

```

1101 : 42 41 4C 4C 0D 9D 9D 9D F0      1149 : 41 52 45 20 54 48 45 20 E6      1191 : 41 53 54 20 53 43 4F 52 C6
1109 : 9D 50 52 45 53 53 20 41 DE      1151 : 4E 45 57 20 43 48 41 4D 32      1199 : 45 20 20 20 20 20 20 20 BE
1111 : 4E 59 20 4B 45 59 20 46 AA      1159 : 50 49 4F 4E 21 0D 11 20 EA      11A1 : 20 20 20 20 20 20 20 20 A1
1119 : 4F 52 20 50 41 55 53 45 3A      1161 : 20 20 20 20 20 50 4C 45 DE      11A9 : 20 20 20 20 20 48 49 2D A9
1121 : 13 47 41 4D 45 20 4F 56 11      1169 : 41 53 45 20 45 4E 54 45 4C      11B1 : 53 43 4F 52 45 10 01 15 C7
1129 : 45 52 43 4F 4E 47 52 41 3D      1171 : 52 20 59 4F 55 52 20 49 0F      11B9 : 13 05 00 00 00 00 00 00 4F
1131 : 54 55 4C 41 54 49 4F 4E D5      1179 : 4E 49 54 49 41 4C 53 2E CA
1139 : 53 20 21 0D 11 20 20 20 59      1181 : 0D 13 11 11 11 11 11 11 7E
1141 : 20 20 20 20 59 4F 55 20 23      1189 : 11 11 11 11 11 11 11 4C 00

```

Listing 1. Block Out

Spiele-Trainer: Spritekill

»Game Over«. Wieder einmal haben die Gegner gesiegt und Sie erst die zweite von zwanzig Spielstufen erlebt. Die Lösung: Entfernen Sie doch einfach die Gegner aus dem Spiel. Dabei hilft Ihnen das Programm »Spritekill«.

Oft vergeht einem der Spaß an manchen Spielen, wenn man 20 bis 30mal an derselben Stelle wegen dem gleichen, gemeinen Gegner abgeschossen wurde, oder wenn man wieder mal diese blöde Eisenstange berührt hat und von Tausenden von Volt angeschmort wurde.

Doch das war einmal! Denn mit »Spritekill« können Sie lässig jeden unerwünschten Schuß, jeden noch so gemeinen Gegner auslöschen. Im Spiel herrscht dann ein wenig Ruhe, die dem Spieler zu längerem Bildschirmleben verhilft.

»Spritekill« arbeitet etwas anders als die üblichen Spiele-Trainer. Diese entfernen meistens alle Sprite-Kollisionsabfragen aus dem Spielprogramm mit dem Erfolg, daß man keine Bonuspunkte erhält, weil man auch nicht mit den brauchbaren Gegenständen kollidieren kann. Im schlimmsten Falle wird das Ziel, in den nächsten Level zu kommen, nicht näher gebracht, sondern völlig unmöglich gemacht, weil man gar nicht die notwendigen Punkte oder Gegenstände zusammenbekommt. Ganz im Gegensatz dazu arbeitet »Spritekill«. Hier gehen Sie das gesamte Spielprogramm durch und entfernen ganz einfach die Ihnen unliebsamen Sprites. Denn mit etwas, was Sie auf dem Bildschirm nicht sehen können, können Sie auch nicht kollidieren! Die Bonusgegenstände und die eigene Figur blei-

ben selbstverständlich im Spiel drin, vielleicht noch ein paar einfache Gegner, damit es nicht zu langweilig wird.

Obwohl Spritekill ein recht kurzes Maschinenprogramm ist, müssen wir einen DATA-Lader (Listing 1) und kein MSE-Listing veröffentlichen. Dafür ermöglicht es der DATA-Lader, »Spritekill« in beliebige Speicherbereiche zu legen. Denn meistens wird man das sehr kurze Programm im Bildschirmspeicher unterbringen wollen, was die Verwendung des MSEs verbietet.

Alle Funktionen von »Spritekill« werden mit insgesamt 15 Tasten gesteuert, die alle Autorepeat haben. Dadurch fällt es leicht, auch längere Spritefolgen zu löschen.

Zur visuellen Kontrolle hat man:

- die aktuelle Sprite-Block-Nummer
- die Startadresse des im Augenblick sichtbaren Sprites
- das zu bearbeitende Sprite
- einen Spritepuffer

zur Verfügung (siehe auch Bild 1).

Sämtliche Befehle sind in der Tabelle aufgelistet.

Um mit »Spritekill« möglichst effektiv und schnell zu arbeiten, hat sich folgende Strategie durchgesetzt:

- Nach dem Starten von »Spritekill« durchsucht man den Speicher erst in größeren Schritten mit den beiden Pfeiltasten.
- Sobald man ein Sprite erkennt, geht man mit »+/-« so lange weiter, bis das letzte Sprite kommt.
- Ab da durchsucht man den Speicher in der anderen Richtung und löscht die ungewollten Sprites einfach mit SPACE.
- Zum Schluß drückt man RUN/STOP und startet das modifizierte Spiel.

Manche Spiele haben ihre Sprites vor dem Programmstart an anderen Speicheradressen liegen, wie beim späteren Ablauf. Deswegen kann man mit den Cursor-Tasten den Speicher byteweise durchsuchen. Sollte man also nur ein halbes Sprite oder ein verschobenes Sprite finden, muß man es mit den Cursor-Tasten vor dem Löschen voll sichtbar machen.

Tabelle der Tastenfunktionen:

Taste	Funktion
+	Nächster Spriteblock
-	Vorheriger Spriteblock
↑	16 Sprites vor
↓	16 Sprites zurück
B	Weiterschalten des 16-KByte-Bereichs
M	Umschalten HiRes/Multi
X	Umschalten zwischen normaler/expandierter X-Darstellung
Y	Umschalten zwischen normaler/expandierter Y-Darstellung
SPC	Löschen des links dargestellten Spritebereichs
C	Kopieren des links dargestellten Sprites in den Puffer
R	Kopieren des rechten Spriteblocks in den linken Spriteblock
Crshr rechts	Erhöhen der Startadresse des links dargestellten Sprites
Crshr runter	Erniedrigen der Startadr. des links dargestellten Sprites
F7	Zurücksetzen der Einzelbyteverschiebungen
Run/Stop	Verlassen des Programms



Wie gesagt, ist es am praktischsten, wenn »Sprite-Kill« im Bildschirmspeicher steht, weil dieser von den meisten Spielen während des Ladens in Ruhe gelassen wird. Wer eine solche Version auf Diskette erzeugen will, sollte im DATA-Lader als Startadresse »1400« angeben. Will man dann ein Spiel von den Gegner befreien, sollte man folgendermaßen vorgehen: Spiel laden, dann »CTRL-7« zur Umschaltung auf Dunkelblau (Hintergrundfarbe) drücken, danach »SHIFT-CLR/HOME«. Jetzt mit »CTRL-2« den Cursor wieder sichtbar machen, Spi-

tekill laden und den SYS-Befehl zum Start (1400) vorgeben. Nun können Sie vorgehen, wie oben beschrieben.

Sollte ein Programm mehrteilig sein und einen Autostart haben, wird es kritisch. Sie müssen dann mit einem Monitor die einzelnen Programmteile laden, mit Spritekill durchsuchen und wieder speichern. Bei Original-Disketten sollte man das sicherheitshalber unterlassen, da man durch Speichern auf dem Original meistens den Kopierschutz zerstört und somit das Spiel nicht mehr laden kann. (Garry Glendown/bs)

```

0 REM ***** <137>
1 REM * SPRITE - KILL * <056>
2 REM ***** <139>
3 REM * V O N : * <186>
4 REM ***** <141>
5 REM * G. GLENDOWN * <248>
6 REM ***** <143>
7 REM * TEL.: * <059>
8 REM * (06621)/73483 * <001>
9 REM ***** <146>
10 PRINT "CLR,WHITE)SPRITEKILL":POKE 53281
    ,0:POKE 53280,0:PRINT "VON GARRY GLENDOW
    N" <054>
20 INPUT "STARTADRESSE";SA$:SA=VAL(SA$) <101>
21 IF SA>40429 AND SA<49152 OR SA>52716 OR
    SA<1024 THEN PRINT "UNGUELTIG!":GOTO 20 <094>
29 PRINT "ENDADRESSE:"SA+532:INPUT "OK? J/N"
    ;A$:IF A$<>"J" THEN 20 <084>
30 IF SA<6000 THEN FL=1 <219>
35 IF FL=1 THEN 100 <013>
40 INPUT "ABSPEICHERN J/N";A$:IF A$="J" THEN
    FL=1 <007>
50 FOR T=SA TO SA+531:READ A:POKE T,A:CH=C
    H+A:NEXT:IF CH<65921 THEN PRINT "FEHLER
    !"CH:END <064>
51 CH=0 <179>
60 READ CO:CH=CH+CO:IF CO=-1 THEN 200 <164>
70 B=PEEK(SA+CO)+256*PEEK(SA+CO+1):B=B-286
    72+SA:H=INT(B/256):L=B-H*256 <250>
80 POKE SA+CO,L:POKE SA+CO+1,H:GOTO 60 <121>
100 FOR T=49152 TO 49683:READ A:POKE T,A:C
    H=CH+A:NEXT:IF CH<65921 THEN PRINT "FE
    HLER!"CH:END <089>
101 CH=0 <229>
110 READ CO:CH=CH+CO:IF CO=-1 THEN 140 <152>
120 B=PEEK(49152+CO)+256*PEEK(49153+CO):B=
    B-28672+SA:H=INT(B/256):L=B-H*256 <197>
130 POKE 49152+CO,L:POKE 49153+CO,H:GOTO 1
    10 <255>
140 IF CH<>22866 THEN PRINT "FEHLER!":END <116>
141 INPUT "FILENAME";F$:OPEN 1,B,2,F$+ ".P,W
    " <134>
150 H=INT(SA/256):L=SA-H*256:PRINT#1,CHR$(
    L)CHR$(H); <036>
160 FOR T=49152 TO 49683:PRINT#1,CHR$(PEEK
    (T));:NEXT:CLOSE 1:OPEN 1,B,15 <193>
170 INPUT#1,A,B$,C,D:PRINT A","B$","C","D:
    END <127>
200 IF CH<>22866 THEN PRINT "FEHLER!"CH:END <114>
201 IF FL=1 THEN 300 <181>
210 PRINT "PROGRAMM IM SPEICHER VON"SA" BIS
    "SA+531 <047>
220 PRINT "PROGRAMMSTART MIT (SPACE,RVSDN,SP
    ACE)SYS";SA" (SPACE,RVDF)" <237>
230 END <232>
300 H=INT(SA/256):L=SA-H*256 <208>
310 INPUT "FILENAME ";F$:OPEN 1,B,2,F$+ ".P,
    W":PRINT#1,CHR$(L)CHR$(H); <013>
320 FOR T=SA TO SA+531:PRINT#1,CHR$(PEEK(T
    ));:NEXT:CLOSE 1:OPEN 1,B,15:INPUT#1,A
    ,B$,C,D:CLOSE 1 <052>
330 PRINT A","B$","C","D:IF A=0 THEN 210 <125>
340 INPUT "NOCHMAL VERSUCHEN J/N";A$:IF A$<
    >"J" THEN 210 <198>
350 OPEN 1,B,15,"S":F$:CLOSE:GOTO 300 <067>
32000 DATA 120,169,3,162,0,134,255,134,248
    ,141,21,208,141,23,208,141,29,208,16
    9 <068>
32001 DATA 100,141,0,208,141,3,208,162,200
    ,142,2,208,206,40,208,141,1,208,162
    <232>
32002 DATA 13,142,248,7,232,142,249,7,32,6
    0,113,32,133,112,169,19,32,210,255,1
    65 <152>
32003 DATA 255,32,102,112,165,254,32,102,1
    12,169,32,32,210,255,32,133,112,165 <023>
32004 DATA 253,32,102,112,165,252,32,102,1
    12,32,164,112,76,169,113,169,19,32,2
    10 <252>
32005 DATA 255,169,36,32,210,255,96,72,74,
    74,74,74,201,10,48,2,105,6,105,48,32 <013>
32006 DATA 210,255,104,41,15,201,10,48,2,1
    05,6,105,48,32,210,255,96,165,254,41 <040>
32007 DATA 3,170,189,16,114,24,101,248,133
    ,252,165,254,74,74,133,253,165,255,1
    70 <185>
32008 DATA 189,16,114,24,101,253,133,253,9
    6,32,133,112,160,63,120,169,53,133,1 <128>
32009 DATA 177,252,145,249,136,16,249,169,
    55,133,1,88,96,76,129,255,165,254,24 <197>
32010 DATA 105,16,133,254,176,67,76,49,112
    ,165,254,56,233,16,133,254,144,73,76 <008>
32011 DATA 49,112,230,254,240,48,76,49,112
    ,165,254,56,233,1,133,254,144,54,76 <202>
32012 DATA 49,112,173,28,208,73,3,141,28,2
    08,76,49,112,173,29,208,73,3,141,29 <238>
32013 DATA 208,76,49,112,173,23,208,73,3,1
    41,23,208,76,49,112,230,255,165,255 <061>
32014 DATA 201,4,16,3,76,49,112,169,0,133,
    255,76,49,112,198,255,48,3,76,49,112 <079>
32015 DATA 169,3,133,255,76,49,112,32,133,
    112,32,78,113,160,63,169,0,136,145,2
    52 <157>
32016 DATA 208,251,76,214,112,162,64,160,3
    ,134,249,132,250,96,162,128,160,3,13
    4 <101>
32017 DATA 249,132,250,96,32,69,113,32,164
    ,112,32,60,113,96,32,133,112,32,69,1
    13 <128>
32018 DATA 169,249,162,252,141,175,112,142
    ,177,112,32,164,112,32,133,112,169,2
    52 <174>
32019 DATA 162,249,141,175,112,142,177,112
    ,32,60,113,76,49,112,230,248,165,248 <168>
32020 DATA 201,63,208,4,169,0,133,248,76,4
    9,112,198,248,165,248,201,255,208,4 <043>
32021 DATA 169,62,133,248,76,49,112,169,0,
    133,248,76,49,112,32,78,113,76,49,11
    2 <095>
32022 DATA 160,0,162,208,165,203,200,208,6
    ,232,208,3,76,188,113,197,251,240,24
    1 <121>
32023 DATA 133,251,160,15,185,226,113,197,
    251,240,6,136,16,246,76,169,113,136 <061>
32024 DATA 152,10,168,185,242,113,141,222,
    113,185,243,113,141,223,113,76,221,1
    13 <221>
32025 DATA 76,49,112,40,43,54,57,36,23,25,
    28,60,3,2,7,17,63,20,214,112,221,112 <173>
32026 DATA 190,112,202,112,233,112,244,112
    ,255,112,10,113,42,113,156,113,126,1
    13 <022>
32027 DATA 141,113,88,113,187,112,163,113,
    0,64,128,192 <031>
60000 DATA 47,50,60,65,73,78,83,86,89,139,
    156,165,200,212,219,231,242,253,264 <124>
60010 DATA 275,282,289,296,299,302,314,335
    ,338,341,345,348,355,358,361,364 <151>
60020 DATA 371,374,377,380,395,410,417,420
    ,423,438,449,459,466,469,472,475,478 <238>
60030 DATA 498,500,502,504,506,508,510,512
    ,514,516,518,520,522,524,526,-1 <182>

```