

Durch POKEs zum Erfolg — Die Spiele- Trickkiste

Es gibt mittlerweile schon eine Unzahl von guten Spielen für den C 64. Bei vielen dieser Spiele ist es nicht nur dem »Durchschnittsspieler« fast unmöglich, jemals die höchste Spielstufe, den höchsten Level zu erreichen.

Aber deshalb braucht man noch lange nicht aufzustecken. Für viele Spiele gibt es »Spezial-POKEs«, die dem Spieler beispielsweise 99 statt 3 Leben schenken oder die Anzahl der zur Verfügung stehenden Raumschiffe fast beliebig steigern. Wie wäre es denn zum Beispiel, wenn Sie mit 98 statt mit nur 5 Hubschraubern gegen Fort Apocalypse vorgehen könnten, oder wenn Sie beim Miner 2049'er endlich einmal die letzten Bilder zu Gesicht bekämen? Alles kein Problem, wenn man die richtigen Tricks (sprich POKEs) kennt.

Die nachfolgenden POKEs erheben jedoch keinen Anspruch auf Funktionsfähigkeit bei jeder Version der angegebenen Spiele. Der Grund dafür ist einfach: In der Regel gibt es von den meisten Spielen mehrere Versionen, nämlich einmal das Original, das in der Regel mit einem Autostart ausgestattet ist (und bei dem diese POKEs daher auch gar nicht erst eingegeben werden können), und zum andern eine Reihe sogenannter »Raubkopien«, etwas eleganter auch als »einteilige Versionen« bezeichnet.

Ganz offen gesagt: Unsere POKEs funktionieren in den meisten Fällen nur bei den einteiligen Versionen, und auch dort kann es von Version zu Version noch Unterschiede geben. Wir haben aus diesem Grunde lange gezögert, ob wir eine solche POKE-Liste veröffentlichen sollen. Zwei Gründe sprachen letztlich für eine Veröffentlichung:

Erstens ist es einfach eine Tatsache, daß es eine Unmenge von Raubkopien gibt. Man kann dazu stehen wie man will, durch totsichweigen wird man den Software-Schwarzmarkt nicht austrocknen können.

Zweitens findet man in letzter Zeit häufiger Kleinanzeigen mit etwa folgendem Inhalt: »10 Super-Spiele-Pokes für C 64 nur 20 Mark (Schein/Scheck) an ...«. Da opfert so mancher Jugendliche sein Taschengeld, um an Informationen zu kommen, die so geheim ja gar nicht sind.

Deshalb nimmt das 64'er-Magazin mal wieder überhaupt kein Blatt vor den Mund. Hier sind sie — die Super-POKEs!

(ev)

Software statt Joystick

Angeregt durch die Veröffentlichung des »Fort Apocalypse«-POKEs in Ausgabe 9/84 und aufgrund der Tatsache, daß ich mit Sedezimalzahlen und Opcodes weitaus besser umgehen kann als mit Joysticks, habe ich mich entschlossen, mein spielerisches Unvermögen durch gezielten Softwareinsatz auszugleichen. Hier nun meine bisherigen Ergebnisse:

Fort Apocalypse

POKE 14697,0 : POKE 14760,0 : POKE 36366,0
Bei dieser Version hat man unendlich viele Hubschrauber, der Treibstoff geht nie aus und der Bonus wird nicht erniedrigt.

Hunchback

POKE 9521,234 : POKE 9522,234 : POKE 9523,234
Hier hat man unendlich viele Helden!

Neptune

POKE 7870,60

Damit stehen 60 (!) Taucher zur Verfügung.

Jungle Hunt

POKE 2242,234 : POKE 2243,234

Der Held hat beliebig viele Leben.

(Frank Bastian)

Neue POKEs für mehr Leben

Bei vielen Spielen ist es fast unmöglich, alle Bildschirme durchzuspielen, weil man viel zu wenig Leben, Raumschiffe etc. hat. Mit den folgenden POKE-Befehlen kann man die Programme aber so verändern, daß man endlich einmal auch in die höchsten Spielstufen gelangt. Dazu lädt man zunächst die einteilige (!) Version des Spiels, gibt den oder die POKEs ein und startet das Programm anschließend mit »RUN«.

Blogger	POKE 3560, 8
Burnin'Rubber	POKE 18432,173
Buck Rogers	POKE 8825, 36
China Miner	POKE 34623, 44
Crazy Kong	POKE 30624,173
Crossfire	POKE 27625,173
Fort Apocalypse	POKE 36339,153
Galaga	POKE 17388,173
Galaxians	1. POKE 7065,230 2. POKE 17288,165
Hard Hat Mack	POKE 16877,173
Hunchback	POKE 9521, 44
Jumping Jack	POKE 27904,173
Jumpman Junior	POKE 9450, 44
Laser Strike	POKE 16475,173
Pogo Joe	POKE 2779, 36
Pooyan	POKE 20634,173
Sammy Lightfoot	POKE 3678,189
Seafox	POKE 7337,173
Shamus	1. POKE 18486,169 2. POKE 23558,169
Shamus Case II	POKE 15476,176
Snokie	POKE 33242,255
Zeppelin	POKE 18546, 44

Bei den folgenden Programmen muß man den Hauptteil, also den längsten Teil, mit »LOAD "Programmname",8,1« laden, den angegebenen POKE eingeben und das Programm dann mit dem entsprechenden SYS-Befehl starten.

Manic Miner	POKE 16571,173 : SYS 16384
Falcon Patrol	POKE 16764,36 : POKE 16705,2 : SYS 16640

(Lukas Bauer)

Noch mehr POKEs für mehr Spielspaß

Hier sind ein paar POKEs, die den Spaß am Spielen etwas erhöhen könnten:

Choplifter	POKE 8011,173
Frogger	POKE 22341,173
Moon Buggy	POKE 24151,173
R-Nest	POKE 4446,173
Snokie	POKE 33242,200

(Gregor Geister)

Miner 2049'er

Ärgert es Sie auch, daß Sie beim Miner 2049'er nie die letzten Bilder zu sehen bekommen? Der Ärger ist unnötig, denn es gibt einen ganz einfachen Weg, um bis in die letzten Spielstufen zu gelangen. Sie brauchen nur die Leertaste oder wahlweise auch den Feuerknopf am Joystick konstant gedrückt halten. Nach einiger Zeit wird die aktuelle Spielstufe übersprungen, und man gelangt von selbst ins folgende Bild.

(Armin Robl)

HilfsPOKE für »Gangster«

Besitzer des Spieles »Gangster« können aufatmen, denn ab sofort ist es möglich, auch in die letzten der 30 Bilder zu gelangen. Mit »POKE 5989,58« hat man statt der mageren fünf Spielfiguren nun sage und schreibe 128 (!) Gangster zur Verfügung. Sollte auch damit noch jemand Probleme haben, so ist ihm dringend zu raten, das Spiel zu wechseln.

Die merkwürdigen Zeichen, die nach diesem POKE in der Anzeige der verfügbaren Gangster erscheinen, haben auf die Spielbarkeit keinen Einfluß und können ignoriert werden.

Da die Gefahr besteht, daß man die Freude am Spiel verliert, sobald man alle Schwierigkeitsgrade überwunden hat, sollte man ab und zu auch regulär spielen. Es ist dann meist verblüffend, wie weit man auch ohne eine starke Gangster-Truppe kommt.

(Frank Herrmann)

»Frantic Freddy « als Trainingsversion

Auf sehr einfache Art und Weise kommt man zu einer Trainingsversion von »Frantic Freddy«: Einfach das Spiel laden, dann »POKE 34535,24« eingeben und schließlich mit »RUN« starten. Man kann sich jetzt ohne Gefahr durch das ganze Spiel bewegen.

(Volker Bellendorf)

Die Lösung von »Aztec-Tomb Part 1«

Ich löse mit Vorliebe Adventures und möchte mit dem Lösungsweg für »Aztec-Tomb Part 1« allen verzweifelten Abenteurern auf die Sprünge helfen, die bei diesem Spiel an irgendeiner Stelle nicht mehr weiterkommen. Hier ist die kürzeste Lösung:

go ladder, take chest, go down, go south, look hall, take jar, go west, look bed, go trapdoor, take cloak, wear cloak, look cellar, take key, open chest, drop chest, drop key, take sword, take rope, go up, open draw, look draw, take key, go east, open door, drop key, go door, climb building, take wood, go down, go south, drop wood, go east, look pool, catch fish, go west, go bridge, go south, take mouse, go north, go west, remove cloak, throw cloak, go gate, take cloak, look fish, fill jar, empty jar, fill jar, empty jar, climb beanstork, drop mouse, go path, go valley, go south, throw rope, climb rope, give cloak, take box, open box, take map, look map, drop box, go down, go north, go east, go harbour, go boat, look boat, go cabin, take torch, go hatch, cross north, go island, light torch, go hole, take jacket, wear jacket, go up, unlit torch, go boat, cross north, cross east, cross south, jump over, swim, go beach, go forest, go north, climb statue, take diamond, go down, go east, look wall, insert diamond, light torch, go passage.

Damit haben Sie den ersten Teil von Aztec-Tomb erfolgreich hinter sich gebracht. Ich hoffe, daß Ihnen diese Lösung in der einen oder anderen verfahrenen Situation weiterhelfen kann.

(Wolfgang Habich)

Hex-ereien: undefinierte Opcodes beim 6502

Im folgenden Artikel sollen einmal diejenigen Hex-Zahlen unter die Lupe genommen werden, die ein 6502-Disassembler normalerweise nur mit einem höhnischen Fragezeichen quittiert.

Sicherlich ist Ihnen, sofern Sie sich mit Maschinensprache befassen, schon aufgefallen, daß der bekannte Befehlssatz des 6502-Mikroprozessors nicht alle 256 Bitkombinationen eines Bytes ausnutzt. Es existieren neben den bekannten, in jedem Assembler-Handbuch dokumentierten 6502-Befehlen noch eine ganze Reihe undefinierter Opcodes. Der Begriff »undefiniert« bedeutet dabei nur soviel wie »nicht dokumentiert«, denn diese Opcodes haben in vielen Fällen durchaus eine sinnvolle Wirkung.

Da viele Commodore-Systeme mit dem 6502 arbeiten, habe ich mir einmal die Mühe gemacht, die für diese CPU offiziell nicht implementierten Hex-Zahlen, die sich immer wieder vereinzelt zwischen die bekannten 6502-Opcodes einschleichen, auf ihre Wirkung hin zu untersuchen. Dabei hat sich manch unscheinbare Hex-Zahl als recht brauchbar entpuppt. Nachfolgende Erkenntnisse habe ich auf meinem C 64 gesammelt, der ja mit einem 6510 bestückt ist, die Ergebnisse sind aber auch auf den 6502 übertragbar.

Die untersuchten Bit-Kombinationen lassen sich in vier Befehlskategorien unterteilen:

Gruppe 1: Diese Befehle führen den Prozessor zu einem Systemabsturz, Sie können dann den Computer nur noch mit einem RESET aus seinem Dornröschenschlaf befreien (oder das Gerät ausschalten). Alle »Absturzbefehle« sind dadurch kenntlich, daß ihr niederwertiges Nibble (1 Nibble = 4 Bit) »2« ist (Beispiel: \$02,\$12). Aber: Nicht alle Hexzahlen mit niederwertigem Nibble »2« führen zum Absturz (Beispiel: \$A2 entspricht in Assemblersprache »LDX«).

Gruppe 2: Diese Befehlsgruppe bewirkt rein gar nichts, es gibt sie in 3-, 2- und 1-Byte-Ausführungen, zu den letztgenannten gehört ja auch unser gutes altes »NOP«.

Die Befehle der Gruppen 1 und 2 sind in Tabelle 1 zusammengestellt.

Gruppe 3: Nun wird's interessant. Der Prozessor führt zwei »offizielle« Befehle unmittelbar hintereinander aus. Diese verwenden die gleiche Adressierungsart. Ein Beispiel: Die Hex-Zahlenkombination E7 DD führt die beiden Assemblerbefehle »INC DD;SBC DD« (Zeropageadressierung) aus, sie bewerkstelligt dieses in 2 Byte, wozu der »offizielle« Befehlssatz 4 Byte benötigte. Es sind alle vom »STA«-Befehl her bekannten Adressierungsarten auf die Befehlsgruppe 3 anwendbar. Dar-