

---

# **KID DRÁCULA**

## **(GAMEBOY)**

---

TRUCOS:

CODIGOS DE NIVEL:

NIVEL 1: 9999

NIVEL 2: 5613

NIVEL 3: 3272

NIVEL 4: 7283

NIVEL 5: 5346

NIVEL 6: 7225

NIVEL 7: 5539

NIVEL 8: 7158

CÓDIGOS GAMEGENIE:

EMPEZAR CON 1 CORAZÓN DE ENERGÍA: 015-43F-E66

EMPEZAR CON 5 CORAZONES DE ENERGÍA: 055-43F-E66

EMPEZAR CON 1 VIDA: 005-4BF-E62

EMPEZAR CON 5 VIDAS: 045-4BF-E62

EMPEZAR CON 10 VIDAS: 095-4BF-E62

VIDAS INFINITAS: FAB-F5A-4C1

EMPEZAR EN EL NIVEL 3: 030-CD8-E6E

EMPEZAR EN EL NIVEL 5: 050-CD8-E6E

CAMINAR A TRAVÉS DE LOS ENEMIGOS Y MANTENER ENERGÍA: 008-13F-367

RAM ADDRESS:

1ª letra password: CDA2 (166d=5)

2ª letra password: CDA3 (166d=5)

3ª letra password: CDA4 (166d=5)

4ª letra password: CDA5 (166d=5)

Energía: C8C8

Vidas: C8C3 (2 dígitos hexadecimal. Ej: 39h=39 vidas)

Nivel: C8C1

01: Nivel 1

02: Nivel 2

03: Nivel 3

04: Nivel 4

05: Nivel 5

06: Nivel 6

07: Nivel 7

08: Nivel 8 (Último nivel)

SAVESTATE HACKING:

EMULADOR	VIDAS	ENERGÍA	NIVEL (*)
BOYCOTT	18629	18634	18627
CONFUSION	91396	91401	91394
DBOY	18638	18643	18636
GAMBATTE-QT	26279	26284	26277
GAMELAD	48356	48361	48354
GEMUBOY	27076	27081	27074
GEX	59795	59800	59793
HEBOWIN	19542	19547	19540
HEIG-BOY	2274	2279	2272
HGB (HELLOGB)	10724	10729	10722
LET'S HSPBOY!	6340	6345	6338
NO\$GMB	12321	12326	12319
PLAYGUY	28355	28360	28353
REW	2871	2876	2869
SMYGB	353016	353021	353014
TGB	2248	2253	2246
VISUALBOY ADVANCE(**)	19560	19565	19558

\*Al perder una vida pasas de nivel. Valores posibles: 1-8

**\*\*Utilizando el savestate descomprimido con 7Zip. Para usarlo en el emulador una vez que se ha modificado comprimir con extensión .sgm (propia del emulador) y usando el formato Gzip y la compresión normal.**

### ROMHACKING:

La modificación de los tiles del juego es complicado, en cuanto si se abre la ROM con un editor tal como "TileEd2002" o "Tile Molester" apenas aparecen tiles de los que componen el juego. Éstos están comprimidos de alguna forma tal que es preciso un análisis más detallado de la ROM para encontrarlos.

Así, por ejemplo el tile del copyright se forma con los byte siguientes:

\$3C, \$3C, \$42, \$42, \$BD, \$9D, \$A1, \$A1, \$A1, \$A1, \$BD, \$9D, \$42, \$42, \$3C, \$3C.

Si se busca esta cadena de bytes en la ROM no se encuentra.

La ROM utilizada para este manual es "Kid Dracula (U) [!].gb" (la versión americana del juego).

### DESENSAMBLADO PARCIAL DEL JUEGO:

(RST \$28="call \$0028")

00:0028	85	add a,l	(a=a+l)
00:0029	6F	ld l,a	(l=a)
00:002A	D0	ret nc	(Regresa si no hay carry)
00:002B	24	inc h	(Incrementa h)
00:002C	C9	ret	(Regresa de la subrutina)

.....

(Poner el nivel inicial del juego):

00:030A	3E 01	ld a,\$01	(Carga en a el valor \$01)
00:030C	EA C1 C8	ld [\$C8C1],a	(Pone el valor \$01 en la dirección \$C8C1=Nivel)

#### Nota:

Cambiar el valor \$01 para cambiar el nivel donde empezamos el juego. Poner \$02 para empezar en el nivel 2, \$03 para el nivel 3,... y \$08 para el nivel 8 (último nivel).

....

(Leer la pulsación de botones de la consola):

00:0508	3E 20	ld a,\$20	(Carga en a el valor \$20)
00:050A	E0 00	ld [\$FF00+\$00],a	(Selecciona P14 poniendolo bajo)
00:050C	F0 00	ld a,\$FF00+\$00	(Espera unos pocos ciclos)
00:050E	F0 00	ld a,\$FF00+\$00	(Espera unos pocos ciclos)
00:0510	2F	cpl	(Complemento de A)
00:0511	E6 0F	and a,\$0F	(Tener solo los primeros 4 bits. 0000xxxx los marcados con x)
00:0513	47	ld b,a	(b=a)
00:0514	3E 10	ld a,\$10	(Carga en a el valor \$10)
00:0516	E0 00	ld [\$FF00+\$00],a	(Selecciona P15 poniendolo bajo)
00:0518	F0 00	ld a,\$FF00+\$00	(Espera unos pocos ciclos)
00:051A	F0 00	ld a,\$FF00+\$00	(Espera unos pocos ciclos)
00:051C	F0 00	ld a,\$FF00+\$00	(Espera unos pocos ciclos)
00:051E	F0 00	ld a,\$FF00+\$00	(Espera unos pocos ciclos)
00:0520	F0 00	ld a,\$FF00+\$00	(Espera unos pocos ciclos)
00:0522	F0 00	ld a,\$FF00+\$00	(Espera unos pocos ciclos)
00:0524	2F	cpl	(Complemento de A)
00:0525	E6 0F	and a,\$0F	(Tener solo los primeros 4 bits. 0000xxxx los marcados con x)
00:0527	CB 37	swap a	(Intercambia a)
00:0529	B0	or a,b	(Operación a or b)
00:052A	4F	ld c,a	(c=a)
00:052B	F4 C6 C9	ld a,\$C9C6	(Carga en a el valor que hay en la dirección \$C9C6)
00:052E	A9	xor a,c	(Operación a xor c)
00:052F	A1	and a,c	(Operación a and c)
00:0530	EA C7 C9	ld [\$C9C7],a	(Pone el valor de a en la dirección \$C9C7)
00:0533	79	ld a,c	(a=c)
00:0534	EA C6 C9	ld [\$C9C6],a	(Pone el valor de a en la dirección \$C9C6)

00:0537	3E 30	ld a,\$30	(Carga en a el valor \$30)
00:0539	E0 00	ld [\$FF00+\$00],a	(Deselecciona P14 y P15. Resetea el joypad)
00:053B	C9	ret	(Regresa de la subrutina)
00:053C	CD 4D 2C	call \$2C4D	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$2C4D)
00:053F	CD 9D 30	call \$309D	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$309D)

(Poner el nº de vidas y energía iniciales del juego):

00:0542	3E 03	ld a,\$03	(Carga en a el valor \$03)
00:0544	EA C4 C8	ld [\$C8C4],a	(Pone el valor \$03 en la dirección \$C8C4)
00:0547	EA C8 C8	ld [\$C8C8],a	(Pone el valor \$03 en la dirección \$C8C8=Energía)
00:054A	3E 02	ld a,\$02	(Carga en a el valor \$02)
00:054C	EA C3 C8	ld [\$C8C3],a	(Pone el valor \$02 en la dirección \$C8C3=Vidas)

**NOTA:**

Cambiar la orden que aparece en 00:0542 para cambiar el nivel de energía.

Por ejemplo: 3E 05    ld a,\$05    (para tener 05 corazones de energía)

Cambiar la orden que aparece en 00:054A para cambiar el número de vidas iniciales del juego.

Por ejemplo: 3E 09    ld a,\$09    (para tener 9 vidas al inicio del juego).


00:054F	AF	xor a,a	(a=\$00)
00:0550	EA C0 C8	ld [\$C8C0],a	(Pone el valor \$00 en la dirección \$C8C0)
00:0553	EA CA C8	ld [\$C8CA],a	(Pone el valor \$00 en la dirección \$C8CA)
00:0556	EA C9 C8	ld [\$C8C9],a	(Pone el valor \$00 en la dirección \$C8C9)
00:0559	EA CB C8	ld [\$C8CB],a	(Pone el valor \$00 en la dirección \$C8CB)
00:055C	EA CC C8	ld [\$C8CC],a	(Pone el valor \$00 en la dirección \$C8CC)
....			
00:05E2	21 E9 06	ld hl,\$06E9	(Carga en hl la dirección \$00:06E9, donde están los rótulos en el juego: NOR,..)

00:05E5	CD 12 2D	call \$2D12	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$00:2D12)
00:05E8	CD 26 37	call \$3726	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$00:3726)
00:05EB	01 2D 9E	ld bc,\$9E2D	(Carga en bc la dirección \$9E2D=Map Address, donde se ponen los tiles de los corazones de energía)
00:05EE	CD 17 08	call \$0817	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$0817)
00:05F1	CD 95 07	call \$0795	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$0795)
00:05F4	01 C0 90	ld bc,\$90C0	(Carga en bc la dirección \$90C0=Tile Address, tile "0")
00:05F7	CD 28 07	call \$0728	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$0728)
00:05FA	CD A9 06	call \$06A9	(Llama a la subrutina que hya en la dirección \$06A9)
00:05FD	F1	pop af	(Recupera el valor de af)
00:05FE	EA 45 23	ld [\$2345],a	(Pone el valor de a en la dirección \$2345. Selecciona el banco=a)
00:0601	C9	ret	(Regresa de la subrutina)


-----

....

-----


00:06E9	22 9E	(Map Address=\$9E22, donde pone el texto "NOR " en el juego)
00:06EB	11 12 13 14	(Texto "NOR ") 
00:06EF	FE	(Fin de los datos)
00:06F0	09 9E	(Map address=\$9E09)
00:06F2	06 07 08	
00:06F5	FE	(Fin de los datos)
00:06F6	29 9E	(Map Address=\$9E29)
00:06F8	09 0A 0B	
00:06FB	FE	(Fin de los datos)

00:06FC 42 9E (Map Address=\$9E42)

00:06FE 02 04 0C 0D (Texto "P=02" en la pantalla de juego) 

00:0702 FE (Fin de los datos)

00:0703 4D 9E (Map Address=\$9E4D)

00:0705 03 04 0E 0F 10 (Texto "o=000" en la pantalla de juego) 

00:070A FF (Fin de los datos)

-----  
 ....

(Incrementar el nº de vidas):

00:0718 21 C3 C8 ld hl,\$C8C3 (Carga en hl la dirección \$C8C3=Vidas)

00:071B 7E ld a,[hl] (Carga en a el valor que hay en la dirección \$C8C3=Vidas)

00:071C FE 99 cp a,\$99 (Compara el valor de a=Vidas con \$99)

00:071E C8 ret z (Regresa si es igual)

**NOTA:**

Cambiar la orden "ld a,\$01" por "ld a,\$xx" donde xx es cualquier número para incrementar el número de vidas en esa cantidad.

Ejemplo: "ld a,\$09" para incrementar en 9 el número de vidas.

El opcode para esta orden sería: 3E 09.

00:0723 77 ld [hl],a (Pone el valor de a en la dirección \$C8C3=Vidas)

00:0724 05 dec b (Disminuye b)

00:0725 20 EE jr nz,\$0715 (Salta si no es cero a la dirección \$0715)

00:0727 C9 ret (Regresa de la subrutina)

-----

00:0728 FA C3 C8 ld a,[\$C8C3] (Carga en a el valor que hay en la dirección \$C8C3=Vidas)

00:072B E6 F0 and a,\$F0 (Operación a and \$F0. Se queda con el último bit x0000000)

00:072D CB 37 swap a (Intercambia a)

00:072F	CD 37 07	call \$0737	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$0737)
00:0732	FA C3 C8	ld a,[\$C8C3]	(Carga en a el valor que hay en la dirección \$C8C3=Vidas)
00:0735	E6 0F	and a,\$0F	(Operación a and \$0F. 0000xxxx coge los 4 bits marcados con x)
00:0737	E5	push hl	(Guarda el valor de hl)
00:0738	87	add a,a	(a=a+a)
00:0739	87	add a,a	(a=a+a)
00:073A	87	add a,a	(a=a+a)
....			
00:0814	01 2D 9E	ld bc,\$9E2D	(Carga en bc la dirección \$9E2D=Map Address iconos energía en pantalla)
00:0817	FA C8 C8	ld a,[\$C8C8]	(Carga en a el valor que hay en la dirección \$C8C8=Energía)
00:081A	21 48 08	ld hl,\$0848	(Carga en hl la dirección \$0848 que tiene el valor \$05=Corazón sin energía)
00:081D	5F	ld e,a	(e=a)
00:081E	87	add a,a	(a=a+a)
00:081F	87	add a,a	(a=a+a)
00:0820	83	add a,e	(a=a+e)
00:0821	EF	rst \$28	(Equivale a "call \$0028")
00:0822	1E 05	ld e,\$05	(Carga en e el valor \$05)
00:0824	2A	ldi a,[hl]	(Carga en a el valor que hay en la dirección contenida en hl=\$0848 e incrementa hl)
00:0825	CD 4D 2D	call \$2D4D	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$2D4D)
00:0828	03	inc bc	(Incrementa bc para situarse en otra posición de la pantalla donde dibujar)
00:0829	1E	dec e	(Disminuye e)
00:082A	20 F8	jr nz,\$0824	(Salta si no es cero a la dirección \$0824 para dibujar otro tile en pantalla)
00:082C	FA C4 C8	ld a,[\$C8C4]	(Carga en a el valor que hay en la dirección \$C8C4)

...

(Datos para dibujar energía en pantalla. 05: Tile corazón sin energía. 01: Tile corazón con energía)

00:0848      05 05 05 05 05

00:084D      01 05 05 05 05

00:0852      01 01 05 05 05

00:0857      01 01 01 05 05

00:085C      01 01 01 01 05

00:0861      01 01 01 01 01

....

00:0D87-00:0EFF      (Todo FF)

....

(Seleccionar el scroll X e Y de pantalla y poner valores en RAM)

00:138B      AF            xor a,a        (a=\$00)

00:138C      EA C4 CA      ld [\$CAC4],a    (Pone el valor \$00 en la dirección \$CAC4)

00:138F      EA D2 C9      ld [\$C9D2],a    (Pone el valor \$00 en la dirección \$C9D2)

00:1392      E0 43            ld [\$FF00+\$43],a(Scroll X=0)

00:1394      EA CB CA      ld [\$CACB],a    (Pone el valor \$00 en la dirección \$CACB)

00:1397      EA D1 C9      ld [\$C9D1],a    (Pone el valor \$00 en la dirección \$C9D1)

00:139A      E0 42            ld [\$FF00+\$42],a(Scroll Y=0)

00:139C      EA A4 CA      ld [\$CAA4],a    (Pone el valor \$00 en la dirección \$CAA4)

00:139F      EA C3 CA      ld [\$CAC3],a    (Pone el valor \$00 en la dirección \$CAC3)

00:13A2      EA CA CA      ld [\$CACA],a    (Pone el valor \$00 en la dirección \$CACA)

00:13A5      EA D9 CA      ld [\$CAD9],a    (Pone el valor \$00 en la dirección \$CAD9)

00:13A8      C9            ret            (Regresa de la subrutina)

---

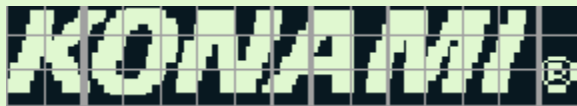
.....

00:1525      AF            xor a,a        (a=\$00)

00:1526      EA C5 CA      ld [\$CAC5],a    (Pone el valor \$00 en la dirección \$CAC5)

00:1529	3E 80	ld a,\$80	(Carga en a el valor \$80)
00:152B	EA D4 CA	ld [\$CAD4],a	(Pone el valor \$80 en la dirección \$CAD4)
00:152E	CD 39 15	call \$1539	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$1539)
00:1531	AF	xor a,a	(a=\$00)
00:1532	EA C7 CA	ld [\$CAC7],a	(Pone el valor \$00 en la dirección \$CAC7)
00:1535	EA C9 CA	ld [\$CAC9],a	(Pone el valor \$00 en la dirección \$CAC9)
00:1538	C9	ret	(Regresa de la subrutina)
00:1539	AF	xor a,a	(a=\$00)
00:153A	EA C0 CA	ld [\$CAC0],a	(Pone el valor \$00 en la dirección \$CAC0)
00:153D	EA C2 CA	ld [\$CAC2],a	(Pone el valor \$00 en la dirección \$CAC2)
00:1540	C9	ret	(Regresa de la subrutina)

....



**NOTA:**

El logotipo de KONAMI consta de 3 líneas , con 14 tiles sin contar la columna que contiene el símbolo de marca registrada.

La primera línea contiene los tiles \$01-0E, la segunda línea los tiles \$0F-\$1C y la tercera línea los tiles \$1D-\$2A. Es por esto por lo que se carga en a el valor \$01 que es el primer tile que se dibuja para hacer el logotipo.

Se incrementa a y se dibuja el tile correspondiente: \$02, \$03,....

00:1674	0E 03	ld c,\$03	(Carga en c el valor \$03=nº de líneas del rótulo)
00:1676	11 12 00	ld de,\$0012	(Carga en de el valor \$0012=cantidad a sumar para dibujar la siguiente línea del rótulo)
00:1679	06 07	ld b,\$07	(Carga en b el valor \$07)
00:167B	CD CE 24	call \$24CE	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$24CE)
00:167E	22	ldi [hl],a	
00:167F	3C	inc a	(Incrementa a)
00:1680	22	ldi [hl],a	

00:1681	3C	inc a	
00:1682	05	dec b	
00:1683	20 F6	jr nz,\$167B	
00:1685	19	add hl,de	
00:1686	0D	dec c	
00:1687	20 F0	jr nz,\$1679	
00:1689	21 71 99	ld hl,\$9971	(Carga en hl la dirección \$9971=Map Address parte superior "(R)")
00:168C	CD CE 24	call \$24CE	
00:168F	36 2B	ld [hl],\$2B	(Pone el valor \$2B=Tile parte superior "(R)")
00:1691	21 91 99	ld hl,\$9991	(Carga en hl la dirección \$9991=Map Address parte inferior "(R)")
00:1694	36 2C	ld [hl],\$2C	(Pone el valor \$2C=Tile parte inferior "(R)")

-----

...

(Rutina para comprobar passwords):

00:16CB	1E 00	ld e,\$00	(Carga en e el valor \$00)
00:16CD	CD 93 2C	call \$2C93	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$2C93. Selecciona el banco=\$0C)
00:16D0	21 7D 53	ld hl,\$537D	(Carga en hl la dirección \$0C:537D, donde están almacenadas las password en el juego)
00:16D3	01 A2 CD	ld bc,\$CDA2	(Carga en bc la dirección \$CDA2=1ª letra del password.Letra inicial)
00:16D6	16 04	ld d,\$04	(Carga en d el valor \$04=nº de dígitos del password)
00:16D8	7B	ld a,e	(a=e=\$00)
00:16D9	87	add a,a	(a=a+a)
00:16DA	87	add a,a	(a=a+a)
00:16DB	EF	rst \$28	(Equivale a "call \$0028")
00:16DC	0A	ld a,[bc]	(Carga en a el valor que hay en la dirección contenida en bc=password en RAM)

00:16DD	BE	cp a,[hl]	(Compara ese valor con el que hay en la dirección contenida en hl=password en ROM)
00:16DE	23	inc hl	(Incrementa hl)
00:16DF	20 2C	jr nz,\$170D	(Salta si no es cero a la dirección \$170D)
00:16E1	0C	inc hl	(Incrementa hl)
00:16E2	15	dec d	(Disminuye d)
00:16E3	20 F7	jr nz,\$16DC	(Salta si no es cero a la dirección \$16DC para comparar otra letra)
00:16E5	7B	ld a,e	(a=e)

....

00:2586	57	ld d,a	(d=a)
00:2587	1E 00	ld e,\$00	(Carga en e el valor \$00)
00:2589	21 A0 C0	ld hl,\$C0A0	(Carga en hl la dirección \$C0A0)
00:258C	19	add hl,de	(hl=hl+de)
00:258D	1E 08	ld e,\$08	(Carga en e el valor \$08)
00:2590	02	ld bc,a	(Carga en bc el valor que hay en a)
00:2591	03	inc bc	(Incrementa bc)
00:2592	03	inc bc	(Incrementa bc)
00:2593	1D	dec e	(Disminuye e)
00:2594	20 F9	jr nz,\$258F	(Salta si no es cero a la dirección \$258F)
00:2596	C9	ret	(Regresa de la subrutina)

(Varias operaciones para poner los tiles del juego):

00:2597	01 20 93	ld bc,\$9320	(Carga en bc la dirección \$9320=Tile Adress. Tile=\$32)
00:259A	21 86 70	ld hl,\$7086	(Carga en hl la dirección \$7086)
00:259D	FA 1A C6	ld a,[\$C61A]	(Carga en a el valor que hay en la dirección \$C61A)
00:25A0	CB 37	swap a	(Intercambia a)
00:25A2	CB 27	sla a	
00:25A4	EF	rst \$28	(Equivale a "call \$0028")

00:25A5	1E 20	ld e,\$20	(Carga en e el valor \$20)
00:25A7 \$2C75)	CD 75 2C	call \$2C75	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$2C75)
00:25AA \$258F)	CD 8F 25	call \$258F	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$258F)
00:25AD	21 DA C9	ld hl,\$C9DA	(Carga en hl la dirección \$C9DA)
00:25B0 \$C9DA)	34	inc [hl]	(Incrementa el valor que hay en la dirección \$C9DA)
00:25B1	C9	ret	(Regresa de la subrutina)
00:25B2 Tile \$36)	01 60 93	ld bc,\$9360	(Carga en bc la dirección \$9360=Tile Address.)
00:25B5	21 E6 70	ld hl,\$70E6	(Carga en hl la dirección \$70E6)
00:25B8	18 E3	jr \$259D	(Salta a la dirección \$259D)
00:25BA Tile \$43)	01 30 94	ld bc,\$9430	(Carga en bc la dirección \$9430=Tile Address.)
00:25BD	21 46 71	ld hl,\$7146	(Carga en hl la dirección \$7146)
00:25C0	18 DB	jr \$259D	(Salta a la dirección \$259D)
00:25C2 Tile \$47)	01 70 94	ld bc,\$9470	(Carga en bc la dirección \$9470=Tile Address.)
00:25C5	21 A6 71	ld hl,\$71A6	(Carga en hl la dirección \$71A6)
00:25C8	18 D3	jr \$259D	(Salta a la dirección \$259D)
00:25CA	01 B0 94	ld bc,\$94B0	(Carga en bc la dirección \$94B0)
00:25CD	21 06 72	ld hl,\$7206	(Carga en hl la dirección \$7206)
00:25D0 \$259D)	18 CB	jr \$259D	(Salta a la subrutina que hay en la dirección \$259D)
00:25D2	01 F0 94	ld bc,\$94F0	(Carga en bc la dirección \$94F0)
00:25D5	21 66 72	ld hl,\$7266	(Carga en hl la dirección \$7266)
00:25D8 \$259D)	CD 9D 25	call \$259D	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$259D)
00:25DB	21 1A C6	ld hl,\$C61A	(Carga en hl la dirección \$C61A)
00:25DE \$C61A)	34	inc [hl]	(Incrementa el valor que hay en la dirección \$C61A)
00:25DF \$C61A)	7E	ld a,[hl]	(Carga en a el valor que hay en la dirección \$C61A)

00:25E0	FE 03	cp a,\$03	(Compara el valor de a con \$03)
00:25E2	DA C6 27	jp c,\$27C6	(Salta si hay carry a la dirección \$27C6)
00:25E5	36 00	ld [hl],\$00	(Pone el valor \$00 en la dirección que contine hl)
00:25E7	C3 C6 27	jp \$27C6	(Salta a la dirección \$27C6)
00:25EA	01 06 73	ld bc,\$7306	(Carga en bc la dirección \$7306)
00:25ED	21 E0 92	ld hl,\$92E0	(Carga en hl la dirección \$92E0)
00:25F0	1E 02	ld e,\$02	(Carga en e el valor \$02)
00:25F2	CD 75 2C	call \$2C75	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$2C75)
00:25F5	CD CC 27	call \$27CC	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$27CC)
00:25F8	C3 C6 27	jp \$27C6	(Salta a la dirección \$27C6)
00:25FB	01 E6 72	ld bc,\$72E6	(Carga en bc la dirección \$72E6)
00:25FE	18 ED	jr \$25ED	(Salta a la dirección \$25ED)
00:2600	01 C6 72	ld bc,\$72C6	(Carga en bc la dirección \$72C6)
00:2603	18 E8	jr \$25ED	(Salta a la dirección \$25ED)
00:2605	01 50 68	ld bc,\$6850	(Carga en bc la dirección \$6850)
00:2608	21 80 94	ld hl,\$9480	(Carga en hl la dirección \$9480)
00:260B	1E 03	ld e,\$03	(Carga en e el valor \$03)
00:260D	CD 81 2C	call \$2C81	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$2C81)
00:2610	CD CC 27	call \$27CC	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$27CC)
00:2613	C3 C6 27	jp \$27C6	(Salta a la dirección \$27C6)

....

(Selecciona el banco=\$0C donde están las passwords del juego):

00:2C93	3E 0C	ld a,\$0C	(Carga en a el valor \$0C)
00:2C95	EA 45 23	ld [\$2345],a	(Pone el valor \$0C en la dirección \$2345. Selecciona el banco=\$0C)

....

00:36D1 21 D7 36 ld hl,\$36D7 (Carga en hl la dirección \$00:36D7, donde están los datos de los tiles a dibujar)

00:36D4 C3 12 2D jp \$2D12 (Salta a la dirección \$00:2D12)

-----  
(Datos parte inferior icono Kid Dracula en el juego)

00:36D7 49 9E (Map Address=\$9E49)

00:36D9 15 16 17 (Tiles a dibujar) 

00:36DC FF (Fin de los datos)

---

00:36DD 21 E3 36 ld hl,\$36E3 (Carga en hl la dirección \$00:36E3)

00:36E0 C3 12 2D jp \$2D12 (Salta a la dirección \$00:2D12)

---

00:36E3 26 9E (Map Address=\$9E26)

00:36E5 00 00 00 (Tiles a dibujar, 3 cuadrados verdes)

00:36E8 FE (Fin de los datos)

00:36E9 46 9E (Map Address=\$9E46)

00:36EB 00 00 00 (Tiles a dibujar, 3 cuadrados verdes)

00:36EE FF (Fin de los datos)

---

....

00:3E58-00:3FFF (Todo FF)

....

01:498A 01 FC F4 ld bc,\$F4FC (Carga en bc la dirección \$F4FC)

01:498D 21 9C 49 ld hl,\$499C (Carga en hl la dirección \$01:499C, donde están los datos para dibujar los pinchos)

01:4990 C3 F0 49 jp \$49F0 (Salta a la dirección \$49F0)

01:4993 01 04 F4 ld bc,\$F404 (Carga en bc la dirección \$F404)

01:4996 21 A0 49 ld hl,\$49A0 (Carga en hl la dirección \$01:49A0, donde están los datos para dibujar los pinchos)

01:4999 C3 F0 49 jp \$49F0 (Salta a la dirección \$49F0)

---

(Datos dibujar pinchos que caen sin palo):

01:499C      00 00 00 00

01:49A0      52 56 56 53

01:49A4      54 57 57 55

01:49A8      00 00 00 00



....

....

01:7E01-01:7FFF      (Todo FF)

....

(Disminuir el nº de vidas):

02:5BEF      FA C3 C8      ld a,[\$C8C3]      (Carga en a el valor que hay en la dirección \$C8C3=Vidas)

02:5BF2      D6 01      sub a,\$01      (Disminuye el valor de a en 1 unidad)

02:5BF4      27      daa

02:5BF5      EA C3 C8      ld [\$C8C3],a      (Pone el valor de a en la dirección \$C8C3=Vidas)

NOTA:

Cambiar la orden que aparece en la línea 02:5BF5 (“ld[\$C8C3],a”) que es la que se encarga de poner el valor disminuido de las vidas en la dirección de RAM \$C8C3.

Se puede cambiar por la orden “ld a,[\$C8C3]” con lo que no se guarda en esa dirección el valor disminuido en una unidad, sino que se carga en a el valor que hay en la dirección de RAM \$C8C3.

El opcode para esta orden sería: FA C3 C8.

....

02:7F82-02:7FFE (Todo FF)

....

(Dibujar pantalla "START", "PASSWORD"):

03:7076 21 27 63 ld hl,\$6327 (Carga en hl la dirección \$05:6327, donde están los datos de la pantalla "START", "PASSWORD")

03:7079 CD D4 2F call \$2FD4 (Llama a la subrutina que hay en la dirección \$2FD4)

03:707C CD D9 3D call \$3DD9 (Llama a la subrutina que hay en la dirección \$3DD9)

---

03:707F 16 C0 ld d,\$C0 (d=\$C0)

03:7081 01 98 70 ld bc,\$7098 (Carga en bc la dirección \$03:7098)

03:7084 CD 74 17 call \$1774 (Llama a la subrutina que hay en la dirección \$1774)

03:7087 CD A6 18 call \$18A6 (Llama a la subrutina que hay en la dirección \$18A6)

03:708A 01 30 24 ld bc,\$2430 (Carga en bc la dirección \$2430)

03:708D CD 1A 18 call \$181A (Llama a la subrutina que hay en la dirección \$181A)

03:7090 3E 10 ld a,\$10 (Carga en a el valor \$10)

03:7092 EA C3 C9 ld [\$C9C3],a (Pon el valor \$10 en la dirección \$C9C3)

03:7095 C3 4D 1E jp \$1E4D (Salta a la dirección \$1E4D)

---

03:7098 10 00 10 01

---

....

(Dibujar rótulo de "GAME OVER"):

03:75A7 21 FD 62 ld hl,\$62FD (Carga en hl la dirección \$05:62FD, donde están los datos de la pantalla de "GAME OVER")

03:75AA CD D4 2F call \$2FD4 (Llama a la subrutina que hay en la dirección \$2FD4)

03:75AD      CD AA 31      call \$31AA      (Llama a la subrutina que hay en la dirección \$31AA)

....

(Escribir rótulos pantalla de "GAME OVER"):

03:75CF      21 60 53      ld hl,\$5360      (Carga en hl la dirección \$0C:5360, donde están los textos "CONTINUE", "PASSWORD", "QUIT" de la pantalla de "GAME OVER")

03:75D2      CD 41 2C      call \$2C41      (Llama a la subrutina que hay en la dirección \$2C41)

---

03:75D5      16 C0      ld d,\$C0      (d=\$C0)

03:75D7      01 E9 75      ld bc,\$75E9      (Carga en bc la dirección \$75E9)

03:75DA      CD 74 17      call \$1774      (Llama a la subrutina que hay en la dirección \$1774)

03:75DD      CD A6 18      call \$18A6      (Llama a la subrutina que hay en la dirección \$18A6)

03:75E0 01 48 2C      ld bc,\$2C48      (Carga en bc la dirección \$2C48)

03:75E3      CD 1A 18      call \$1A18      (Llama a la subrutina que hay en la dirección \$181A)

03:75E6      CD 4D 1E      jp \$1E4D      (Salta a la dirección \$1E4D)

---

03:75E9      10 00 10 01

....

03:7A25-03:7FFE      (Todo FF)

....

04:7D7C-04:7FFE      (Todo FF)

....

(Datos árbol nivel 2?)

05:46D6      50 73 3F 00

05:46DA      2C 50 7F (?) 40 00

05:46DF      49 2C 3F 00

05:46E3      50 03 00  
05:46E6      FF      (Fin de los datos)  
....

(Datos árbol nivel 2 parte con ojo del árbol?)

05:4825      50 79 46  
05:4828      FF      (Fin de los datos)  
05:4829      7B (?) 50 79 47 7C  
05:482E      49 7A 48  
....

(Datos torre animación inicio):

05:4E12      16 2F 00 00 17 FF 30 00 18 19 32 31 1A 02 FF 02 33 1B 02 1C 1D 1B 08 FB 1E 1F  
4A 02 02 08 34 1B 02 3F 02 34 09 0A 0B 0C

05:62FC      FF      (Fin de los datos)

---

(Datos rótulo "GAME OVER"):

05:62FD      41 98    (Map Address=\$9841)  
05:62FF98    (Nº tiles=\$12=18)  
05:6300      20 21 22 23 24 25 26 27 40 41 28 29 2A 2B 2C 2D 2E 2F



05:6312      0E 92    (Cantidad a sumar=\$0E. Nº tiles=\$12)  
05:6314      30 31 32 33 34 35 36 37 42 43 38 38 3A 3B 3C 3D 3E 3F



05:6326      FF      (Fin de los datos)

---

**NOTA:**

La cantidad a sumar a Map Address es después de dibujar los tiles. En la posición de la Map Address que se queda después de dibujar los tiles se le suma esta cantidad.

(Datos: Pantalla "START", "PASSWORD"):

05:6327	41 98	(Map Address=\$9841, donde se empieza a dibujar. Esquina izquierda superior del recuadro)
05:6329	81	(Nº tiles=\$01)
05:632A	D8	(Tile a dibujar)
05:632B	50 D9	(Dibuja \$10 veces el tile \$D9. Pone 16 veces el tile \$D9 que dibuja la línea superior del recuadro)
05:632D	81	(Nº tiles=\$01)
05:632E	DA	(Tile a dibujar)
05:632F	0E 81	(Cantidad a sumar a Map Address=\$0E. Nº tiles=\$01)
05:6331	DB	(Tile a dibujar)
05:6332	10 81	(Cantidad a sumar a Map Address=\$10. Nº tiles=\$01)
05:6334	DC	(Tile a dibujar)
05:6335	0E 81	(Cantidad a sumar a Map Address=\$0E. Nº tiles=\$01)
05:6337	DB	(Tile a dibujar)
05:6338	10 81	(Cantidad a sumar a Map Address=\$10. Nº tiles=\$01)
05:633A	DC	(Tile a dibujar)
05:633B	0E 81	(Cantidad a sumar a Map Address=\$0E. Nº tiles=\$01)
05:633D	DB	(Tile a dibujar)
05:633E	05 85	(Cantidad a sumar a Map Address=\$05. Nº tiles=\$05)
05:6340	C0 C1 AE BF C1	(Texto "START")
05:6345	06 81	(Cantidad a sumar a Map Address=\$06. Nº tiles=\$01)
05:6347	DC	(Tile a dibujar)
05:6348	0E 81	(Cantidad a sumar a Map Address=\$0E. Nº tiles=\$01)
05:634A	DB	(Tile a dibujar)
05:634B	10 81	(Cantidad a sumar a Map Address=\$10. Nº tiles=\$01)
05:634D	DC	(Tile a dibujar)
05:634E	0E 81	(Cantidad a sumar a Map Address=\$0E. Nº tiles=\$01)
05:6350	DB	(Tile a dibujar)
05:6351	10 81	(Cantidad a sumar a Map Address=\$10. Nº tiles=\$01)

05:6353 DC (Tile a dibujar)

05:6354 0E 81 (Cantidad a sumar a Map Address=\$0E. Nº tiles=\$01)

05:6356 DB (Tile a dibujar)

05:6357 05 88 (Cantidad a sumar a Map Address=\$05. Nº tiles=\$08)

05:6359 BD AE C0 C0 C0 C4 BC BF B1 (Texto "PASSWORD")

05:6361 03 81 (Cantidad a sumar a Map Address=\$03. Nº tiles=\$01)

05:6363 DC (Tile a dibujar)

05:6364 0E 81 (Cantidad a sumar a Map Address=\$0E. Nº tiles=\$01)

05:6366 DB (Tile a dibujar)

05:6367 10 81 (Cantidad a sumar a Map Address=\$10. Nº tiles=\$01)

05:6369 DC (Tile a dibujar)

05:636A 0E 81 (Cantidad a sumar a Map Address=\$0E. Nº tiles=\$01)

05:636C DB (Tile a dibujar)

05:636D 10 81 (Cantidad a sumar a Map Address=\$10. Nº tiles=\$01)

05:636F DC (Tile a dibujar)

05:6370 0E 81 (Cantidad a sumar a Map Address=\$0E. Nº tiles=\$01)

05:6372 DD (Tile a dibujar)

05:6373 50 DE (Dibujar \$10 veces el tile \$DE. Dibuja 16 veces el tile \$DE que dibuja la línea inferior del recuadro)

05:6375 81 (Nº tiles=\$01)

05:6376 DF (Tile a dibujar)

05:6377 FF (Fin de los datos)

-----

....

(Datos pantalla Kid Dracula con recuadro):

05:66AE 80 9C (Map Address=\$9C80, donde empieza a dibujar)

05:66B0 81 (Nº tiles=\$01)

05:66B1 DB (Tile a dibujar)

05:66B2 12 81 (Cantidad a sumar a Map Address=\$12. Nº tiles=\$01)

05:66B4	DC	(Tile a dibujar)
05:66B5	0C 81	(Cantidad a sumar a Map Address=\$0C. Nº tiles=\$01)
05:66B7	DD	(Tile a dibujar)
05:66B8	52 DE	(Dibuja \$12 veces el tile \$DE, para dibujar la línea del cuadro de diálogo)
05:66BA	81	(Nº tiles=\$01)
05:66BB	DF	(Tile a dibujar)
05:66BC	15 23	(Cantidad a sumar a Map Address=\$15. Nº tiles=\$03)
05:66BE	20 21 22	(Tiles a dibujar)
05:66C1	1B 87	(Cantidad a sumar a Map Address=\$1B. Nº tiles=\$07)
05:66C3	23 24 25 26 27 28 29	(Tiles a dibujar)
05:66CA	19 88	(Cantidad a sumar a Map Address=\$19. Nº tiles=\$08)
05:66CC	2A 2B 2C 00 2D 2E 2F 30	(Tiles a dibujar)
05:66D4	17 83	(Cantidad a sumar a Map Address=\$17. Nº tiles=\$03)
05:66D6	31 32 33	(Tiles a dibujar)
05:66D9	04 82	(Cantidad a sumar a Map Address=\$04. Nº tiles=\$02)
05:66DB	34 35	(Tiles a dibujar)
05:66DD	17 89	(Cantidad a sumar a Map Address=\$17. Nº tiles=\$09)
05:66DF	36 37 00 38 39 00 3A 3B 3C	(Tiles a dibujar)
05:66E8	17 89	(Cantidad a sumar a Map Address=\$17. Nº tiles=\$09)
05:66EA	3D 3E 3F 40 41 42 43 44 45	(Tiles a dibujar)
05:66F3	18 87	(Cantidad a sumar a Map Address=\$18. Nº tiles=\$07)
05:66F5	46 47 48 49 4A 4B 4C	(Tiles a dibujar)
05:66FC	15 8B	(Cantidad a sumar a Map Address=\$15. Nº tiles=\$0B)
05:66FE	4D 4E 4F 50 51 52 53 54 55 56 57	(Tiles a dibujar)
05:6709	13 8D	(Cantidad a sumar a Map Address=\$13. Nº tiles=\$0D)
05:670B	4D 4E 58 59 5A 5B 5C 5D 5E 5F 60 61 62	(Tiles a dibujar)
05:6718	13 81	(Cantidad a sumar a Map Address=\$13. Nº tiles=\$01)
05:671A	63	(Tile a dibujar)
05:671B	43 64	(Dibuja \$03 veces el tile \$64)

05:671D 81 (Nº tiles=\$01)  
05:671E 65 (Tile a dibujar)  
05:671F 4C 66 (Dibuja \$0C veces el tile \$66)  
05:6721 81 (Nº tiles=\$01)  
05:6722 67 (Tile a dibujar)  
05:6723 0D BE  
05:6725 FF (Fin de los datos)

-----

....

(Datos pantalla de password):

05:6956 00 98 (Map Address=\$9800)  
05:6958 08 (Cantidad a sumar a Map Address=\$08. Empieza a dibujar en \$9808)  
05:6959 84 (Nº tiles=\$04)  
05:695A 20 21 22 23 (Tiles a dibujar)  
05:695E 1B 85 (Cantidad a sumar a Map Address=\$1B. Nº tiles=\$05)  
05:6960 24 25 26 27 28 (Tiles a dibujar)  
05:6965 1B 88 (Cantidad a sumar a Map Address=\$1B. Nº tiles=\$08)  
05:6967 29 2A 2B 2C 2D 2E 2F 30 (Tiles a dibujar)  
05:696F 17 8B (Cantidad a sumar a Map Address=\$17. Nº tiles=\$0B)  
05:6971 31 32 33 34 35 36 37 38 39 3A 3B (Tiles a dibujar)  
05:697C 15 8C (Cantidad a sumar a Map Address=\$15. Nº tiles=\$0C)  
05:697E 3C 3D 3E 3F 40 41 42 43 44 45 46 47 (Tiles a dibujar)  
05:698A 14 8C (Cantidad a sumar a Map Address=\$14. Nº tiles=\$0C)  
05:698C 48 49 4A 4B 4C 4D 4E 4F 50 51 52 53 (Tiles a dibujar)  
05:6998 13 8D (Cantidad a sumar a Map Address=\$13. Nº tiles=\$0D)  
05:699A 54 66 67 68 58 59 69 6A 6B 5D 5E 5F 60 (Tiles a dibujar)  
05:69A7 0E 81 (Cantidad a sumar a Map Address=\$0E. Nº tiles=\$01)

05:69A9	19	(Tile a dibujar)
05:69AA	44 1A	(Dibujar \$04 veces el tile \$1A)
05:69AC	8A	(Nº tiles=\$0A)
05:69AD	10 15 12 16 12 12 17 12 18 14	(Tiles a dibujar ¿?)
05:69B7	44 1A	(Dibujar \$04 veces el tile \$1A)
05:69B9	81	(Nº tiles=\$01)
05:69BA	1B	(Tile a dibujar)
05:69BB	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
05:69BD	DB	(Tile a dibujar)
05:69BE	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
05:69C0	DC	(Tile a dibujar)
05:69C1	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
05:69C3	DB	(Tile a dibujar)
05:69C4	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
05:69C6	DC	(Tile a dibujar)
05:69C7	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
05:69C9	DB	(Tile a dibujar)
05:69CA	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
05:69CC	DC	(Tile a dibujar)
05:69CD	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
05:69CF	DB	(Tile a dibujar)
05:69D0	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
05:69D2	DC	(Tile a dibujar)
05:69D3	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
05:69D5	DB	(Tile a dibujar)
05:69D6	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
05:69D8	DC	(Tile a dibujar)
05:69D9	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
05:69DB	DB	(Tile a dibujar)
05:69DC	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)

05:69DE	DC	(Tile a dibujar)
05:69DF	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
05:69E1	DB	(Tile a dibujar)
05:69E2	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
05:69E4	DC	(Tile a dibujar)
05:69E5	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
05:69E7	DB	(Tile a dibujar)
05:69E8	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
05:69EA	DC	(Tile a dibujar)
05:69EB	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
05:69ED	DB	(Tile a dibujar)
06:69EE	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
06:69F0	DC	(Tile a dibujar)
06:69F1	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
06:69F3	DB	(Tile a dibujar)
06:69F4	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
06:69F6	DC	(Tile a dibujar)
06:69F7	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
06:69F9	DB	(Tile a dibujar)
06:69FA	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
06:69FC	DC	(Tile a dibujar)
06:69FD	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
06:69FFDB		(Tile a dibujar)
06:6A00	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
06:6A02	DC	(Tile a dibujar)
06:6A03	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
06:6A05	DB	(Tile a dibujar)
06:6A06	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
06:6A08	DC	(Tile a dibujar)
06:6A09	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)

06:6A0B	DB	(Tile a dibujar)
06:6A0C	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
06:6A0E	DC	(Tile a dibujar)
06:6A0F	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
06:6A11	DB	(Tile a dibujar)
06:6A12	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
06:6A14	DC	(Tile a dibujar)
06:6A15	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
06:6A17	DB	(Tile a dibujar)
06:6A18	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
06:6A1A	DC	(Tile a dibujar)
06:6A1B	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
06:6A1D	DB	(Tile a dibujar)
06:6A1E	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
06:6A20	DC	(Tile a dibujar)
06:6A21	0C 81	(Cantidad a sumar=\$0C. Nº tiles=\$01)
06:6A23	DB	(Tile a dibujar)
06:6A24	12 81	(Cantidad a sumar=\$12. Nº tiles=\$01)
06:6A26	DC	(Tile a dibujar)
06:6A27	FF	(Fin de los datos)

-----

....

(Datos rótulo "PUSH START" de la pantalla de título):



0C:6B7D	0D 9C	(Map Address=\$9C0D)
0C:6B7F	14 15 16 17 18	(Tiles a dibujar)
0C:6B84	FE	(Fin de la línea?)
0C:6B85	2D 9C	(Map Address=\$9C2D)

0C:6B87 19 1A 1B 1C 1D 1D (Tiles a dibujar)  
0C:6B8D FE (Fin de la línea?)  
0C:6B8E 4D 9C (Map Address=\$9C4D)  
0C:6B90 1F 20 21 22 23 24 (Tiles a dibujar)  
0C:6B96 FE (Fin de la línea?)  
0C:6B97 6D 9C (Map Address=\$9C6D)  
0C:6B99 25 26 27 28 29 2A  
0C:6B9F FF (Fin de los datos)

.....

(Datos: Pantalla de título):

05:6D38 00 9C (Map Address=\$9C00)  
05:6D3A 08 (Cantidad a sumar a Map Address=\$08. Map Address=\$9C08)  
05:6D3B 84 (Nº tiles=\$84-\$80=\$04=4 tiles a dibujar)  
05:6D3C 80 81 82 83 (Tiles a dibujar)  
05:6D40 1B 86 (Suma \$1B a Map Address. Dibujar \$06 tiles)  
05:6D42 84 85 86 87 88 89 (Tiles a dibujar)  
05:6D48 1A 86 (Suma \$1A a Map Address. Dibujar \$06 tiles)  
05:6D4A 8A 8B 8C 8D 8E 8F (Tiles a dibujar)  
05:6D50 1A 86 (Suma \$1A a Map Address. Dibujar \$06 tiles)  
05:6D52 90 91 92 93 94 95 (Tiles a dibujar)  
05:6D58 19 88 (Suma \$19 a Map Address. Dibujar \$08 tiles)  
05:6D5A 96 97 98 99 9A 9B 9C 9D (Tiles a dibujar)  
05:6D62 16 8C (Suma \$16 a Map Address. Dibujar \$0C tiles)  
05:6D64 9E 9F A0 A1 A1 A2 A3 A1 A1 A4 A5 A6 (Tiles a dibujar)  
05:6D70 13 8E (Suma \$13 a Map Address. Dibujar \$0E tiles)  
05:6D72 A7 A8 A9 AA AB AC AD AE AF B0 B1 B2 B3 B4 (Tiles a dibujar)  
05:6D80 12 8E (Suma \$12 a Map Address. Dibujar \$0E tiles)  
05:6D82 B5 A1 B6 B7 B8 B9 Ba BB BC BD BE BF A1 C0 (Tiles a dibujar)  
05:6D90 11 90 (Suma \$11 a Map Address. Dibujar \$10 tiles)

05:6D92	C1 A1 A1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA CB A1 A1 CC	(Tiles a dibujar)
05:6DA2	10 90	(Suma \$10 a Map Address. Dibujar \$10 tiles)
05:6DA4	CD CE CF D0 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 Da DB DC	(Tiles a dibujar)
05:6DB4	10 90	(Suma \$10 a Map Address. Dibujar \$10 tiles)
05:6DB6	DD A1 DE DF E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E9 EA EB	(Tiles a dibujar)
05:6DC6	10 90	(Suma \$10 a Map Address. Dibujar \$10 tiles)
05:6DC8	EC ED EE EF F0 F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 FA FB	(Tiles a dibujar)
05:6DD8	10 90	(Suma \$10 a Map Address. Dibujar \$10 tiles)
05:6DDA	FC FD FE FF 2B 01 02 00 00 05 06 07 08 09 0A 0B	(Tiles a dibujar)
05:6DEA	10 90	(Suma \$10 a Map Address. Dibujar \$10 tiles)
05:6DEC	0C 00 00 0D 00 00 0E 00 00 0F 00 00 10 00 00 11	(Tiles a dibujar)
05:6DFB	10 81	(Suma \$10 a Map Address. Dibujar \$01 tiles)
05:6DFE	12	(Tile a dibujar)
05:6DFF	0E 81	(Suma \$0E a Map Address. Dibujar \$01 tiles)
05:6E01	13	(Tile a dibujar)
05:6E02	FF	(Fin de los datos)

---

(Texto pantalla de título):

05:6E03	E3 9D	(Map Address=\$9DE3)
05:6E05	8D	(D=Nº tiles=13)
05:6E06	48 00 49 4A 4B 4C 00 4D 4E 4F 50 51 52	(Texto "(C) 1993 KONAMI")
05:6E13	12 90	(\$12=Cantidad a sumar a Map Address último tile para empezar el texto siguiente. \$90=\$10=16 tiles texto)
05:6E15	53 54 55 56 57 58 59 5A 5B 5C 5D 5E 5F 60 61 62	(Texto "ALL RIGHTS RESERVED.")
05:6E25	10 90	(\$10=Cantidad a sumar a Map Address último tile para empezar el texto siguiente. \$90=\$10=16 tiles texto)
05:6E27	63 64 65 66 67 68 69 6A 6B 6C 6D 6E 6F 70 71 72	(Texto "LICENSED BY NINTENDO")
05:6E37	FF	(Fin de los datos)

....

05:7A2C-05:7FFE (Todo FF)

....

06:7E48-06:7FFE (Todo FF)

....

07:7AF8-07:7FFE (Todo FF)

....

08:7FA8-08:7FFE (Todo FF)

....

09:7F51-09:7FFE (Todo FF)

....

0A:7DD1-0A:7FFE (Todo FF)

....

0B:704D-0B:7FFE (Todo FF)

....

(Varios textos):

0C:4095 FE (Fin de la línea?)

0C:4096 C4 AE B8 B2 A0 C2 BD A0 BA AE C0 C1 B2 BF CB (Texto "WAKE UP MASTER")

0C:40A5 FF (Fin de los datos)

---

0C:40A6 66 99 (Map Address=\$9966)

0C:40A8 B9 B2 C1 D0 C0 A0 B4 BC CB (Texto "LET'S GO!")

0C:40B1 FF (Fin de los datos)

---

0C:40B2 64 99 (Map Address=\$9964, donde pone el texto en pantalla)  
0C:40B4 B9 B2 C1 A0 BA B2 A0 C0 B9 B2 B2 BD C8 (Texto "LET ME SLEEP.")  
0C:40C1 FF (Fin de los datos)  
0C:40C2 63 99 (Map Address=\$9963, donde pone el texto en pantalla)  
0C:40C4 BD AE C0 C0 C4 BC BF B1 A0 CA CA CA CA (Texto "PAWWSORD \_\_\_\_")  
0C:40D1 FE (Fin de línea?)  
0C:40D2 B7 C2 C0 C1 A0 C4 AE B8 B2 A0 C2 BD CB (Texto "JUST WAKE UP!")  
0C:40DF FF (Fin de los datos)

---

0C:40E0 42 99 (Map Address=\$9942)  
0C:40E2 B1 BC A0 AE C0 A0 C6 BC C2 A0 B9 B6 B8 B2 C8 (Texto "DO AS YOU LIKE.")  
0C:40F1 FE (Fin de la línea?)  
0C:40F2 B4 AE BF AE BA BC C1 B5 A0 C4 B6 B9 B9 A0 AF B2 (Texto "GARAMOTH  
WILL BE")  
0C:4102 FE (Fin de la línea?)  
0C:4103 C4 AE B6 C1 B6 BB B4 A0 B3 BC BF A0 C6 BC C2 C8 (Texto "WAITING FOR  
YOU.")  
0C:4113 FF (Fin de los datos)

---

0C:4114 62 9A (Map Address=\$9A62)  
0C:4116 C1 C2 BF BB A0 B6 BB C1 BC A0 AE A0 AF AE C1 (Texto "TURN INTO A BAT")  
0C:4125 FE (Fin de la línea?)  
0C:4126 AE BB B1 A0 B4 BC A0 AE BB C6 C4 B5 B2 BF B2 C8 (Texto "AND GO  
ANYWHERE.")  
0C:4136 F8  
0C:4137 C4 AE C1 B0 B5 A0 C1 B5 B2 A0 C1 B6 BA B2 C9 (Texto "WATCH THE TIME,")  
0C:4146 FE (Fin de la línea?)  
0C:4147 C1 B5 BC C2 B4 B5 C8 (Texto "THOUGH.")  
0C:414E FF (Fin de los datos)

---

0C:414F 62 9A (Map Address=\$9A62)  
0C:4151 C1 B5 B2 A0 AF AE C1 A0 AE C1 C1 AE B0 B8 (Texto "THE BAT ATTACK")  
0C:415F FE (Fin de la línea?)

0C:4160 B3 BC BF B0 B2 A0 B5 AE C0 A0 AF B2 B0 BC BA B2 (Texto "FORCE HAS BECOME")

0C:4170 F8

0C:4171 C6 BC C2 BF A0 AE B9 B9 C6 C8 (Texto "YOUR ALLY.")

0C:417B FE (Fin de la línea?)

0C:417C C1 B5 B2 C6 A0 C4 B6 B9 B9 A0 B5 B2 B9 BD (Texto "THEY WILL HELP")

0C:418A F8

0C:418B C6 BC C2 A0 AE BB C6 C1 B6 BA B2 (Texto "YOU ANYTIME")

0C:4196 FE (Fin de la línea?)

0C:4197 C6 BC C2 A0 C4 AE BB C1 C8 (Texto "YOU WANT.")

0C:41A0 FF (Fin de los datos)

---

0C:41A1 62 9A (Map Address=\$9A62)

0C:41A3 C6 BC C2 A0 BF B2 BA B2 BA AF B2 BF (Texto "YOU REMEMBER")

0C:41AF FE (Fin de la línea?)

0C:41B0 C1 B5 B2 A0 BA AE B4 B6 B0 (Texto "THE MAGIC")

0C:41B9 F8

0C:41BA B5 BC BA B6 BB B4 A0 AE C1 C1 AE B0 B8 C8 (Texto "HOMING ATTACK.")

0C:41C8 FF (Fin de los datos)

---

0C:41C9 62 9A (Map Address=\$9A62)

0C:41CB C6 BC C2 A0 BF B2 BA B2 BA AF B2 BF A0 B5 BC C4 (Texto "YOU REMEMBER HOW")

0C:41DB FE (Fin de la línea?)

0C:41DC C1 BC A0 C4 AE B9 B8 A0 C2 BD C0 B6 B1 B2 (Texto "TO WALK UPSIDE")

0C:41EA F8

0C:41EB B1 BC C4 BB C8 (Texto "DOWN.")

0C:41F0 FF (Fin de los datos)

---

0C:41F1 62 9A (Map Address=\$9A62)

0C:41F3 C6 BC C2 A0 BF B2 BA B2 BA AF B2 BF A0 C1 B5 B2 (Texto "YOU REMEMBER THE")

0C:4203 FE (Fin de la línea?)

0C:4204 AF BC BA AF C8 A0 C6 BC C2 A0 B0 AE BB (Texto "BOMB. YOU CAN")

0C:4211	F8	
0C:4212	BB BC C4 A0 AF BF B2 AE B8 A0 B1 BC C4 BB	(Texto "NOW BREAK DOWN")
0C:4220	FE	(Fin de la línea?)
0C:4221	C4 AE B9 B9 C0 C8	(Texto "WALLS.")
0C:4227	FF	(Fin de los datos)

---

0C:4228	62 9A	(Map Address=\$9A62)
0C:422A	C1 B5 B2 A0 AF AE C1 A0 C2 BA AF BF B2 B9 B9 AE	
0C:423A	FE	(Fin de la línea?)
0C:423B	C6 BC C2 A0 B5 AE C3 B2 A0 B4 BC C1 C1 B2 BB	(Texto "YOU HAVE
0C:424A	F8	
0C:424B	BD BF BC C1 B2 B0 C1 C0 A0 C6 BC C2	(Texto "PROTECTS YOU")
0C:4257	FE	(Fin de la línea)
0C:4258	B3 BF BC BA A0 B2 BB B2 BA C6	(Texto "FROM ENEMY")
0C:4262	F8	
0C:4263	AF C2 B9 B9 B2 C1 C0 C8	(Texto "BULLETS.")
0C:426B	FF	(Fin de los datos)

---

0C:426C	41 98	(Map Addres=\$9841)
0C:426E	B5 B2 B9 B9 BC C9 A0 B8 B6 B1	(Texto "HELLO, KID")
0C:4278	FE	(Fin de la línea?)
0C:4279	B1 BF AE B0 C2 B9 AE C8	(Texto "DRACULA.")
0C:4281	FB	
0C:4282	B6 B3 A0 C6 BC C2 A0 AE BF B2	(Texto "IF YOU ARE")
0C:428C	FE	(Fin de la línea?)
0C:428D	B6 BB A0 C1 BF BC C2 AF B9 B2	(Texto "IN TROUBLE")
0C:4297	FB	
0C:4298	C1 B5 B2 C0 B2 A0 B0 AE BB	(Texto "THESE CAN")
0C:42A1	FE	(Fin de la línea?)
0C:42A2	B5 B2 B9 BD A0 C6 BC C2 C8	(Texto "HELP YOU.")
0C:42AB	FB	
0C:42AC	C6 BC C2 D0 B9 B9	(Texto "YOU'LL")

0C:42B2 FE (Fin de la línea?)  
0C:42B3 BB B2 B2 B1 A0 C1 C4 BC (Texto "NEED TWO")  
0C:42BB FC  
0C:42BC B0 BC B6 BB C0 A0 C1 BC (Texto "COINS TO")  
0C:42C4 FE (Fin de la línea?)  
0C:42C5 C1 BF C6 A0 B3 BC BF (Texto "TRY FOR")  
0C:42CC FB  
0C:42CD BA BC BF B2 (Texto "MORE")  
0C:42D1 FE (Fin de la línea?)  
0C:42D2 B0 BC B6 BB C0 C8 (Texto "COINS.")  
0C:42D8 FB  
0C:42D9 C6 BC C2 D0 B9 B9 (Texto "YOU'LL")  
0C:42DF FE (Fin de la línea?)  
0C:42E0 BB B2 B2 B1 A0 AE C1 (Texto "NEED AT")  
0C:42E7 FB  
0C:42E8 B9 B2 AE C0 C1 A0 (Texto "LEAST ")  
0C:42EE 39 38  
0C:42F0 FE (Fin de la línea?)  
0C:42F1 B0 BC B6 BB C0 A0 C1 BC (Texto "COINS TO")  
0C:42F9 FB  
0C:42FA C1 BF C6 A0 B3 BC BF (Texto "TRY FOR")  
0C:4301 FE (Fin de la línea?)  
0C:4302 AE BB BC C1 B5 B2 BF (Texto "ANOTHER")  
0C:4309 FB  
0C:430A B8 B6 B1 (Texto "KID")  
0C:430D FE  
0C:430E B1 BF AE B0 C2 B9 AE C8 (Texto "DRACULA.")  
0C:4316 FB  
0C:4317 C4 B5 AE C1 A0 B6 C0 (Texto "WHAT IS")  
0C:431E FE (Fin de la línea?)

0C:431F	C6 BC C2 BF A0 C4 B6 C0 B5 CE	(Texto "YOUR WISH?")
0C:4329	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:432A	41 98	(Map Address=\$9841)
0C:432C	C1 B5 B2 A0 B0 BF C6 C0 AD	(Texto "THE CRY-")
0C:4335	FE	(Fin de la línea?)
0C:4336	C1 AE B9 A0 AF AE B9 B9	(Texto "TAL BALL")
0C:433E	FE	(Fin de la línea?)
0C:433F	B8 BB BC C4 C0 A0 C6 BC C2 BF	(Texto "KNLWS YOUR")
0C:4349	FB	
0C:434A	B3 C2 C1 C2 BF B2 C8	(Texto "FUTURE.")
0C:4351	FE	(Fin de la línea?)
0C:4352	B0 B5 BC BC C0 B2 A0 BC BB B2	(Texto "CHOOSE ONE")
0C:435C	FE	(Fin de la línea?)
0C:435D	B0 BF C6 C0 C1 AE B9	(Texto "CRYSTAL")
0C:4364	FB	
0C:4365	AF AE B9 B9 A0 AE BB B1	(Texto "BALL AND")
0C:436D	FE	(Fin de la línea?)
0C:436E	C0 C1 AE BF B2 A0 B6 BB C1 BC	(Texto "STARE INTO")
0C:4378	FE	(Fin de la línea?)
0C:4379	B6 C1 C8	(Texto "IT.")
0C:437C	FB	
0C:437D	C4 B5 B2 BB A0 C6 BC C2	(Texto "WHEN YOU")
0C:4385	FE	(Fin de la línea?)
0C:4386	AE BF B2 A0 BF B2 AE B1 C6 C9	(Texto "ARE READY,")
0C:4390	FE	(Fin de la línea?)
0C:4391	BD BF B2 C0 C0 A0 C1 B5 B2	(Texto "PRESS THE")
0C:439A	FB	
0C:439B	AE A0 AF C2 C1 C1 BC BB C8	(Texto "A BUTTON.")
0C:43A4	FB	
0C:43A5	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		

0C:43A6	41 98 (Map Address=\$9841)
0C:43A8	C0 BC C9 A0 C4 B5 B6 B0 B5 (Texto "SO, WHICH")
0C:43B1	FE (Fin de la línea?)
0C:43B2	C4 BC C2 B9 B1 A0 C6 BC C2 (Texto "WOULD YOU")
0C:43BB	FB
0C:43BC	B9 B6 B8 B2 A0 C1 BC (Texto "LIKE TO")
0C:43C3	FE (Fin de la línea?)
0C:43C4	BD B9 AE C6 CE (Texto "PLAY?")
0C:43C9	FF (Fin de los datos)
0C:43CA	41 98 (Map Address=\$9841)
0C:43CC	C6 BC C2 BF A0 C4 B6 C0 B5 (Texto "YOUR WISH")
0C:43D5	FE (Fin de la línea?)
0C:43D6	B6 C0 A0 C0 C2 BF B2 A0 C1 BC (Texto "IS SURE TO")
0C:43E0	FB
0C:43E1	B0 BC BA B2 A0 C1 BF C2 B2 (Texto "COME TRUE")
0C:43EA	FE (Fin de la línea?)
0C:43EB	AF C6 A0 BD B9 AE C6 B6 BB B4 (Texto "BY PLAYING")
0C:43F5	FB
0C:43F6	CF B4 BF AE AF (Texto ""GRAB")
0C:43FB	FE (Fin de la línea?)
0C:43FC	AF AE C1 CF C8 (Texto "BAT".")
0C:4401	FB
0C:4402	B4 BC BC B1 A0 B9 C2 B0 B8 CB (Texto "GOOD LUCK!")
0C:440C	FB
0C:440D	FF (Fin de los datos)
0C:440E	41 98 (Map Address=\$9841)
0C:4410	C6 BC C2 BF A0 C4 B6 C0 B5 (Texto "YOUR WISH")
0C:4419	FE (Fin de la línea?)
0C:441A	B6 C0 A0 C0 C2 BF B2 A0 C1 BC (Texto "IS SURE TO")
0C:4424	FB

0C:4425	B0 BC BA B2 A0 C1 BF C2 B2	(Texto "COME TRUE")
0C:442E	FE	(Fin de la línea?)
0C:442F	AF C6 A0 BD B9 AE C6 B6 BB B4	(Texto "BY PLAYING")
0C:4439	FB	
0C:443A	CF C0 C1 B6 B0 B8 D0 B2 BA	(Texto "'STICK'EM")
0C:4443	FE	(Fin de la línea?)
0C:4444	CF C8	(Texto "'.")
0C:4446	FB	
0C:4447	B4 BC BC B1 A0 B9 C2 B0 B8 CB	(Texto "GOOD LUCK!")
0C:4451	FB	
0C:4452	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:4453	41 98	(Map Address=\$9841)
0C:4455	C6 BC C2 BF A0 C4 B6 C0 B5	(Texto "YOUR WISH")
0C:445E	FE	(Fin de la línea?)
0C:445F	B6 C0 A0 C0 C2 BF B2 A0 C1 BC	(Texto "IS SURE TO")
0C:4469	FB	
0C:446A	B0 BC BA B2 A0 C1 BF C2 B2	(Texto "COME TRUE")
0C:4473	FE	(Fin de la línea?)
0C:4474	AF C6 A0 BD B9 AE C6 B6 BB B4	(Texto "BY PLAYING")
0C:447E	FB	
0C:447F	CF BF BD C0 CF C8	(Texto "'RPS".)
0C:4485	FE	(Fin de la línea?)
0C:4486	B4 BC BC B1 A0 B9 C2 B0 B8 CB	(Texto "GOOD LUCK!")
0C:4490	FB	
0C:4491	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:4492	41 98	(Map Address=\$9841)
0C:4494	C6 BC C2 BF A0 C4 B6 C0 B5	(Texto "YOUR WISH")
0C:449D	FE	(Fin de la línea?)
0C:449E	B6 C0 A0 C0 C2 BF B2 A0 C1 BC	(Texto "IS SURE TO")
0C:44A8	FB	

0C:44A9	B0 BC BA B2 A0 C1 BF C2 B2	(Texto "COME TRUE")
0C:44B2	FE	(Fin de la línea?)
0C:44B3	AF C6 A0 BD B9 AE C6 B6 BB B4	(Texto "BY PLAYING")
0C:44BD	FB	
0C:44BE	CF B7 C2 BA BD CC	(Texto "'JUMP&")
0C:44C4	FE	(Fin de la línea?)
0C:44C5	BD BC BD CF C8	(Texto "POP".)
0C:44CA	FB	
0C:44CB	B4 BC BC B1 A0 B9 C2 B0 B8 CB	(Texto "GOOD LUCK!")
0C:44D5	FB	
0C:44D6	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:44D7	41 9C	(Map Address=\$9C41)
0C:44D9	C4 AE C3 B2 A0 AE A0 BB B2 C1 A0 B6 BB	(Texto "WAVE A NET IN")
0C:44E6	FE	(Fin de la línea?)
0C:44E7	C1 B5 B2 A0 AE B6 BF A0 C1 BC	(Texto "THE AIR TO")
0C:44F1	FB	
0C:44F2	B0 AE C1 B0 B5 A0 AE C0 A0 BA AE BB C6	(Texto "CATCH AS MANY")
0C:44FF	FE	(Fin de la línea?)
0C:4500	AF AE C1 C0 A0 AE C0 A0 C6 BC C2	(Texto "BATS AS YOU")
0C:450B	FB	
0C:450C	B0 AE BB C8 A0 B3 BC BF A0 B2 C3 B2 BF C6	(Texto "CAN. FOR EVERY")
0C:451A	FE	(Fin de la línea?)
0C:451B	B3 B6 C3 B2 A0 C6 BC C2	(Texto "FIVE YOU")
0C:4523	FB	
0C:4524	B0 AE BD C1 C2 BF B2 C9 A0 C6 BC C2	(Texto "CAPTURE, YOU")
0C:4530	FE	(Fin de la línea?)
0C:4531	B4 B2 C1 A0	(Texto "GET ")
0C:4535	16	
0C:4536	C2 BD C9	(Texto "UP,")
0C:4539	FB	

0C:453A	17
0C:453B	C2 BD C9 A0 AE BB B1 A0 (Texto "UP, AND ")
0C:4543	19
0C:4544	C2 BD C8 (Texto "UP.")
0C:4547	FB
0C:4548	AE BF B2 A0 C6 BC C2 A0 BF B2 AE B1 C6 C9 (Texto "ARE YOU READY,")
0C:4556	FE (Fin de la línea?)
0C:4557	B8 B6 B1 A0 B1 BF AE B0 C2 B9 AE CE (Texto "KID DRACULA?")
0C:4563	FB
0C:4564	FF (Fin de los datos)
0C:4565	41 9C (Map Address=\$9C41)
0C:4567	B4 BC BC B1 A0 C1 BF C6 C8 (Texto "GOOD TRY.")
0C:4570	FE (Fin de la línea?)
0C:4571	BB B2 C5 C1 A0 C1 B6 BA B2 A0 B1 BC (Texto "NEXT TIME DO")
0C:457D	FB
0C:457E	AF B2 C1 C1 B2 BF C9 (Texto "BETTER,")
0C:4585	FE (Fin de la línea?)
0C:4586	B8 B6 B1 A0 B1 BF AE B0 C2 B9 AE C8 (Texto "KID DRACULA.")
0C:4592	FB
0C:4593	FF (Fin de los datos)
0C:4594	41 9C (Map Address=\$9C41)
0C:4596	B4 BC BC B1 A0 B7 BC AF CB (Texto "GOOD JOB!")
0C:459F	FE (Fin de la línea?)
0C:45A0	C6 BC C2 A0 B4 BC C1 A0 (40 41) C2 BD C8 (Texto "YOU GOT UP.")
0C:45AD	FB
0C:45AE	C4 AE C6 A0 C1 BC A0 B4 BC C9 A0 B8 B6 B1 (Texto "WAY TO GO, KID")
0C:45BC	FE (Fin de la línea?)
0C:45BD	B1 BF AE B0 C2 B9 AE CB (Texto "DRACULA!")
0C:45C5	FB
0C:45C6	FF (Fin de los datos)

0C:45C7	41 9C (Map Address=\$9C41)
0C:45C9	B4 BC BC B1 A0 B7 BC AF CB (Texto "GOOD JOB!")
0C:45D2	FE (Fin de la línea?)
0C:45D3	C6 BC C2 A0 B4 BC C1 A0 1F C2 BD C8 (Texto "YOU GOT UP.")
0C:45DF	FB
0C:45E0	C4 AE C6 A0 C1 BC A0 B4 BC C9 A0 B8 B6 B1 (Texto "WAY TO GO, KID")
0C:45EE	FE (Fin de la línea?)
0C:45EF	B1 BF AE B0 C2 B9 AE CB (Texto "DRACULA!")
0C:45F7	FB
0C:45F8	FF (Fin de los datos)
<hr/>	
0C:45F9	41 9C (Map Address=\$9C41)
0C:45FB	C6 BC C2 A0 BA C2 C0 C1 A0 BD B9 AE B0 B2 (Texto "YOU MUST PLACE")
0C:4609	FE (Fin de la línea?)
0C:460A	C6 BC C2 BF A0 C0 C4 BC BF B1 C0 (Texto "YOUR SWORDS")
0C:4615	FB
0C:4616	B6 BB C1 BC A0 C1 B5 B2 A0 B5 BC B9 B2 C0 (Texto "INTO THE HOLES")
0C:4624	FE (Fin de la línea?)
0C:4625	AE BB B1 A0 B5 BC BD B2 A0 C1 B5 B2 (Texto "AND HOPE THE")
0C:4631	FB
0C:4632	C0 B8 C2 B9 B9 A0 B1 BC B2 C0 A0 BB BC C1 (Texto "SKULL DOES NOT")
0C:4640	FE (Fin de la línea?)
0C:4641	BD BC BD A0 BC B3 B3 C8 A0 B6 B3 (Texto "POP OFF. IF")
0C:464C	FB
0C:464D	C6 BC C2 A0 AE BF B2 A0 AE AF B9 B2 (Texto "YOU ARE ABLE")
0C:4659	FE (Fin de la línea?)
0C:465A	C1 BC A0 BD C2 C1 A0 B6 BB A0 B3 BC C2 BF (Texto "TO PUT IN FOUR")
0C:4668	FB
0C:4669	AF B2 B3 BC BF B2 A0 B6 C1 A0 BD BC BD C0 (Texto "BEFORE IT POPS")
0C:4677	FE (Fin de la línea?)
0C:4678	BC B3 B3 C9 A0 C6 BC C2 A0 B4 B2 C1 (Texto "OFF, YOU GET")

0C:4684 FB  
0C:4685 E3  
0C:4686 C2 BD C9 A0 C0 B2 C3 B2 BB (Texto "UP, SEVEN")  
0C:468F FE (Fin de la línea?)  
0C:4690 C0 C4 BC BF B1 C0 A0 B6 BB C8 C8 C8 (Texto "SWORDS IN...")  
0C:469C FB  
0C:469D E4  
0C:469E C2 BD A0 AE BB B1 A0 BB B6 BB B2 (Texto "UP AND NINE")  
0C:46A9 FE (Fin de la línea?)  
0C:46AA B6 BB C8 C8 C8 E6 C2 BD C8 (Texto "IN... UP.")  
0C:46B3 FB  
0C:46B4 AE BF B2 A0 C6 BC C2 A0 BF B2 AE B1 C6 C9 (Texto "ARE YOU READY,")  
0C:46C2 FE (Fin de la línea?)  
0C:46C3 B8 B6 B1 A0 B1 BF AE B0 C2 B9 AE CE (Texto "KID DRACULA?")  
0C:46CF FB  
0C:46D0 FF (Fin de los datos)

---

0C:46D1 41 9C (Map Address=\$9C41)  
0C:46D3 C4 BC C4 CB (Texto "WOW!")  
0C:46D7 FE (Fin de la línea?)  
0C:46D8 C6 BC C2 A0 B4 BC C1 A0 EC C2 BD C8 (Texto "YOU GOT UP.")  
0C:46E4 FB  
0C:46E5 B3 AE BB C1 AE C0 C1 B6 B0 C9 A0 B8 B6 B1 (Texto "FANTASTIC, KID")  
0C:46F3 FE (Fin de la línea?)  
0C:46F4 B1 BF AE B0 C2 B9 AE CB (Texto "DRACULA!")  
0C:46FC FB  
0C:46FD FF (Fin de los datos)

---

0C:46FE 41 9C (Map Address=\$9C41)  
0C:4700 B4 BC BC B1 A0 B7 BC AF CB (Texto "GOOD JOB!")  
0C:4709 FE (Fin de la línea?)  
0C:470A C6 BC C2 A0 B4 BC C1 A0 EC C2 BD C8 (Texto "YOU GOT TPS")

0C:4716	FB	
0C:4717	C4 AE C6 A0 C1 BC A0 B4 BC C9 A0 B8 B6 B1	(Texto "WAY TO FO, KID")
0C:4725	FE	(Fin de la línea?)
0C:4726	B1 BF AE B0 C2 B9 AE CB	(Texto "DRACULA!")
0C:472E	FB	
0C:472F	FF	(Fin de los datos)

---

0C:4730	41 9C	(Map Address=\$9C41)
0C:4732	B4 B2 C1 A0 AE B1 B1 B6 C1 B6 BC BB AE B9	(Texto "GET ADDITIONAL")
0C:4740	FE	(Fin de la línea?)
0C:4741	B0 BC B6 BB C0 A0 AF C6	(Texto "COINS BY")
0C:4749	FB	
0C:474A	B4 C2 B2 C0 C0 B6 BB B4 A0 C1 B5 B2	(Texto "GUESSING THE")
0C:4756	FE	(Fin de la línea?)
0C:4757	B0 BC BF BF B2 B0 C1 A0	(Texto "CORRECT ")
0C:475F	FB	
0C:4760	BB C2 BA AF B2 BF C8	(Texto "NUMBER.")
0C:4767	FE	(Fin de la línea?)
0C:4768	C1 C4 BC A0 B0 BC B6 BB C0 A0 BD B2 BF	(Texto "TWO COINS PER")
0C:4775	FB	
0C:4776	BD B9 AE C6 C8 A0 B4 B6 C3 B2 A0 B6 C1	(Texto "PLAY. GIVE IT")
0C:4783	FE	(Fin de la línea?)
0C:4784	AE A0 C1 BF C6 CB	(Texto "A TRY!")
0C:478A	FB	
0C:478B	FF	(Fin de los datos)

---

0C:478C	41 98	(Map Address=\$9841)
0C:478E	C4 B5 AE C1 A0 C4 BC C2 B9 B1	(Texto "WHAT WOULD")
0C:4798	FE	(Fin de la línea?)
0C:4799	C6 BC C2 A0 B9 B6 B8 B2	(Texto "YOU LIKE")
0C:47A1	FB	
0C:47A2	C1 B5 B6 C0 A0 C1 B6 BA B2 CE	(Texto "THIS TIME?")

0C:47AC	FB	
0C:47AD	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:47AE	41 98	(Map Address=\$9841)
0C:47B0	C6 BC C2 A0 B1 BC A0 BB BC C1	(Texto "YOU DO NOT")
0C:47BA	FE	(Fin de la línea?)
0C:47BB	B5 AE C3 B2	(Texto "HAVE")
0C:47BF	FB	
0C:47C0	B2 BB BC C2 B4 B5	(Texto "ENOUGH")
0C:47C6	FE	(Fin de la línea?)
0C:47C7	B0 BC B6 BB C0 C8	(Texto "COINS.")
0C:47CD	FB	
0C:47CE	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:47CF	41 98	(Map Address=\$9841)
0C:47D1	B4 B2 C1 A0 C0 BC BA B2	(Texto "GET SOME")
0C:47D9	FE	(Fin de la línea?)
0C:47DA	BA BC BF B2 A0 AE BB B1	(Texto "MORE AND")
0C:47E2	FB	
0C:47E3	B0 BC BA B2 A0 AF AE B0 B8	(Texto "COME BACK")
0C:47EC	FE	(Fin de la línea?)
0C:47ED	AE B4 AE B6 BB C8	(Texto "AGAIN.")
0C:47F3	FB	
0C:47F4	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:47F5	41 98	(Map Address=\$9841)
0C:47F7	C4 B5 B6 B0 B5	(Texto "WHICH")
0C:47FC	FE	(Fin de la línea?)
0C:47FD	B0 BF C6 C0 C1 AE B9	(Texto "CRYSTAL")
0C:4804	FE	(Fin de la línea?)
0C:4805	AF AE B9 B9 A0 C4 B6 B9 B9	(Texto "BALL WILL")
0C:480E	FB	
0C:480F	C6 BC C2	(Texto "YOU")

0C:4812	FE	(Fin de la línea?)
0C:4813	B0 B5 BC BC C0 B2 CE	(Texto "CHOOSE?")
0C:481A	FB	
0C:481B	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:481C	41 9C	(Map Address=\$9C41)
0C:481E	BD AE BD B2 BF A0 B0 BC C3 B2 BF C0	(Texto "PAPER COVERS")
0C:482A	FE	(Fin de la línea?)
0C:482B	BF BC B0 B8 AC	(Texto "ROCK;")
0C:4830	FB	
0C:4831	BF BC B0 B8 A0 C0 BA AE C0 B5 B2 C0	(Texto "ROCK SMASHES")
0C:483D	FE	(Fin de la línea?)
0C:483E	C0 B0 B6 C0 C0 BC BF C0 AC	(Texto "SCISSORS;")
0C:4847	FB	
0C:4848	AE BB B1 A0 C0 B0 B6 C0 C0 BC BF C0	(Texto "AND SCISSORS")
0C:4854	FE	(Fin de la línea?)
0C:4855	B0 C2 C1 A0 BD AE BD B2 BF C8	(Texto "CUT PAPER.")
0C:485F	FB	
0C:4860	B0 B5 BC BC C0 B2 A0 C4 B6 C1 B5	(Texto "CHOOSE WITH")
0C:486B	FE	(Fin de la línea?)
0C:486C	C1 B5 B2 A0 CD B8 B2 C6 A0 AE BB B1	(Texto "THE +KEY AND")
0C:4878	FB	
0C:4879	C0 C1 AE BF C1 A0 C4 B6 C1 B5	(Texto "START WITH")
0C:4883	FE	(Fin de la línea?)
0C:4884	C1 B5 B2 A0 AE A0 AF C2 C1 C1 BC BB C8	(Texto "THE A BUTTON")
0C:4891	FB	
0C:4892	B6 B3 A0 C6 BC C2 A0 C4 B6 BB C9	(Texto "IF YOU WIN,")
0C:489D	FE	(Fin de la línea?)
0C:489E	C6 BC C2 A0 B0 AE BB A0 AE C1 C1 AE B0 B8	(Texto "YOU CAN ATTACK")
0C:48AC	FB	
0C:48AD	C4 B6 C1 B5 A0 CF AE CF A0 BC BF	

0C:48B8 FE (Fin de la línea?)

0C:48B9 CF AF CF C8 A0 B6 B3 A0 C6 BC C2 (Texto ""B". IF YOU")

0C:48C4 FB

0C:48C5 B9 BC C0 B2 C9 A0 B1 B2 B3 B2 BB B1 (Texto "LOSE, DEFEND")

0C:48D1 FE (Fin de la línea?)

0C:48D2 C4 B6 C1 B5 A0 CF B1 BC C4 BB CF A0 BC BF (Texto "WITH "COWN" OF")

0C:48E0 FB

0C:48E1 CF B9 B2 B3 C1 CF C8 A0 C1 B5 B2 (Texto ""LEFT". THE")

0C:48EC FE (Fin de la línea?)

0C:48ED B4 AE BA B2 A0 B6 C0 A0 BC C3 B2 BF (Texto "GAME IS OVER")

0C:48F9 FB

0C:48FA C4 B5 B2 BB A0 C6 BC C2 A0 C4 B6 BB (Texto "WHEN YOU WIN")

0C:4906 FE (Fin de la línea?)

0C:4907 B3 B6 C3 B2 A0 C1 B6 BA B2 C0 A0 BC BF (Texto "FIVE TIMES OR")

0C:4914 FB

0C:4915 B9 BC C0 B2 A0 C1 C4 B6 B0 B2 C8 (Texto "LOSE TWICE.")

0C:4920 FE (Fin de la línea?)

0C:4921 C6 BC C2 A0 B4 B2 C1 A0 E3 C2 BD (Texto "YOU GET OUP")

0C:492C FB

0C:492D B3 BC BF A0 B2 C3 B2 BF C6 A0 C1 B6 BA B2 (Texto "FOR EVERY TIME")

0C:493B FE (Fin de la línea?)

0C:493D C6 BC C2 A0 C4 B6 BB C8 (Texto "YOU WIN.")

0C:4944 FB

0C:4945 B1 BC BB D0 C1 A0 B7 C2 BA BD A0 C1 B5 B2 (Texto "DON'T JUMP THE")

0C:4953 FE (Fin de la línea?)

0C:4954 B4 C2 BB C9 A0 B8 B6 B1 (Texto "GUN, KID")

0C:495C FB

0C:495D B1 BF AE B0 C2 B9 AE CB (Texto "DRACULA!")

0C:4965 FB

0C:4966 FF (Fin de los datos)

---

0C:4967 41 9C (Map Address=\$9C41)

0C:4969 B7 C2 BA BD A0 C4 B6 C1 B5 A0 CF AE CF (Texto "JUMP WITH "A"")

0C:4976 FE (Fin de la línea?)

0C:4977 BC BF A0 CF AF CF A0 B6 BB (Texto "OR "B" IN")

0C:4980 FB

0C:4981 BC BF B1 B2 BF A0 C1 BC A0 BD BC BD (Texto "ORDER TO POP")

0C:498D FE (Fin de la línea?)

0C:498E C1 B5 B2 A0 AF AE B9 B9 BC BC BB C0 C8 (Texto "THE BALLOONS.")

0C:499B FB

0C:499C C1 B6 BA B6 BB B4 A0 C1 B5 B2 (Texto "TIMING THE")

0C:49A6 FE (Fin de la línea?)

0C:49A7 BF B2 B9 B2 AE C0 B2 A0 BC B3 A0 C1 B5 B2 (Texto "RELEASE OF THE")

0C:49B5 FB

0C:49B6 AF C2 C1 C1 BC BB A0 C4 B6 B9 B9 (Texto "BUTTON WILL")

0C:49C1 FE (Fin de la línea?)

0C:49C2 B5 B2 B9 BD A0 C6 BC C2 (Texto "HELP YOU")

0C:49CA FB

0C:49CB B7 C2 BA BD A0 B5 B6 B4 B5 B2 BF C9 (Texto "JUMP HIGHER,")

0C:49D7 FE (Fin de la línea?)

0C:49D8 B8 B6 B1 A0 B1 BF AE B0 C2 B9 AE C8 (Texto "KID DRACULA.")

0C:49E4 FB

0C:49E5 FF (Fin de los datos)

---

0C:49E6 A4 99 (Map Address=\$99A4)

0C:49E8 BA AE C0 C1 B2 BF C8 C8 C8 (Texto "MASTER....")

0C:49F2 FE (Fin de la línea?)

0C:49F3 BA AE C0 C1 B2 BF C8 C8 C8 (Texto "MASTER...")

0C:49FC FF (Fin de los datos)

---

0C:49FD A4 99 (Map Address=\$99A4)

0C:49FF B5 C2 B5 CE A0 C1 B5 AE C1 (Texto "HUH? THAT")

0C:4A08 FE (Fin de la línea?)

0C:4A09 C4 AE C0 A0 C6 BC C2 A0 C4 B5 BC (Texto "WAS YOU WHO")  
0C:4A14 FB  
0C:4A15 AF B2 C1 BF AE C6 B2 B1 A0 BA B2 (Texto "BETRAYED ME")  
0C:4A20 FE (Fin de la línea?)  
0C:4A21 AE BB B1 A0 C4 B2 BB C1 (Texto "AND WENT")  
0C:4A29 FB  
0C:4A2A BC C3 B2 BF A0 C1 BC (Texto "OVER TO")  
0C:4A31 FE (Fin de la línea?)  
0C:4A32 B4 AE BF AE BA BC C1 B5 D0 C0 (Texto "GARAMOTH'S")  
0C:4A3C FB  
0C:4A3D C0 B6 B1 B2 C9 A0 C4 AE C0 BB D0 C1 (Texto "SIDE, WASN'T")  
0C:4A49 FE (Fin de la línea?)  
0C:4A4A B6 C1 C9 A0 AF AE C1 CB (Texto "IT, BAT!")  
0C:4A52 FB  
0C:4A53 FF (Fin de los datos)

---

  
0C:4A54 A4 99 (Map Address=\$99A4)  
0C:4A56 C1 B5 C8 C8 C1 B5 AE C1 (Texto "TH..THAT")  
0C:4A5E FE (Fin de la línea?)  
0C:4A5F C4 AE C0 C8 C8 C8 C8 A0 (Texto "WAS....")  
0C:4A66 FB  
0C:4A67 BC BC BC B5 B5 C8 C8 C8 C8 A0 B6 D0 BA (Texto "OOOH... I'M")  
0C:4A74 FE (Fin de la línea?)  
0C:4A75 C0 BC BF BF C6 A0 BA AE C0 C1 B2 BF C8 ("SORRY MASTER.")  
0C:4A82 FB  
0C:4A83 B0 AE BB A0 C6 BC C2 A0 B2 C3 B2 BF (Texto "CAN YOU EVER")  
0C:4A8F FE (Fin de la línea?)  
0C:4A90 B3 BC BF B4 B6 C3 B2 A0 BA B2 CE (Texto "FORGIVE ME?")  
0C:4A9B FB  
0C:4A9C FF (Fin de los datos)

---

  
0C:4A9D 44 99 (Map Address=\$9944)

0C:4A9F	BC BB B2 A0 B0 AE BB BB BC C1	(Texto "ONE CANNOT")
0C:4AA9	FE	(Fin de la línea?)
0C:4AAA	B2 AE C0 B6 B9 C6	(Texto "EASILY")
0C:4AB0	FB	
0C:4AB1	B3 BC BF B4 B6 C3 B2 A0 AE	(Texto "FORGIVE A")
0C:4ABA	FE	(Fin de la línea?)
0C:4ABB	C1 BF AE B6 C1 BC BF C9 A0 AF AE C1 C8	(Texto "TRAITOR, BAT.")
0C:4AC8	FB	
0C:4AC9	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:4ACA	A4 99	(Map Address=\$99A4)
0C:4ACC	AF C8 C8 C8 AF C2 C1 A0 B6 D0 BA	(Texto "B...BUT I'M")
0C:4AD7	FE	(Fin de la línea?)
0C:4AD8	AE B9 C4 AE C6 C0	(Texto "ALWAYS")
0C:4ADE	FB	
0C:4ADF	B5 BC BB B2 C0 C1 A0 C1 BC	(Texto "HONEST TO")
0C:4AE8	FE	(Fin de la línea?)
0C:4AE9	C6 BC C2 C9 A0 BA AE C0 C1 B2 BF C8	(Texto "YOU, MASTER.")
0C:4AF5	FB	
0C:4AF6	B6 C1 A0 B7 C2 C0 C1	(Texto "IT JUST")
0C:4AFD	FE	(Fin de la línea?)
0C:4AFE	B5 AE BD BD B2 BB B2 B1 C8 C8 C8	(Texto "HAPPED...")
0C:4B09	FB	
0C:4B0A	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:4B0B	A4 99	(Map Address=\$99A4)
0C:4B0D	B5 BA BD B5 CB A0 B6 A0 B5 AE C3 B2	(Texto "HMPH! I HAVE")
0C:4B19	FE	(Fin de la línea?)
0C:4B1A	BB BC A0 C1 B6 BA B2 A0 C1 BC	(Texto "NO TIME TO")
0C:4B24	FB	
0C:4B25	BD B9 AE C6 A0 AE BF BC C2 BB B1 C8	(Texto "PLAY AROUND.")
0C:4B31	FE	(Fin de la línea?)

0C:4B32	B6 D0 BA A0 AE A0 AF C2 C0 C6	(Texto "I'M A BUSY")
0C:4B3C	FB	
0C:4B3D	BD B2 BF C0 BC BB C8	(Texto "PERSON.")
0C:4B44	FB	
0C:4B45	FF	(Fin de los datos)

---

0C:4B46	A4 99	(Map Address=\$99A4)
0C:4B48	BA AE C0 C1 B2 BF C9 A0 AE BF B2	(Texto "MASTER, ARE")
0C:4B53	FE	(Fin de la línea?)
0C:4B54	C6 BC C2 A0 AE AF BC C2 C1 A0 C1 BC	(Texto "YOU ABOUT TO")
0C:4B60	FB	
0C:4B61	B4 BC A0 AE B3 C1 B2 BF	(Texto "GO AFTER")
0C:4B69	FE	(Fin de la línea?)
0C:4B6A	B4 AE BF AE BA BC C1 B5	(Texto "GARAMOTH")
0C:4B72	FB	
0C:4B73	BB BC C4 CE A0 B6 B3 A0 C0 BC C9	(Texto "NOW? IF SO,")
0C:4B7E	FE	(Fin de la línea?)
0C:4B7F	C4 B6 B9 B9 A0 C6 BC C2	(Texto "WILL YOU")
0C:4B87	FB	
0C:4B88	BD B9 B2 AE C0 B2 A0 C1 AE B8 B2	(Texto "PLEASE TAKE")
0C:4B93	FE	(Fin de la línea?)
0C:4B94	BA B2 CE	(Texto "ME?")
0C:4B97	FB	
0C:4B98	FF	(Fin de los datos)

---

0C:4B99	A4 99	(Map Address=\$99A4)
0C:4B9B	AE BB C6 BC BB B2 A0 C4 B5 BC	(Texto "ANYONE WHO")
0C:4BA5	FE	(Fin de la línea?)
0C:4BA6	B4 BC B2 C0 A0 BC C3 B2 BF A0 C1 BC	(Texto "GOES OVER TO")
0C:4BB2	FB	
0C:4BB3	B5 B6 C0 A0 C0 B6 B1 B2	(Texto "HIS SIDE")
0C:4BBB	FE	(Fin de la línea?)

0C:4BBC	C1 B5 B6 C0 A0 C1 B6 BA B2 A0 B6 C0	(Texto "THIS TIME IS")
0C:4BC8	FB	
0C:4BC9	B4 BC B6 BB B4 A0 C1 BC A0 B4 B2 C1	(Texto "GOING TO GET")
0C:4BD5	FE	(Fin de la línea?)
0C:4BD6	B6 C1 CB	(Texto "IT!")
0C:4BD9	FB	
0C:4BDA	B6 B3 A0 C1 B5 AE C1 D0 C0	(Texto "IF THAT'S")
0C:4BE3	FE	(Fin de la línea?)
0C:4BE4	AE B9 BF B6 B4 B5 C1 A0 C4 B6 C1 B5	(Texto "ALRIGHT WITH")
0C:4BF0	FB	
0C:4BF1	C6 BC C2 C9 A0 C1 B5 B2 BB	(Texto "YOU, THEN")
0C:4BFA	FE	(Fin de la línea?)
0C:4BFB	C6 BC C2 A0 B0 AE BB A0 B0 BC BA B2	(Texto "YOU CAN COME")
0C:4C07	FB	
0C:4C08	AE B9 BC BB B4 C8	(Texto "ALONG.")
0C:4C0E	FE	(Fin de la línea?)
0C:4C0F	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:4C10	A4 99	(Map Address=\$99A4)
0C:4C12	C6 B2 C0 C9 A0 C6 B2 C0 CB	(Texto "YES, YES!")
0C:4B1B	FE	(Fin de la línea?)
0C:4B1C	B6 A0 C0 B5 AE B9 B9 A0 B7 BC B6 BB	(Texto "I SHALL JOIN")
0C:4B28	FB	
0C:4B29	C6 BC C2 A0 C4 B6 C1 B5	(Texto "YOU WITH")
0C:4C31	FE	(Fin de la línea?)
0C:4C32	BD B9 B2 AE C0 C2 BF B2 C8	(Texto "PLEASURE.")
0C:4C3B	FB	
0C:4B3C	AE BB B1 A0 BA C6 A0 BC C1 B5 B2 BF	(Texto "AND MY OTHER")
0C:4B48	FE	(Fin de la línea?)
0C:4B49	AF AE C1 A0 B3 BF B6 B2 BB B1	(Texto "BAT FRIEND")
0C:4C53	FB	

0C:4C54	C4 B6 B9 B9 A0 B5 B2 B9 BD C9	(Texto "WILL HELP,")
0C:4C5E	FE	(Fin de la línea?)
0C:4C5F	C1 BC BC C8 A0 BA AE C0 C1 B2 BF CE	(Texto "TOO. MASTER?")
0C:4C6B	FB	
0C:4C6C	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:4C6D	A4 99	(Map Address=\$99A4)
0C:4C70	AE B6 C1 A0 B3 BC BF A0 BA B2 CB	(Texto "AIT FOR ME!")
0C:4C7B	FB	
0C:4C7C	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:4C7D	A4 99	(Map Address=\$99A4)
0C:4C80	AE B6 C1 CB A0 B6 D0 BA	(Texto "AIT! I'M")
0C:4C88	FE	(Fin de la línea?)
0C:4C89	B0 BC BA B6 BB B4 A0 C1 BC BC CB	(Texto "COMING TOO!")
0C:4C94	FB	
0C:4C95	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:4C96	A4 99	(Map Address=\$99A4)
0C:4C98	C1 AE B8 B2 A0 BA B2 A0 C1 BC BC CB	(Texto "TAKE ME TOO!")
0C:4CA4	FB	
0C:4CA5	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:4CA6	42 9C	(Map Address=\$9C42)
0C:4CA8	BA C8 C8 BA BA C8 C8 BA AE C0 C1 B2 BF C8 C8 C8	(Texto "M..MM..MASTER...")
0C:4CB8	FE	(Fin de la línea?)
0C:4CB9	C1 B5 AE C1 A0 B4 AE BF AE BA BC C1 B5 C8	(Texto "THAT GARAMOTH.")
0C:4CC7	FE	(Fin de la línea?)
0C:4CC8	B5 B2 D0 C0 C8 C8 C8	(Texto "HE'S...")
0C:4CCF	FB	
0C:4CD0	FF	(Fin de los datos)
<hr/>		
0C:4CD1	42 9C	(Map Address=\$9C42)
0C:4CD3	C4 B5 B2 BF B2 D0 C0 A0	(Texto "WHERE'S ")

0C:4CDB FE (Fin de la línea?)  
0C:4CDC B4 AE BF AE BA BC C1 B5 CE (Texto "GARAMOTH?")  
0C:4CE5 FB  
0C:4CE6 B6 A0 C1 B5 BC C2 B4 B5 C1 A0 B6 A0 B4 BC C1 (Texto "I THOUGHT I GOT")  
0C:4CF5 FE (Fin de la línea?)  
0C:4CF6 BF B6 B1 A0 BC B3 A0 B5 B6 BA C8 (Texto "RID OF HIM.")  
0C:4D01 FB  
0C:4D02 FF (Fin de los datos)

---

0C:4D03 42 9C (Map Address=\$9C42)  
0C:4D05 BC B5 A0 C4 B2 B9 B9 C9 A0 BB B2 C3 B2 BF (Texto "OH WELL, NEVER")  
0C:4D13 FE (Fin de la línea?)  
0C:4D14 BA B6 BB B1 C8 A0 C1 B5 B6 C0 A0 C1 B6 BA B2 (Texto "MIND. THIS TIME")  
0C:4D23 FE (Fin de la línea?)  
0C:4D24 B6 D0 B9 B9 A0 C1 B5 BF AE C0 B5 A0 B5 B6 BA (Texto "I'LL THRASH HIM")  
0C:4D33 FA  
0C:4D34 B3 BC BF A0 B4 BC BC B1 C8 (Texto "FOR GOOD.")  
0C:4D3D FB  
0C:4D3E FF (Fin de los datos)

---

0C:4D3F 42 9C (Map Address=\$9C42)  
0C:4D41 AF C2 C1 C9 A0 BA AE C0 C1 B2 BF C9 (Texto "BUT, MASTER,")  
0C:4D4D FE (Fin de la línea?)  
0C:4D4E C1 B5 B6 C0 A0 C1 B6 BA B2 A0 B5 B2 D0 C0 (Texto "THIS TIME HE'S")  
0C:4D5C FE (Fin de la línea?)  
0C:4D5D BA C2 B0 B5 A0 C0 C1 BF BC BB B4 B2 BF (Texto "MUCH STRONGER")  
0C:4D6A FB  
0C:4D6B C1 B5 AE BB A0 B5 B2 A0 B2 C3 B2 BF (Texto "THEN HE EVER")  
0C:4D77 FE (Fin de la línea?)  
0C:4D78 C4 AE C0 C8 (Texto "WAS.")  
0C:4D7C 7B  
0C:4D7D FF (Fin de los datos)

---

0C:4D7E 42 9C (Map Address=\$9C42)

0C:4D80 C6 BC C2 D0 B1 A0 AF B2 C1 C1 B2 BF (Texto "YOU'D BETTER")

0C:4D8C FE (Fin de la línea?)

0C:4D8D C4 AE C1 B0 B5 A0 BC C2 C1 A0 AE BB B1 (Texto "WATCH OUT AND")

0C:4D9A FE (Fin de la línea?)

0C:4D9B BD BF B2 BD AE BF B2 A0 C4 B2 B9 B9 (Texto "PREPARE WELL")

0C:4DA7 FB

0C:4DA8 B3 BC BF A0 AF AE C1 C1 B9 B2 C8 (Texto "FOR BATTLE.")

0C:4DB3 FE (Fin de la línea?)

0C:4DB4 C6 BC C2 D0 C3 B2 A0 BA B2 BA BC BF B6 C7 B2 B1 (Texto "YOU'VE  
MEMORIZED")

0C:4DC4 FE (Fin de la línea?)

0C:4DC5 AE B9 B9 A0 C1 B5 B2 A0 BA AE B4 B6 B0 (Texto "ALL THE MAGIC")

0C:4DD2 FB

0C:4DD3 C0 BD B2 B9 B9 C0 C9 A0 BF B6 B4 B5 C1 CE (Texto "SPELLS, RIGHT?")

0C:4DE1 FB

0C:4DE2 FF (Fin de los datos)

---

0C:4DE3 42 9C (Map Address=\$9C42)

0C:4DE5 C6 B2 AE B5 C9 A0 C1 B5 B2 A0 BA AE B4 B6 B0 (Texto "YEAH, THE MAGIC")

0C:4DF4 FE (Fin de la línea?)

0C:4DF5 C0 BD B2 B9 B9 C0 C8 (Texto "SPELLS.")

0C:4DFC FE (Fin de la línea?)

0C:4DFD BF C8 C8 BF B6 B4 B5 C1 C8 (Texto "R..RIGHT.")

0C:4E06 FB

0C:4E07 C1 B5 B2 A0 BC BB B9 C6 A0 BC BB B2 (Texto "THE ONLY ONE")

0C:4E13 FE (Fin de la línea?)

0C:4E14 B6 A0 BF B2 BA B2 BA AF B2 BF A0 B6 C0 (Texto "I REMEMBER IS")

0C:4E21 FE (Fin de la línea?)

0C:4E22 CF AF AE C1 CF C8 (Texto ""BAT".")

0C:4E28 FB

0C:4E29	FF	(Fin de los datos)
0C:4E2A	42 9C	(Map Address=\$9C42)
0C:4E2C	C6 BC C2 D0 C3 B2 A0 B3 BC BF B4 BC C1 C1 B2 BB	(Texto "YOU'VE FORGOTTEN")
0C:4E3C	FE	(Fin de la línea?)
0C:4E3D	AE B9 B9 A0 BC B3 A0 C1 B5 B2 A0 BC C1 B5 B2 BF	(Texto "ALL OF THE OTHER")
0C:4E4D	FE	(Fin de la línea?)
0C:4E4E	C0 BD B2 B9 B9 C0 A0 BA AE C0 C1 B2 BF CE CB	(Texto "SPELLS MASTER?!")
0C:4E5D	FB	
0C:4E5E	FF	(Fin de los datos)
0C:4E5F	42 9C	(Map Address=\$9C42)
0C:4E61	C4 B2 B9 B9 C9 A0 B6 D0 BA A0 C0 C2 BF B2	(Texto "WELL, I' SURE")
0C:4E6F	FE	(Fin de la línea?)
0C:4E70	B6 D0 B9 B9 C8 C8 C8	(Texto "I'LL...")
0C:4E77	FB	
0C:4E78	FF	(Fin de los datos)
0C:4E79	42 9C	(Map Address=\$9C42)
0C:4E7B	B6 D0 B9 B9 A0 BF B2 BA B2 BA AF B2 BF	(Texto "I'LL REMEMBER")
0C:4E88	FE	(Fin de la línea?)
0C:4E89	C1 B5 B2 BA A0 C4 B5 B2 BB A0 C1 B5 B2	(Texto "THEM WHEN THE")
0C:4E96	FE	(Fin de la línea?)
0C:4E97	C1 B6 BA B2 A0 B0 BC BA B2 C0 C8	(Texto "TIME COMES.")
0C:4EA2	FB	
0C:4EA3	FF	(Fin de los datos)
0C:4EA4	42 9C	(Map Address=\$9C42)
0C:4EA6	C4 B5 AE C1 A0 AE A0 B4 BC BC B1 AD B3 BC BF AD	(Texto "WHAT A GOOD-FOR-")
0C:4EB6	FE	(Fin de la línea?)
0C:4EB7	BB BC C1 B5 B6 BB B4 CB A0 B6 B3 A0 C6 BC C2	(Texto "NOTHING! IF YOU")
0C:4EC6	FE	(Fin de la línea?)

0C:4EC7 B4 B2 C1 A0 C1 B5 B2 BA A0 C4 BF BC BB B4 C9 (Texto "GET THEM WRONG,")  
0C:4ED6 FB  
0C:4ED7 C6 BC C2 A0 BA B6 B4 B5 C1 A0 C4 AE BB C1 (Texto "YOU MIGHT WANT")  
0C:4EE5 FE (Fin de la línea?)  
0C:4EE6 C1 BC A0 B7 BC B6 BB A0 B4 AE BF AE BA BC C1 B5 C8 (Texto "TO JOIN  
GARAMOTH.")  
0C:4EF7 FE (Fin de la línea?)  
0C:4EF8 B5 B2 B2 A0 B5 B2 B2 A0 B5 B2 B2 C8 C8 C8 (Texto "HEE HEE HEE...")  
0C:4F06 FB  
0C:4F07 FF (Fin de los datos)

---

0C:4F08 43 9C (Map Address=\$9C43)  
0C:4F0A B8 B6 B1 A0 B1 BF AE B0 C2 B9 AE C9 (Texto "KID DRACULA,")  
0C:4F16 FE (Fin de la línea?)  
0C:4F17 C6 BC C2 A0 AE BF B2 A0 B1 BC B6 BB B4 (Texto "YOU ARE DOING")  
0C:4F24 FB  
0C:4F25 C4 B2 B9 B9 A0 C1 BC A0 B4 B2 C1 (Texto "WELL TO GET")  
0C:4F30 FE (Fin de la línea?)  
0C:4F31 C1 B5 B6 C0 A0 B3 AE BF (Texto "THIS FAR")  
0C:4F39 FB  
0C:4F3A C4 B6 C1 B5 BC C2 C1 A0 AF B2 B6 BB B4 (Texto "WITHOUT BEING")  
0C:4F47 FE (Fin de la línea?)  
0C:4F48 B5 AE BF BA B2 B1 C9 (Texto "HARMED,")  
0C:4F4F FB  
0C:4F50 AE A0 BA B2 C0 C0 AE B4 B2 A0 B3 BF BC BA (Texto "A MESSAGE FROM")  
0C:4F5E FE (Fin de la línea?)  
0C:4F5F C1 B5 B2 A0 B0 AE C0 C1 B9 B2 (Texto "THE CASTLE")  
0C:4F69 FB  
0C:4F6A B5 AE C0 A0 AE BF BF B6 C3 B2 B1 C8 (Texto "HAS ARRIVED.")  
0C:4F76 FB  
0C:4F77 FF (Fin de los datos)

---

0C:4F78 43 9C (Map Address=\$9C43)

0C:4F7A BA AE C0 C1 B2 BF C9 A0 C6 BC C2 (Texto "MASTER, YOU")

0C:4F85 FE (Fin de la línea?)

0C:4F86 C0 B2 B2 BA A0 C4 B2 B9 B9 C9 A0 AE BB B1 (Texto "SEEM WELL, AND")

0C:4F94 FB

0C:4F95 BA C2 B0 B5 A0 C0 C1 BF BC BB B4 B2 BF C9 (Texto "MUCH STRONGER,")

0C:4FA3 FE (Fin de la línea?)

0C:4FA4 C1 BC BC CB A0 AF C2 C1 (Texto "TOO! BUT")

0C:4FAC FB

0C:4FAD C6 BC C2 D0 C3 B2 A0 C0 C1 B6 B9 B9 (Texto "YOU'VE STILL")

0C:4FB9 FE (Fin de la línea?)

0C:4FBA B4 BC C1 A0 AE A0 B9 BC BB B4 A0 C4 AE C6 (Texto "GOT A LONG WAY")

0C:4FC8 FB

0C:4FC9 C1 BC A0 B4 BC C8 A0 B3 BF BC BA (Texto "TO GO. FROM")

0C:4FD4 FE (Fin de la línea?)

0C:4FD5 B5 B2 BF B2 A0 BC BB A0 B6 BB C9 (Texto "HERE ON IN,")

0C:4FE0 FB

0C:4FE1 C2 C0 B2 A0 C1 B5 B2 A0 AF AE C1 (Texto "USE THE BAT")

0C:4FEC FE (Fin de la línea?)

0C:4FED C2 BA AF BF B2 B9 B9 AE A0 B9 BC C3 B2 B1 (Texto "UMBRELLA LOVED")

0C:4FFB FB

0C:4FFC AF C6 A0 C6 BC C2 BF A0 B3 AE C1 B5 B2 BF C8 (Texto "BY YOUR FATHER.")

0C:500B FE (Fin de la línea?)

0c:500C B6 D0 C3 B2 A0 C1 AE B8 B2 BB A0 B4 BC BC B1 (Texto "I'VE TAKEN GOOD")

0C:501B FB

0C:501C B0 AE BF B2 A0 BC B3 A0 B6 C1 A0 B6 BB (Texto "CARE OF IT IN")

0C:5029 FE (Fin de la línea?)

0C:502A C6 BC C2 BF A0 AE AF C0 B2 BB B0 B2 (Texto "YOUR ABSENCE")

0C:5036 FB

0C:5037 C0 BC A0 B6 C1 A0 BA AE C6 A0 AF B2 (Texto "SO IT MAY BE")

0C:5043 FE (Fin de la línea?)

0C:5044 BC B3 A0 C0 BC BA B2 A0 C2 C0 B2 A0 C1 BC (Texto "OF SOME USE TO")

0C:5052 FB

0C:5053 C6 BC C2 C8 A0 B6 D0 C3 B2 A0 B7 C2 C0 C1 (Texto "YOU. I'VE JUST")

0C:5061 FE (Fin de la línea?)

0C:5062 B4 B6 C3 B2 BB A0 B6 C1 A0 C1 BC (Texto "GIVEN IT TO")

0C:506D FB

0C:506E AF AE C1 C9 A0 C0 BC A0 B6 C1 (Texto "BAT, SO IT")

0C:5078 FE (Fin de la línea?)

0C:5079 C0 B5 BC C2 B9 B1 A0 BF B2 AE B0 B5 (Texto "SHOULD REACH")

0C:5085 FB

0C:5086 C6 BC C2 A0 AE BB C6 A0 BA B6 BB C2 C1 B2 C8 (Texto "YOU ANY MINUTE.")

0C:5095 FB

0C:5096 FF (Fin de los datos)

---

0C:5097 43 9C (Map Address=\$9C43)

0C:5099 C1 B5 B6 C0 A0 B6 C0 A0 AE A0 C3 B2 BF C6 (Texto "THIS IS A VERY")

0C:50A7 FE (Fin de la línea?)

0C:50A8 B6 BA BD BC BF C1 AE BB C1 (Texto "IMPORTANT")

0C:50B1 FB

0C:50B2 C2 BA AF BF B2 B9 B9 AE A0 B3 BC BF A0 AE (Texto "UMBRELLA FOR A")

0C:50C0 FE (Fin de la línea?)

0C:50C1 B0 BC C2 BB C1 C8 A0 C1 AE B8 B2 (Texto "COUNT. TAKE")

0C:50CC FB

0C:50CD B0 AE BF B2 A0 BB BC C1 A0 C1 BC (Texto "CARE NOT TO")

0C:50D8 FE (Fin de la línea?)

0C:50D9 B9 BC C0 B2 A0 B6 C1 C8 A0 C0 BC (Texto "LOSE IT. SO")

0C:50E4 FB

0C:50E5 B9 BC BB B4 C9 A0 BA AE C0 C1 B2 BF C8 (Texto "LONG, MASTER.")

0C:50F2 FE (Fin de la línea?)

0C:50F3 B6 A0 C0 B5 AE B9 B9 A0 AE C4 AE B6 C1 (Texto "I SHALL AWAIT")

0C:5100	FB
0C:5101	C6 BC C2 BF A0 C0 AE B3 B2 (Texto "YOUR SAFE")
0C:510A	FE (Fin de la línea?)
0C:510B	BF B2 C1 C8 C8 C8 (Texto "RET...")
0C:5111	FF (Fin de los datos)
0C:5112	43 9C (Map address=\$9C43)
0C:5114	B9 BC BB B4 A0 C1 B6 BA B2 A0 BB BC (Texto "LONG TIME NO")
0C:5120	FE (Fin de la línea?)
0C:5121	C0 B2 B2 C9 A0 B8 B6 B1 (Texto "SEE, KID")
0C:5129	FB
0C:512A	B1 BF AE B0 C2 B9 AE CB (Texto "DRACULA!")
0C:5132	FE (Fin de la línea?)
0C:5133	B9 AE C0 C1 A0 C1 B6 BA B2 A0 C6 BC C2 (Texto "LAST TIME YOU")
0C:5140	FB
0C:5141	B1 B2 B3 B2 AE C1 B2 B1 A0 BA B2 C9 (Texto "DEFEATED ME,")
0C:514D	FE (Fin de la línea?)
0C:514E	AF C2 C1 A0 B6 C1 A0 C4 BC BB D0 C1 (Texto "BED IT WON'T")
0C:515A	FB
0C:515B	AF B2 A0 C0 BC A0 B2 AE C0 C6 (Texto "BE SO EASY")
0C:5165	FE (Fin de la línea?)
0C:5166	C1 B5 B6 C0 A0 C1 B6 BA B2 C8 A0 C6 BC C2 (Texto "THIS TIME. YOU")
0C:5174	FB
0C:5175	C4 B6 B9 B9 A0 C2 BB B1 B2 BF C0 C1 AE BB B1 (Texto "WILL UNDERSTAND")
0C:5184	FE (Fin de la línea?)
0C:5185	C1 BF C2 B2 A0 B3 B2 AE BF (Texto "TRUE FEAR")
0C:518E	FB
0C:518F	C4 B5 B2 BB A0 C6 BC C2 A0 BA B2 B2 C1 (Texto "WHEN YOU MEET")
0C:519C	FE (Fin de la línea?)
0C:519D	B4 AE BF AE BA BC C1 B5 C8 (Texto "GARAMOTH.")
0C:51A6	FB

0C:51A7	C6 BC C2 D0 B9 B9 A0 AE B9 C4 AE C6 C0	(Texto "YOU'LL ALWAYS")
0C:51B4	FE	(Fin de la línea?)
0C:51B5	AF B2 A0 B7 C2 C0 C1 A0 AE	(Texto "BE JUST A")
0C:51BE	FB	
0C:51BF	B0 B5 B6 B9 B1 C8	(Texto "CHILD.")
0C:51C5	FB	
0C:51C6	FF	(Fin de los datos)
0C:51C7	43 9C	(Map Address=\$9C43)
0C:51C9	B5 AE A0 B5 AE A0 B5 AE	(Texto "HA HA HA")
0C:51D1	FE	(Fin de la línea?)
0C:51D2	B5 AE A0 B5 AE C8 C8 C8	(Texto "HA HA...")
0C:51DA	FB	
0C:51DB	FF	(Fin de los datos)
0C:51DC	48 9C	(Map Address=\$9C48)
0C:51DE	C6 BC C2 A0 AE B4 AE B6 BB C9	(Texto "YOU AGAIN,")
0C:51E8	FE	(Fin de la línea?)
0C:51E9	C1 B6 BB C6 A0 BC BB B2 CE	(Texto "TINY ONE?")
0C:51F2	F8	
0C:51F3	C1 B5 B6 C0 A0 C1 B6 BA B2	(Texto "THIS TIME")
0C:51FC	FE	(Fin de la línea?)
0C:51FD	C6 BC C2 D0 B9 B9	(Texto "YOU'LL")
0C:5203	F8	
0C:5204	B3 B2 B2 B9 A0 C1 B5 B2	(Texto "FEEL THE")
0C:520C	FE	(Fin de la línea?)
0C:520D	BD BC C4 B2 BF A0 BC B3	(Texto "POWER OF")
0C:5215	F8	
0C:5216	B8 B6 BB B4	(Texto "KING")
0C:521A	FE	(Fin de la línea?)
0C:521B	B4 AE BF AE BA BC C1 B5 C9	(Texto "GARAMOTH,")
0C:5224	F8	

0C:5225	BF C2 B9 B2 BF A0 BC B3	(Texto "RULER OF")
0C:522D	FE	(Fin de la línea?)
0C:522E	C0 BD AE B0 B2 C8	(Texto "SPACE.")
0C:5234	F8	
0C:5235	FF	(Fin de los datos)

---

0C:5236	A4 98	(Map Address=\$98A4)
0C:5238	B8 B6 B1 A0 B1 BF AE B0 C2 B9 AE	(Texto "KID DRACULA")
0C:5243	FE	(Fin de la línea?)
0C:5244	B5 AE C0 A0 AF BF AE C3 B2 B9 C6	(Texto "HAS BRAVELY")
0C:524F	FE	(Fin de la línea?)
0C:5250	B0 BC BB BE C2 B2 BF B2 B1	(Texto "CONQUEROT")
0C:5259	FE	(Fin de la línea?)
0C:525A	B8 B6 BB B4 A0 B4 AE BF AE BA BC C1 B5 C8	(Texto "KING GARAMOTH.")
0C:5268	F8	
0C:5269	FF	(Fin de los datos)

---

0C:526A	C3 98	(Map Address=\$98C3)
0C:526C	CF BD B6 B2 B0 B2 A0 BC B3 A0 B0 AE B8 B2 C8	(Texto ""PIECE OF CAKE.")
0C:527B	FE	(Fin de la línea?)
0C:527C	A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0	(Texto " ")
0C:5283	FE	(Fin de la línea?)
0C:5284	A0 B9 B2 C1 D0 C0 A0 B4 BC A0 B5 BC BA B2 C8 CF	(Texto "LET'S GO HOME.""")
0C:5294	F8	
0C:5295	FF	(Fin de los datos)

---

0C:5296	82 98	(Map Address=\$9882)
0C:5298	CF BA AE C0 C1 B2 BF CB	(Texto ""MASTER!")
0C:52A0	FF	(Fin de los datos)

---

0C:52A1	C2 98	(Map Address=\$98C2)
0C:52A3	A0 B6 A0 C1 BC B9 B1 A0 C6 BC C2 A0 C1 BC	(Texto "I TOLD YOU TO")
0C:52B1	FE	(Fin de la línea?)

0C:52B2	A0 AF B2 A0 B0 AE BF B2 B3 C2 B9 A0 C4 B6 C1 B5	(Texto " BE CAREFUL WITH")
0C:52C2	FE	(Fin de la línea?)
0C:52C3	A0 C6 BC C2 BF A0 B3 AE C1 B5 B2 BF D0 C0	(Texto " YOUR FATHER'S")
0C:52D1	FE	(Fin de la línea?)
0C:52D2	A0 C2 BA AF BF B2 B9 B9 AE C8 C8 C8 CF	(Texto " UMBRELLA...")
0C:52DF	F8	
0C:52E0	FF	(Fin de los datos)
0C:52E1	C4 98	(Map Address=\$98C4)
0C:52E3	CF AE C1 A0 B9 B2 AE C0 C1	(Texto ""AT LEAST")
0C:52EC	FE	(Fin de la línea?)
0C:52ED	A0 B6 A0 AF BF BC C2 B4 B5 C1 A0 B6 C1	(Texto " I BROUGHT IT")
0C:52FA	FE	(Fin de la línea?)
0C:52FB	A0 AF AE B0 B8 C8 CF	(Texto " BACK.")
0C:5302	F8	
0C:5303	FF	(Fin de los datos)
0C:5304	C3 98	(Map Address=\$98C3)
0C:5306	CF C1 B4 B2 A0 C4 BC BF C0 C1 A0 B6 C0	(Texto ""TGE WORT IS")
0C:5313	FE	(Fin de la línea?)
0C:5314	A0 C6 B2 C1 A0 C1 BC A0 B0 BC BA B2 CB	(Texto " YET TO COME!")
0C:5321	FE	(Fin de la línea?)
0C:5322	A0 B5 B2 B2 A0 B5 B2 B2 A0 B5 B2 B2 CB CF	(Texto " HEE HEE HEE!")
0C:5330	FF	(Fin de los datos)
0C:5331	21 98	(Map Address=\$9821)
0C:5333	AE C8 B4 BF AE AF A0 AF AE C1	(Texto "A.GRAB BAT")
0C:533D	FE	(Fin de la línea?)
0C:533E	61 98	(Map Address=\$9861)
0C:5340	AF C8 C0 C1 B6 B0 B8 D0 B2 BA	(Texto "B.STICK'EM")
0C:534A	FE	(Fin de la línea?)
0C:534B	A1 98	(Map Address=\$98A1)

0C:534D	B0 C8 BF BD C0	(Texto "C.RPS")
0C:5352	FE	(Fin de la línea?)
0C:5353	E1 98	(Map Address=\$98E1)
0C:5355	B1 C8 B7 C2 BA BD CC BD BC BD	(Texto "D.JUMPOP")
0C:535F	FF	(Fin de los datos)

---

0C:5360	08 99	(Map Address=\$9908)
0C:5362	B0 BC BB C1 B6 BB C2 B2	(Texto "CONTINUE")
0C:536A	FE	(Fin de la línea?)
0C:536B	68 99	(Map Address=\$9968)
0C:536D	BD AE C0 C0 C4 BC BF B1	(Texto "PASSWORD")
0C:5375	FE	(Fin de la línea?)
0C:5376	C8 99	(Map Address=\$99C8)
0C:5378	BE C2 B6 C1	(Texto "QUIT")
0C:537C	FF	(Fin de los datos)

---

(Passwords del juego):

0C:537D	AA AA AA AA	("9999": Nivel 1)
0C:5381	AA AA AA AA	("9999": Nivel 1)
0C:5385	A9 A6 A3 AA	("8529": Nivel 1)
0C:5389	A9 A6 A3 AA	("8529": Nivel 1)
0C:538D	A6 A7 A2 A4	("5613": Nivel 2)
0C:5391	A6 A7 A2 A4	("5613": Nivel 2)
0C:5395	A4 A3 A8 A3	("3272": Nivel 3)
0C:5399	A4 A3 A8 A3	("3272": Nivel 3)
0C:539D	A8 A3 A9 A4	("7283": Nivel 4)
0C:53A1	A8 A3 A9 A4	("7283": Nivel 4)
0C:53A5	A6 A4 A5 A7	("5346": Nivel 5)
0C:53A9	A6 A4 A5 A7	("5346": Nivel 5)
0C:53AD	A8 A3 A3 A6	("7225": Nivel 6)
0C:53B1	A8 A3 A3 A6	("7225": Nivel 6)
0C:53B5	A6 A6 A4 AA	("5539": Nivel 7)

0C:53B9	A6 A6 A4 AA	("5539": Nivel 7)
0C:53BD	A8 A2 A6 A9	("7158": Nivel 8)
0C:53C1	A8 A2 A6 A9	("7158": Nivel 8)
0C:53C5	A8 A4 A2 A5	("7314": Pantalla BGM)
0C:53C9	A8 A4 A2 A5	("7314": Pantalla BGM)
0C:53CD	AA A9 A2 A5	("9814": Tienda)
0C:53D1	AA A9 A2 A5	("9814": Tienda)

NOTA:

Podemos cambiar los passwords de nivel a nuestro antojo cambiando los valores anteriores.

Por ejemplo podemos poner en la dirección \$0C:538D y \$0C:5391 los valores A2 A3 A4 y A5 para que el password del nivel 2 sea "1234" en lugar del original.

-----

...

(Dibujar pantalla de título):

0C:686C	21 38 6D	ld hl,\$6D38	(Carga en hl la dirección \$05:6D38, donde están los datos para dibujar la pantalla)
---------	----------	--------------	--

0C:686F	CD D4 2F	call \$2FD4	(Llama a la subrutina que hay en la dirección \$2FD4)
---------	----------	-------------	---

....

0C:7B02-0C:7FFE	(Todo FF)
-----------------	-----------

....

0D:7FE8-0D:7FFE	(Todo FF)
-----------------	-----------

....

(Operaciones de sonido):

0E:4BBC	3E 00	ld a,\$00	(Carga en a el valor \$00)
0E:4BBE	E0 12	ld [\$FF00+\$12],a	(Pone a 0 todos los bits del registro Sound Mode 1 Envelope)
0E:4BC0	3E 00	ld a,\$00	(Carga en a el valor \$00)
0E:4BC2	E0 17	ld [\$FF00+\$17],a	(Pone a 0 todos los bits del registro Sound Mode 2 Envelope)
0E:4BC4	E0 21	ld [\$FF00+\$21],a	(Pone a 0 todos los bits del registro Sound Mode 4 Envelope)
0E:4BC6	E0 1C	ld [\$FF00+\$21],a	(Pone a 0 todos los bits del registro Sound Mode 3, Output level)
0E:4BC8	C9	ret	(Regresa de la subrutina)

---

....

0E:7BFB-0E:7FFE (Todo FF)

....

0F:5876-0F:5FFF (Todo FF)

....

0F:76EA-0F:7FF3 (Todo FF) (Fin de la ROM)