73,32,59,73,3E,DA,32,50,65,3E
,C2,32,55,65,C3,DA,4F
    
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

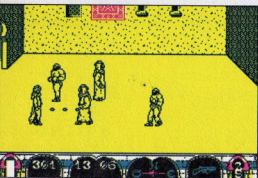
```

10 TURBO GIRL: MARCOS J.B
30 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:FORN=&H8300T0&H8303:POKE
N,0:NEXTN
40 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS="S"
T
HENPOKE&H8300,1
50 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUJE A LAS BALAS (S/N)":AS:
IFAS="S"THENPOKE&H8301,1
60 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUJE A LAS NAVES (S/N)":AS:
IFAS="S"THENPOKE&H8302,1
70 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUJE A LOS AGUJEROS (S/N)":
AS:IFAS="S"THENPOKE&H8303,1
80 CLS:LOCATE7,10:PRINT"PULSA PLAY Y UNA TECLA":AS:INPU
T$(1)
90 CLEAR 200,34815:SCREEN 2:COLOR 15,1:CLS
100 BLOAD"cas":R:BLOAD"cas":R:BLOAD"cas":R:BLOAD"cas":
R:BLOAD"cas:"
150 IFFEEK(&H8300)THENPOKE&H8B0,0:POKE&H8B81,0:POKE&H8
B7A,0
160 IFFEEK(&H8301)THENPOKE&H8A0CB,&HC9:POKE&H9C06,&HC9
170 IFFEEK(&H8302)THENPOKE&H8AA3E,&HC9
180 IFFEEK(&H8303)THENPOKE&H8A375,&HC9
190 DEFUSR=357001:A=USR(A)
    
```

MSX

Tuareg

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



```

10 REM CARGADOR TUAREG CINTA
20 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: POKE VAL "23624".N
OT PI: CLEAR VAL "25139"
30 LOAD ""CODE: RANDOMIZE USR
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

```

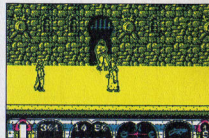
10 LOAD "LOAD.BIN":MODE 0:FOR A=0 TO 15:
READ B: INK A,B: NEXT A: BORDER 0
20 POKE &A54C,&A7: POKE &A54D,&A6
30 FOR A=&A6A7 TO &A6AE: READ B: POKE A,
B: NEXT A
40 CALL 42250
50 DATA 0,1,5,2,11,14,23,20,13,10,26,0,3
,6,0,0
60 DATA &3E,&C9,&32,&E5,&1C,&C3,&29,&CA
    
```

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 adición característica de los clásicos arcade. Colocaos los cascos y abrochaos los cinturones, vamos a despegar rumbo a la aventura, a bordo de la más sorprendente máquina que podáis imaginaros: Typhoon.



```

1 REM TYPHOON
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKES3281,1:POKES3280,1
4 FORN=0T055:READA:POKE365+N,A:B=S+9*A:N
EXT
5 IFS<>558THENPRINT"ERROR EN DATAS"
6 INPUT"VIDAS INFINITAS":AS:IFAS="N"TH
ENPOKE386,44
7 Z$="INMUNIDAD EN LOS NIVELES"
8 PRINTZ$+2,4,6 Y Z":INPUT""":AS:IFAS
="N"THENPOKE391,44:POKE399,44:POKE404,
44
9 PRINTZ$+"1,5 Y 8":INPUT""":AS:IFAS="
N"THENPOKE394,44:POKE409,44:POKE414,44
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
11 GETAS:IFAS="":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 DATA8,96,74,68,83
    
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

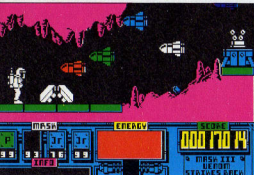
```

30 REM ** J.E BARBERO **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
50 REM ***** TYPHOON *****
70 BORDER 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 "MOD
E
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
NITAS (S/N) ";AS: IF AS="N" THEN
GO TO 120
110 POKE 41908,0: POKE 4273,0
120 INPUT "QUIERES INMUNIDAD
(S/N) ";AS: IF AS="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 Tracker. 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
30 REM *****
30 REM ** J.E BARBERO **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM *****
50 REM *****
55 REM ***** VENOM *****
60 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
INK URL "7": CLS : CLEAR URL "
24570: POKE URL "23658" URL "8"
65 LOAD "CODE URL "65200" URL "
68 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) ";AS: IF AS="S" THEN
GO TO URL "100"
90 FOR N=URL "65228" TO URL "6
5243": POKE N,NOT PI: NEXT N
100 INPUT "QUIERES NO HUMIDITE
EN EL AGUA? (S/N) ";AS: IF AS="S
" THEN GO TO URL "120"
110 FOR N=URL "65243" TO URL "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 URL "30000"
9000 RANDOMIZE USR URL "65200"
    
```

```

LISTADO 2
LINEA DATOS CONTROL
1 F3DD21004011001B3EFF 922
2 37DC5685DD2100601100 718
3 9E3FF37C05685AF32ED 1268
4 8332F8FA32DCC32DDCS 1519
5 33ECC320E032F0C32 117
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=&B TO &C0:READ a$:POKE
n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT "Energia infinita";a$:IF UPPER(
a$)="S" THEN POKE &B,&C9:POKE &A,3
50 INPUT "Superpoderes infinitos";a$:IF UPPER(
PPER(a$)="S" THEN POKE &B,&A,3,0
60 INPUT "Sin enemigos";a$:IF U
"=S" THEN POKE &AD,&C9
70 INPUT "No morir al caer al agua";
UPPER(a$)="S" THEN POKE &AE,&C9
80 INPUT "Conservar superpoderes";
PPER(a$)="S" THEN POKE &B2,&C9
90 PRINT:PRINT "Inserta cinta origin...
DE 1:LOAD "1:4000:FOR n=1 TO 1000:NEXT:MD
E,C9,32,8E,21,8,40,11,0,1,1,0,2,ED,8D,3
2,32,47,33,32,22,42,3E,2,8F,1,C3,0,1,3E,3
2,81,31,3E,DD,32,07,41,3E,C0,32,42,32,3E
1,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 Desf. Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24200: LOAD "CODE 6000: P
OKE 23658,0: CLS :LET n=178
40 CLS : PRINT "PRIMERA FASE":
PRINT
50 PRINT "Vidas infinitas": G
O SUB R: IF A THEN POKE 60007,0:
POKE 60009,0
60 PRINT "Oxigeno infinito":
GO SUB R: IF A THEN POKE 60048,0
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 "Inmudidad": GO SUB
R: IF A THEN POKE 60077,0
150 PRINT "Inserta cinta origin
al": PAUSE 80
160 INK 8: POKE 23624,0: CLEAR
: LOAD "CODE :LOAD "SCREEN$:
RANDOMIZE USR 60000
    
```

```

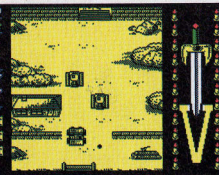
LISTADO 2
LINEA DATOS CONTROL
1 2177E11507FEE030E7E 1296
2 113C800E083E352DD7E 1296
3 C3C97E8A800F8E5B924 1521
4 800000000000000000 982
5 853E7328285131ENF32 826
6 8852288532E8532E83C3 1137
7 8052E796180CF32E7F8 1205
8 8C9321E652E486E100 1321
9 E1FC90000000000000 667
    
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 83

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

04-03-90



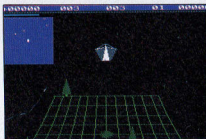
```
80 INPUT "Cualquier numero de bombas":as:
IF UPPERS(as)=""S"THEN POKE #A05F,0
90 CLS:PRINT"SEGUNDA FASE":PRINT
100 INPUT "Vidas infinitas":as:IF UPPERS(a
as)=""S"THEN POKE #A067,0
110 INPUT "Inmuidas":as:IF UPPERS(as)=""S
"THEN POKE #A06C,#A
120 INPUT "Puel infinito":as:IF UPPERS(as
s)=""S"THEN POKE #A071,0
130 INPUT "Municion infinita":as:IF UPPER
(as)=""S"THEN POKE #A076,0
140 INPUT "Bombas infinitas":as:IF UPPERS
(as)=""S"THEN POKE #A07B,0
150 CLS:PRINT"TERCERA FASE":PRINT
160 INPUT "Vidas infinitas":as:IF UPPERS(a
as)=""S"THEN POKE #A083,0
170 INPUT "Inmuidas":as:IF UPPERS(as)=""S
"THEN POKE #A089,BC9
180 INPUT "Tiempo infinito":as:IF UPPERS(C
as)=""S"THEN POKE #A0DD,0
190 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
200 MODE 1:MEMORY #3FFF:CALL #BD37:LOAD"
"!,#A000:CALL #A000
210 DATA F3,21,1E,80,1,42,1,11,0,80,7D,E
D,4F,ED,5F,AE,8E,AE,8E,77,23,13,B,7A,B1,
20,FE,AF,ED,4F,21,2C,80,11,2C,90,1,31,1,
ED,80,21,32,40,22,51,90,C3,2C,90,21,44,A
0,1,60,0,ED,53,14,1,1,50,0,ED,80,C3,AC,
77
220 DATA 3A,0,10,FE,87,28,37,FE,D1,28,17
,3E,3D,32,D9,B,3E,3D,32,B4,5,3E,1,32,11,
1E,3E,24,32,40,E,C3,0,60,3E,3D,32,21,3D,
3E,C2,32,9E,26,3E,3D,32,8E,1D,3E,1,32,C8
,3,A,1,32,0,9,C3,0,60,3E,3D,32,FP,12,3E
,3E,32,2F,18,3E,1,32,E,6,C3,0
```

```
10 REM Cargador The vindicator
20 REM Pedro Jose Rodriguez-86
30 MODE 1:FOR #A8000 TO #A903:READ as:P
OKE #,VAL("S":as):NEXT
40 CLS:PRINT"PRIMERA FASE":PRINT
50 INPUT "Vidas infinitas":as:IF UPPERS(a
as)=""S"THEN POKE #A050,0
60 INPUT "Inmuidas":as:IF UPPERS(as)=""S"
THEN POKE #A055,0
70 INPUT "Armamento infinito":as:IF UPPER
S(as)=""S"THEN POKE #A05A,0
```

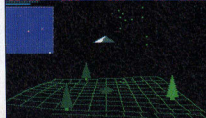
AMSTRAD

Virus

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



AMSTRAD 5165 5164 5163 5162 5161 5160 5159 5158 5157 5156 5155 5154 5153 5152 5151 5150 5149 5148 5147 5146 5145 5144 5143 5142 5141 5140 5139 5138 5137 5136 5135 5134 5133 5132 5131 5130 5129 5128 5127 5126 5125 5124 5123 5122 5121 5120 5119 5118 5117 5116 5115 5114 5113 5112 5111 5110 5109 5108 5107 5106 5105 5104 5103 5102 5101 5100 5099 5098 5097 5096 5095 5094 5093 5092 5091 5090 5089 5088 5087 5086 5085 5084 5083 5082 5081 5080 5079 5078 5077 5076 5075 5074 5073 5072 5071 5070 5069 5068 5067 5066 5065 5064 5063 5062 5061 5060 5059 5058 5057 5056 5055 5054 5053 5052 5051 5050 5049 5048 5047 5046 5045 5044 5043 5042 5041 5040 5039 5038 5037 5036 5035 5034 5033 5032 5031 5030 5029 5028 5027 5026 5025 5024 5023 5022 5021 5020 5019 5018 5017 5016 5015 5014 5013 5012 5011 5010 5009 5008 5007 5006 5005 5004 5003 5002 5001 5000



LISTADO 1

```
10 REM *****
5 00CDE1FCDE1FC2108CD 1602
7 11840000000000000000 727
8 1C20F61108C9218BCF1A 790
9 1C20F61108C9218BCF1A 790
10 400 REM = PAR SPECTRUM 40K =
10 ED081108500100182CDB 953
11 421288C1110840100182 953
12 400 REM = PARA J.J.G.O. =
12 FC15288FDD24D5C4FC 1451
13 1189011C1C0118E8C95 903
14 A7328E8FF32CB933E84 1176
15 32875B121C7D118E8C95 1364
16 DF5D12181F7E9180813A 1087
17 03F77E00000000000000 1882
18 C3260064818DF0B91601 772
19 7E6495FCDE1FCDE5D1 1769
20 018001ED8C32E180F8 1098
21 D74FD774F50F8F8F8FC 1637
22 D8FC1E68F630F63838 1613
23 C26C8077C9DDE5D02130 1327
24 FE082C0C1FC15300E1 2186
25 032EFF571480517308FE 1338
26 30F826648680C66AF00 1087
27 80CDE6AFD38C1C888 1424
28 30F72E04F186C6DE5F 1364
30 30DD78FE430F4CDE6F 1715
31 80374E28F4F28C8888 928
32 101A88800730FEDD7508 777
33 100ACB1110080751AF413 677
34 1082DD231B888862E2E1 548
35 C6AFD08FC888C1586 1451
36 800254FD7C6E7830E2 1456
37 FC8C8E0F8C88383088 1361
38 FD784C8E77DF8E1F80 1317
39 80E2828F379EE244FE 6
40 87F6000000370000780 1803
41 83282E101040482871 27
42 83481000000000000000 78E
43 84878585848687848487 53
44 82848180838083808486 53
45 050E0700000000000000 18
```

LISTADO 2

```
1 3180001E8CDB18D8D1 976
2 84C0111818D8C88888 1518
3 84C0111818D8C88888 1518
4 3180D241520F3DD2108 1266
```

DUMP: 40.00
N° BYTES: 444

SPECTRUM

Vixen

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



Diccionario de Pokes

```
10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM ** R. ANDRES **
40 REM **
50 REM ** SPECTRUM 48 K **
60 REM **
70 REM *****
80 REM
90 REM *** VIXEN ***
100 REM
110 CLEAR 29183
120 INPUT "PASE A CARGAR (1/2/3)";A
130 LOAD ""SCREENS
140 LOAD ""CODE
150 POKE 23655,8
160 CLS : PRINT TAB 8; FLASH 1;
"PARA EL CASSETTE"; PAUSE 200
170 INPUT "TIEMPO INFINITO ?";A
$ 100 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 A$="S" THEN POKE 57541,0
220 PRINT FLASH 1; " PON EN
MARCHA EL CASSETTE"
230 LOAD ""SCREENS
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=381T0411:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
4 IF S<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.

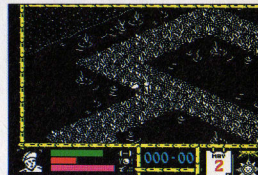


```
1 REM WELLS.2
10 INPUT "num. de vidas? ";a
20 POKE 53658,a
30 INPUT "num. de fase (1-4)?
";a
40 POKE 53688,a
50 INPUT "sin baches? (s/n)";a
$
60 IF a$="s" OR a$="S" THEN PÓ
KE 47986,0
70 INPUT "ver el final? (s/n)
";a$
80 IF a$="s" OR a$="S" THEN PÓ
KE 42924,0
90 RANDOMIZE USR 42884
```

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 line 5000 still
20 REM PAPER BINDER ROLLS BUZZ-88
30 PAPER BIN BORDER BIN: IN
K URL "" CLR URL "24575": LO
ADR ""CODE URL "25000": CLS : POK
E URL "23550" URL "0"
40 INPUT "¿Fuera infinita?":
LINE #8: IF #$(SGN PI) < 0 THEN
N POKE URL "25040" SGN PI: POKE
URL "25045" SGN PI
50 INPUT "¿No pasar hambre ni
sed?": LINE #8: IF #$(SGN PI) <
0 THEN POKE URL "25052" SGN PI
: POKE URL "25055" SGN PI
: 50 INPUT "¿Infinición infinita?":
LINE #8: IF #$(SGN PI) < 0 THEN
POKE URL "25064" SGN PI
70 INPUT "¿Dulzair (4045 los pe
Ligros?": LINE #8: IF #$(SGN PI)
< 0 THEN POKE URL "25028" BIN
80 INPUT "¿No pasa el tiempo?
.. LINE #8: IF #$(SGN PI) < 0 THEN
MEN POKE URL "25035" BIN
90 PRINT #BIN "inserta cinta
original...": PAUSE URL "100"
INK BIN : POKE URL "23524" BIN :
CLR URL
100 LOAD ""CODE URL "24575": LO
"25000"
SCREENS: RANDOMIZE USR URL
"25000"
DUMP: 40,000
NO BYTES: 81

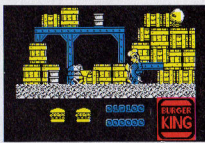
```

| LINEA | DATOS | CONTROL |
|-------|------------------------|---------|
| 1 | 218161224566C3016021 | 831 |
| 2 | C06111368FE055F8C01 | 1258 |
| 3 | 2180C003E8132E983E | 944 |
| 4 | C035EF8EC3218521C3D5 | 1492 |
| 5 | C0578F21C4D07F2F21 | 1441 |
| 6 | C055C0D57F21C1D68C0D57 | 1629 |
| 7 | F21C705C057F3C9A8A | 1632 |
| 8 | 01FF64110000711910FC | 691 |
| 9 | C00000000000000000 | 201 |

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.

```

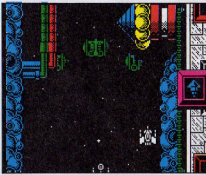
1 REM --/CARGADOR YECUTOR/--
REM ---/POR/--
REM ---/JESUS F SICILIA/--
REM ---/CORONADO 89/--
200 RECH
300 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
INK NOT PI: CLEAR URL "324"
400 LET RAVAL "10": LET DRAVAL "11":
LET CAVAL "12": LET DRAVAL "13":
LET EAVL "14": LET DRAVAL "15":
LET SUMNOT PI: LET DIR URL "16"
500 BORDER NOT PI: "180": POKE
URL "23550" URL "0"
60 INPUT "¿VIDAS INFINITAS JUGR
DOR?": LINE #8: IF #$(SGN PI) <
10 PRINT AT 11,7: INK 4: "ESPER
A UN MOMENTO"
11 FOR I=50N PI TO URL "114":
READ 59: READ #C: FOR #$(SGN PI) T
O URL "19" STEP URL "2": LET S URL
AL "16" URL (54/N) URL (54/N+4)
N (PI) LET SUNSUMS "2": POKE DRAV
5: LET DIR DIRASGN PI: NEXT N
6: LET I SURVIVON THEN INK 3: PAUSE
T FLASH I,RT 10,7: ERROR EN LINE
8: LET FLASH 0: PAUSE AT 11,7:
CORRIE Y PULSA RUN": LIST L+5
TOR
13 LET SUM0: LET L=L+10: NEXT I
14 IF #$(0) THEN POKE URL 58419,
0
15 IF #$(0) THEN POKE URL 58422,
0
16 CLS: PRINT AT 11,4: BRIGHT
1: INK 5: "INSERTA LA CINTA 018
17 RANDOMIZE USR 5000
18 SAVE "CARGAEXE" LINE 60
190 DATA "31FF7F92D3A00A111"
200 DATA "0037C05605EFF00211B"
1125
210 DATA "5C11F80537C056059732"
120 DATA "5C50014C5DC04C500608C"
130 DATA "D02121E5CD08E421001B"
140 DATA "2261E00618C008E40D02"
150 DATA "E0E2FD21E7E221E2R211"
160 DATA "60EE010500E000C036FEF"
170 DATA "0000FD2239EC93E1432"
180 DATA "B95CD20E20E23E20329D0"
190 DATA "E4210000200E49703F0"
200 DATA "2176EF221DE5213B9C936"
210 DATA "F32336E3232336D2336"
220 DATA "48E060C93E4211EE303"
230 DATA "63E40601C093E421409D"
240 DATA "2221F80601C093E42134"
250 DATA "E3C363E42130E3C363E4"
260 DATA "060C0C93E42145E3C363"
270 DATA "E40603D093E42150E3C3"
280 DATA "63E40603C093E4215E83"
290 DATA "C363E40601210AF32D10"
300 DATA "E5C093E4216CE3C363E4"
310 DATA "060C0C93E4214A9C2224"
320 DATA "F20604C093E421E0F222"
330 DATA "10E50607C093E42110E5"
1142

```

```

340 DATA "342191E3C363E4060C0"
1192
350 DATA "93E4214A9C220E8F360E2"
1062
360 DATA "C0D9E4214A9C220E8F360"
1306
370 DATA "02C093E421B2E3C363E4"
154
380 DATA "214A9C22F736093C09D9"
1335
390 DATA "E421C3E3C363E4060E5C0"
400 DATA "90E421CE003308E421D4"
1355
410 DATA "E3C363E4214A9C220E8F3"
1233
420 DATA "0601C093E421E5E3C363"
1370
430 DATA "A60C0C93E421E3F0C3"
1510
440 DATA "E3E406050C93E4215E83"
1200
450 DATA "221DE50601C093E4218E"
910
460 DATA "E4C363E40602C093E421"
1374
470 DATA "11E4C338E42117E4C363"
1300
480 DATA "E421E6F6221DE50608AC"
1250

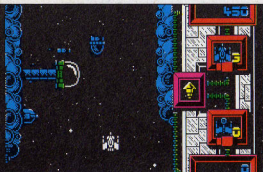
```



```

500 DATA "93E42130E4117F190108"
1200
510 DATA "00D80C37F797320ACCA"
1629
520 DATA "0601C093E421E3E3C0E422"
1435
530 DATA "01E431FF7F8601C093E4"
1301
540 DATA "3E3E32C0E4210E410E6"
1015
550 DATA "00E00021409C22409C3E"
1805
560 DATA "C032639CC3393C93E932"
570 DATA "0CE42291E431FF7F9681"
1303
580 DATA "C093E4213E32C0E40521"
1023
590 DATA "80E440E00E0D80011B21"
1052
600 DATA "469CE722873C3393E931"
1192
610 DATA "FF7F3C0008C506012A1F"
854
620 DATA "E57E32309C000221FE5C0"
11121
630 DATA "A8E4110EECC9C3D0E5E0"
640 DATA "5810E56260800D4E00"
650 DATA "092210E55C0E6C4E0D0E1"
660 DATA "D032C110E3C911409CE5"
1359

```



```

670 DATA "E0BBE13EC9121637EB2A"
1875
680 DATA "09E64E23466069AFED52"
1117
690 DATA "11409C19E05B07E61A77"
978
700 DATA "2A99E623232209962A87"
673
710 DATA "E6232207E6018FEFC0AC"
720 DATA "E58150F4CD0CE50196F7"
1398
730 DATA "C08CE5C3389CA10E57C"
1280
740 DATA "86C070892081C93E2032"
1875
750 DATA "5D9CC94FEABE515201A"
1237
760 DATA "121116161A1A11161620"
2178
770 DATA "161A111611A1A121A161"
2178
780 DATA "161511A1A12161A161C12"
815
790 DATA "1615161A101F112101F12"
815
800 DATA "00F161700101010120E"
130
810 DATA "10121000100E1700101C"
170
820 DATA "1710121017121610101B"
195
830 DATA "12101121011010101212"
161
840 DATA "110E1018101810171018"
199
850 DATA "101F1000100010160010"
1175
860 DATA "1200122417181170160E"
815
870 DATA "10001212401610100416"
1198
880 DATA "121C111012010E12101F12"
159
890 DATA "00A47200000014700219"
352
900 DATA "21004600550000000048"
310
910 DATA "002C004E00000D670000"
334
920 DATA "3023007506004E003000"
352
930 DATA "002D0000300000050000"
95
940 DATA "410073001174000076A"
526
950 DATA "00A40000550039000000"
352
960 DATA "00E55977469000000000"
544
970 DATA "000046000074E000700"
1108
980 DATA "2C000000425B0000E65B"

```

```

530 DATA "E6F6F6E6F6F6F6F6E9F"
2426
990 DATA "F6F6F6F6F6F6F6F6F6F"
2455
1000 DATA "F6F6F6E6F6F6F6F6F6F"
2459
1010 DATA "E0F6F6F6F6F6F6F6F6F"
1020 DATA "E0F6F6F6F6F6F6F6F6F"
12430
1030 DATA "F6F6F6E9F6E9F6E9F6F6"
1040 DATA "E6F6F6F6F6F6F6F6F6F"
1046
1050 DATA "F6E9F6F6F6F6F6F6F6F"
2455
1060 DATA "F6F6E6F6F6F6F6F6E6B"
12443
1070 DATA "F66F6F6F6F6E6F6F6F1"
2426
1080 DATA "EFF1E15F034F06E6F07E"
2076
1090 DATA "F0E6F0F6E6F0E6F0CE"
1100 DATA "F0E6F0F6F6F0F00DF110"
1100 DATA "F10FF14FF16BF192F1A4"
1126
1130 DATA "F104F1EBF111F221F23C"
11730
1140 DATA "F24E25E26F26F27287"
1747
1150 DATA "F014F304F334F346F358"
1481
1160 DATA "F378F368F3A3F3B3F3CE"
2019
1170 DATA "F3DEF310F420F430F44E"
1615
1180 DATA "F45FF46CF47CF489F499"
21358
1190 DATA "F4BCF4CCF4DEF4EDF4F"
1190 DATA "F453F57AF59E5A5E5B"
1200 DATA "F5CDF50FF56F60DF690"
1210 DATA "F67F610F724F734F746"
1657
1220 DATA "F754F766F776F795F7A7"
1856
1230 DATA "F7000000000000000000"
247

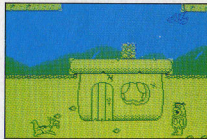
```

SPECTRUM



Yabba Dabba Doo

Nuestro pedreste amigo Pedro Pacapietra 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 LRD "CODE
60 POKE 64909,195: POKE 64910,
232: POKE 64911,253
70 RANDOHTZE USR 64767

```

SPECTRUM

Yeti

En los recónditos parajes del Himalaya tienes que capturar a

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

```

LISTADO 1
10 REM *****
20 REM **
30 REM ** J.E. BARBERO **
40 REM **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM **
50 REM *****
55 REM ***** YETI *****
60 REM *****
65 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5: CLR0: S4999: B0E: 2360: 0
70 LOAD "CODE 05197,324"
100 INPUT QUIERES ULTRAS INFI
NTR5(5/N): "AS: IF AS="5" THEN
GO TO 110
105 FOR N=65300 TO 65390: POKE
N,0: NEXT N
110 INPUT "QUIERES BOMBAS INFI
NTR5(5/N): "AS: IF AS="N" THEN
POKE 65400,0
120 INPUT QUIERES BALAS INFI
NTR5(5/N): "AS: IF AS="N" THEN P
OKE 65405,0
130 INPUT "QUIERES INMUNDI00S
INFI": "AS: IF AS="N" THEN POKE 65
410,0: PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA: PAUSE 0
9990 LOAD "CODE 30000
9980 CLS: RANDOHTZE USR 65107

```

LISTADO 2

```

1 F3C3CFFFAF371408153E 1070
2 0B03F2E180FFED09F1 1499
3 E62044F0C0CDE7F0E0FA 1712

```

```

4 21100410F0E070A020F9 957
5 CDE3F30E0B069CCE3FE 1817
6 30F43E5B33BE3430F1 1301
7 0E0CDE7FE30D578E04 1744
8 30F4CDE7FE30E07E14F 1639
9 250004576101F0200730 317
10 0F00700100C3E1100D0 977
11 791F0F1310070D7E000D 801
12 C00CF3100800700300C 856
13 E3FED03E8E8B8C150676 1430
14 C00CF3100800700300C 1681
15 YCF0E1C5CDE7F0E0E016 1500
16 30F0F0784C0E770E0F 1539
17 1F0E0E0E0E0F79E0E0F4 1433
18 0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E 1000
19 D3F6E77DF0E1F3E0803 1430
20 0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E 1000
21 2300E34E34E34E34E34E 1794
22 13007081200708120000 1100
23 C010F0040000100D2100 838
24 49110010E0370E02184 1840
25 05117090C0D5F7E2100F 1510
26 00010000000000000000 000
27 50F331045721000E1100 924
28 00010000000000000000 000
29 AF310003100000003200 003
30 30F700300000300E0F0 000
31 32E32100C7F0E3400000 1029
32 00000000000000000000 0

```

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 #07*3.E.#7676#
5 REM #####
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5
20 POKE 23650,0: CLEAR 24999
25 PRINT AT 10,2: FLASH 1:"INT
PRODUCE LA CINTA ORIGINAL."
30 LOAD "CODE LOAD"
40 RANDOMIZE USR 32769
50 LOAD "CODE 25000"
60 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
0 10-255?" :N: POKE 45001,N
70 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS?(S/N) :AS: IF AS="S" THEN P
OKE 45314,20
80 INPUT "QUIERES SER IMMUNE A
TODOS(5/N) :AS: IF AS="S"
POKE 39739,20
90 INPUT "QUIERES QUE LOS ENEM
IGOS NO DISPAREN?(S/N) :AS: IF
AS="S" THEN POKE 41255,32
100 INPUT "QUIERES RECIBIR AUT
OMÁTICA DE FUEL?(S/N) :AS: IF A
S="S" THEN POKE 41475,32
110 INPUT "QUIERES AUTOFIRE?(S/
N) :AS: IF AS="S" THEN POKE 397
35,150
120 RANDOMIZE USR 32769
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) :
",AS:IF UPPERS(AS)="S" THEN POKE 0,0
60 INPUT"Immune a los choques (S/N) :
",AS:IF UPPERS(AS)="S" THEN POKE 1,0
70 POKE &ED4,&C9:MEMORY &FFF:MODE 0:IN
K 0,0:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,16:INK 4,1
5:INK 5,6:INK 6,3:INK 7,24:INK 8,12:INK
9,9:INK 10,18:INK 11,19:INK 12,20:INK 13
11:INK 14,2:INK 15,1:BORDER 0:LOAD"loc
der",&4000
80 FOR 1=&A200 TO &A21C:READ AS:POKE 1,V
AL("&A"+AS):NEXT
90 PRINT "LOADING : ZYNAPS":POKE &414F,&
A2:CALL &4000
100 DATA 3A,0,0,B7,20,9,32,4D,65,32,4E,0
5,32,4F,65,3A,1,0,B7,20,5,3E,C9,32,5D,56
,C3,0,90
```

AMSTRAD



HOBBY PRESS, S.A.

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

MICRO

Manía

Sólo para adictos

- SPECTRUM
- AMSTRAD
- COMMODORE
- MSX



Diccionario
de Pokes

• Incluye Cargadores

2

HOBBY PRESS