



UPRAVY HER PRO ZX SPECTRUM
 //////////////////////////////////////

Najjednodušší postup, jak upravit většinu programu staršího data je následující: nahrajeme Basicový loader pomocí příkazu MERGE" a tímto způsobem zajistíme, že nedojde ke spuštění Basicu a k případnému zásahu do systémových proměnných, který by po stisknutí BREAKu vedl ke zhroucení systému. Pokud nelze basicový program nahrát ani takto, zbyvají dvě možnosti: buď změním v hlavičce bajt označující automaticky start programu (např. pomocí HEADEREDITu) nebo zkusíme jeden z programu zastavujících beh programu ve strojovém kodu - DESIF a SUPERSTOP.

Dalsí postup je pak už pro všechny případy shodný. Nalezneme příkaz spuštění strojového kodu (většinou PRINT USR n,RANDOMIZE USR n a pod.) a před něj umístíme všechny POUKY. Je-li použit řádek @, změním jej na jiný pomocí POKE 28756,x, kde x je číslo na které chceme nulu změnit (při připojení periférii však může být adresa začátku programu jiná). Pak lze i takto chráněný program editovat.

Někdy je v programu umístěn příkaz CLEAR n, který snižuje RANTOP (n je jeho adresa). Je-li toto snížení velké, může se stát, že pro vložení dalších příkazů již nenalezneme volné místo a počítač napíše chybové hlášení nebo začne bzvčet. Potom je třeba zkrátit loader tak, že místo cíla @ se použije výraz NOT FI, místo cíla 1 např. PI/PI, místo cíla 3 se použije INT PI atd. Větší hodnoty např. 25000 lze zkrátit pomocí funkce VAL na tvar VAL"25000".

Důvodem, proč jde o zkrácení i když zápis je delší, je neekonomický způsob ukládání konstant Basicu Spectra. Nejlehčím zkrácením je vypuštění nedůležitých příkazů, jako je nastavení barev, výpis titulku a pod. Tento návod neuvádí všechny druhy ústavení "loaderu", někdy jsou řádky přibarveny, uvnitř bývají změněny hodnoty konstant oproti těm, které se vypisí na obrazovku, do programu jsou ukládány řídicí znaky návratu kursoru, přechodu na nový řádek a další, což úplně znemožní zjistit pravou podobu programu bez přímého výpisu obsahu paměti. Pokud uživatel tyto finty odstraní, spustí loader, kterým si nahraje zbyvající části hry.

Zpracováno podle zpravodaje Mikrobase

UPRAVY NEKTERYCH HER > P O K E <

////////////////////////////////////

ABU SIMBEL 49 290,0
 49 290,23:49 290,10:49 291,0
 47 694,0 -nearrtelnost
 47 693,23:47 694,1:47 695,0
 42 169,295:42 170,53:42 171,179

ACTION REFLEX 50 770,0
 50 771,0
 50 772,0 -cas
 nebo 50 964,0
 50 965,0
 50 966,0 -cas

ALCHEMIST 49 745,195

ALIEN HIGHWAY 39 410,201 -energie

ANFRACTUOS 21 729,0

ARCHAEOLOGIST 58 740,0

BAT MAN (JANSOFT) 10 FOR n=65400 TO 65495:READ a:POKE n,a
 :RANDOMIZE USR 65400
 20 DATA 221,33,0,91,17,47,159,62,255,55,
 205,85,5,62,0,50,132,143,62,0,50,196,
 101,62,0,50,197,101,62,0,50,198,101,
 195,120,101
 37 512,166 -nearrtelnost
 36 798,0 -nearrtelnost
 39 902,201
 37 420,0:37 521,62:37 522,12 -akok

BOBBY BEARING 29 628,175 -cas

BOMB JACK II 10 CLEAR 60000:LOAD " " CODE
 20 POKE 65 226,250
 30 FOR n=64000 TO 64007:READ a:POKE n,a
 :NEXT n
 40 DATA 62,50,50,213,144,195,0,91
 50 RANDOMIZE USR 64705

SHOULDER DASH 45 460,0
 45 461,0
 45 462,0 -cas
 40 464,0
 40 465,0
 40 466,0 -nearrtelnost
 25 011,0
 25 012,0
 25 013,0 -cas
 31 007,0
 31 008,0
 31 009,0

BOUNDER	35	610,0	
CAULDRON	40	060,0	
CAULDRON 2	52	971,0	
	52	975,0	
	52	976,0	
	52	977,0	
	52	100,0	
CON - QUEST	23	225,201	
COP OUT	35	270,0	
CRIME BUSTERS	27	871,0:36	100,0
CYBERUN	10	INK VAL"0":PAPER:VAL"0":BORDER VAL"0" :CLS: LOAD""CODE:PRINT AT VAL"10",VAL"0": RANDOMIZE USR VAL"24576":LOAD""CODE: POKE VAL"28446",VAL"62":POKE VAL "28447",VAL"175": POKE VAL"28448",VAL"50":POKE VAL "28 449",VAL"72": POKE VAL"28450",VAL"141":POKE VAL "28451",VAL"195": POKE VAL"28452",VAL"128":POKE VAL "28453",VAL"92": RANDOMIZE USR VAL"28424"	
DEEP STRIKE	10	CLEAR 24891 LOAD"" SCREEN#:POKE 28570,16:LOAD"" CODE:POKE 47720,0:RANDOMIZE USR 25100	
DRUID	30	039,0:31	319,0:32
			200,0
DYNAMITE DAN	52	760,0	-zivoty
	57	035,0	-zivoty
	58	770,201	
	59	062,201	
EAGLE'S NEST	35	810,0	
	35	811,0	
	35	812,0	
	40	005,105	
EQUINOX	34	022,0	
	34	023,0	
	34	024,0	-cas
	41	917,52	
ESCAPE FROM SYNGE'S CASTLE	1	CLEAR 22767:LOAD""SCREEN#: LOAD""CODE:POKE 35766,0: RANDOMIZE USR 33025	

```

EVERYONE'S A MALLY  29 215,0
FALL GUY            27 235,0
FAIRLIGHT          61 393,0    -neamrtelnoat
                   62 797,24
                   63 478,24    -dvara
                   58 912,62:58 914,6
FANTASY VOYAGE     1  CLEAR 30719
                   2  LOAD ""CODE
                   3  POKE 54492,0
                   4  POKE 54227,0
                   5  BORDER 0
                   6  PRINT USR 52294
FINDER KEEPERS     10  CLEAR 28672
                   20  LOAD "" SCREEN#
                   30  LOAD "" CODE
                   40  POKE 20294,-5
                   50  RANDOMIZE USR 28672
FIRELORD           24  509,0
FRANK'N'STEIN     28  297,x
GHOST'N GORLINS   10  CLEAR 59999
                   20  RESTORE
                   30  LET sum=0
                   40  FOR i=50000 TO 60027
                   50  READ a
                   60  POKE i,a
                   70  LET sum=sum+a
                   80  NEXT i
                   90  IF sum<>2192 THEN PRINT FLASH SGN PI;
                        AT 11,2:"BLAD DANYCHISPRAWDZI!";STOP
                   100 CLEAR 25000:LOAD""CODE
                   110 RANDOMIZE USR 60000
                   120 RANDOMIZE USR 65477
                   1000 DATA 32,112,234,17,151
                   1100 DATA 255,6,11,126,238
                   1200 DATA 170,18,25,19,16
                   1300 DATA 248,201,62,2,50
                   1400 DATA 217,140,199,253,28
                   1500 DATA 58,92,201
                   39  957,135
                   39  958,50
                   39  959,180
                   39  960,191
GLIDER RIDER       24  973,0
                   37  461,0:37 462,0:37 463,0
                   37  439,0:37 440,0
                   24  918,0
                   24  921,0
                   24  923,0    -cas

```

GOONIES	33 409,0	-nesmrtnost
HEARTLAND	41 280,0	-cas
	23 553,201	-energia
HIGHWAY E.	40 905,0	
	40 772,185	
	40 773,123	
	40 774,157	
IMPOSSABALL	41 185,0	
INDIANA JONES	V-V-V-VEZMI LANO-VEZMI MASKU-VEZMI BEDNU -Z-Z-Z-POLOZ BEDNU-V-S-NASTUP-STISKNI PEDAL-VYSTUP-VEZMI SIRKU-NASTUP-STISKNI PEDAL-VYSTUP-VEZMI KANYSTR-J-VEZMI VETEV -V-POLOZ KANYSTR-ZAPAL VETEV-POLOZ VETEV -Z-PRIVAZ LANO-D-D-V-V-VEZMI BACKPACK-Z- Z-J-OTEVRI DVERE-D-VEZMI PAST-N-OTOC KOHOUT-S-N-OTEVRI DVERE-J-N-J-STISKNI TLACITKO-J-Z-S-Z-VEZMI FILTR-J-Z-S-J-V-V -N-S-J-POLOZ BACKPACK-D-J-V-POLOZ MASKU- POLOZ FILTR-V-V-V-OTEVRI PAST-VEZMI DIAMANT-V-VLOZ DIAMANT-VEZMI TRUHLICKU-S -I-I-I-I-I-I-I-V-N-VEZMI MASKU-POLOZ TRUHLICKU-D-Z-S-Z-D	
JET MAN	15 965,0	
JET SET WILLY	39 999,0	
JET SET WILLY II	54 432-54 624,0	
	55 013-60 116,0	
	60 160-60 250,0	
	60 500-63 999,0	
JACK & BEANSTALK	42 404,255	
JUMPING JACK	30 093,0:30 094:	
	30 095,0:30 096,24	-nesmrtnost
	30 125,0	
JACK THE NIPPER	43 519,201	
	44 278,59:44 285,52	
KIREL	59 332,154	-cas
	35 332,0	
MOLECULE MAN	64 622,0:64 623,0:64 624,0	
	64 537,0:64 538,0:64 539,0	-cas
	63 949,0:63 950,0:63 951,0	
	64 182,0:64 183,0:64 184,0	
	64 385,201	
MANIC MINER	35 142,0	-nekonecne zivoty
	35 105,0	
	35 160,0	-vecny zivot

MEGA BUCKS 38 149,0:38 150,21 -energie
37 491,0
32 020,0

MIKIE /FUTURESOFT/ 10 CLEAR 24575:FOR n=30000 TO 30012:
READ a:POKE n,a:NEXT n:RANDOMIZE
USR 30000
20 POKE 40 842,192:RANDOMIZE USR 39936
30 DATA 221,33,236,109,17,0,200,62,254,
55,195,96,5

MEGA BASIC v.4,1 56 894,255

MASTER FILE v.09 ovladani BEEP pri odpovedi:
57 741 -dalka
57 745 -vyaka tonu hrube
57 744 -vyaka tonu jemne
ovladani BEEP pri psani:
57 728 -vyaka tonu
rozsireni typu dat/A-Z/ o 0-9:
64 292,48
64 306,48

NIGHT SHADE 53 442,0:52 442,12 -energie
51 105,0 -neamrtelnost
52 702,198
52 703,198
52 704,18
52 705,12
52 664,198
52 665,18
52 669,54:52 669,96
57 449,0:52 056,0
52 671,1

Za prve - noticka smerem k novym adaptum computerovych muzi: pamet pocitace je adresovana postupne od 0 az do 65535 -je-li vyuzito celého rozsahu adresovani osmibitoveho mikroprocesoru - tedy mame-li v pocitaci pametove obvody s celkovou kapacitou 64k. At jiz jde o cokoli (obrazovku, Basic apod), na jedne adrese je vzdy jeden bajt. Zalezi jen na tom, jak k nim programove pristupujeme (zda je interpretujeme jako Basic, nebo jako instrukce strojoveho kodu, ci je bereme jen jako parametry, data, tedy definovane bajty). Proste co jedna adresa, to nejaky bajt (jeden).

Z toho - za druhe - vypliva, ze je vlastne jedno, jak bajty nahrajeme na pasek, disk a pod. Jde vsak o to, abychom po jejich nacteni sdělili pocitaci, jak ktere z nich interpretovat (dekodovat, zracovavat). Z toho vychazi i nasledujici postup, ktery ukazuje, jak v takovem bloku bajtu objevit skryty Basic.

Vlozme do pocitace program uvedeny v predchozi casti, zapiseme jej na pasek prikazem SAVE "blok" CODE 22500/za carku asi jeste 500/- delka je uvedena od oka, tak aby se bajty naseho programu v Basicu, rozprostirejiciho se od adresy 22755 urcite na pasek dostaly; i adresa zapisu muze byt kdekoli pod adresou 22755.

Pokud to co mate na pasku, nactete pomoci LOAD "" CODE, program se automaticky spusti od 1 radky Basicu. Profesionalni programy vyuzivaji tohoto automatickeho spusteni Basicove casti k naslednemu okamzitemu spusteni casti programu ve strojovem kodu - vetsinou tak, ze je v Basicu prikaz RANDOMIZE USR xxx, kde xxx je startovaci adresa casti programu ve strojovem kodu.

Pro odhaleni zasifrovaneho Basicu musime znat adresu, od niz se cely blok bajtu nacita.

Vime, ze nas program zacina od adresy 22500. Ted odrizneme bajty adres 22500-22754, abychom "vylouhovali" Basic, zacinaje na adrese 22755 (nektera pridavna zarizeni mohou tuto adresu posunout nekam vys), z pasku nacteme bajty programu od jine adresy - treba 3000 - povelem:

LOAD "" CODE 3000

tak se nam Basic nemuze spustit. Ted odecteme 22755-22500 a dostaneme pocet "zbytecnych" spodnich bajtu - je jich 255, ty musime dale vynechat. Proto nahrajeme na pasek jen bajty od adresy 30255 povelem:

SAVE "blok A" CODE 20255,246

Pred nactenim bloku A do pameti musime vykonat nektere pridavne prace, spocivaji v tom, ze vlozime do pocitace radku 1 a na ni za prikaz REM vlozime 246 (nebo vice) libovolnych nesmyslnych znaku (jakakoliv pismena a cislice), pak zadame povel:

LOAD "" CODE 22755

a Basic se objevi v cele sve krase, aniz by spustil (uvedeny postup je ekvivalentem Basicoveho povelu MERGE). Nekdy staci takovyto typ bloku benem nactani do pameti proste "brejknout" a Basic se objevi take.

Zpracovano podle zpracovatele Mikrobaze

UPRAVY NEKTERYCH HER
////////////////////
PENTAGRAM

> P O K E <

49 917,201 -nesmrtnost
49 17,9 -nesmrtnost
49 917,0 -nesmrtnost
50 751,0 -vysoke skoky

PSSST 24 995,0

PYRACURSE
10 CLEAR 24799:LOAD "" CODE 23296
20 POKE 32 325,201:RANDOMIZE USR 23299
30 POKE 32 446,201:RANDOMIZE USR 29600
39 446,201 -energie

PHEENIX
10 CLEAR 24500:LOAD "" CODE 24522
20 LET N=1:POKE 32 222,N:LOAD "" CODE
RANDOMIZE USR 20105

ROLLER COASTER
32 992,x
32 994,0
32 995,0
32 996,0 -nesmrtnost

ROGUE TROOPER
30 244,221:30 245,2
35 091,0 -munice
39 274,0 -nesmrtnost

RIVER RESCUE
32 420,0 -1 hrac
33 452,0 -2 hraci

SABOTEUR
45 999,0 -cas
47 009,0 -limit
47 010,0 -limit
47 011,0 -limit
29 294,0 -regenerace sil

SABRE WOLF 45 520,255

STRIKE FORCE COBRA
46 299,0 -cas
46 499,0
46 500,0
46 501,0 -energie

STARQUAKE 50 274,0

STARGLIDER
20 CLEAR 24999:POKE 23 208,195:RANDOMIZE
USR 22750:POKE 43 891,0:POKE 43 920,0
:RANDOMIZE USR 32 284
54 421,0

SCOOBY DOO
10 FOR n=65000 TO 65021:READ a:POKE n,a:
NEXT n:RANDOMIZE USR 65000
20 DATA 49,0,0,175,55,221,22,0,64,17,0,
196,205,96,5,175,50,174,115,195,168,
97

nozno u DATA miesto 174 napisat 28 -neranjivost

STRANGELOOP	63 160,182	
SPINDIZZY	48 72,201	
	48 401,201	
SAMANTHA FOX STRIP POKER	28 408,6	
SAI COMBAT	63 864,201	
	22 421,1	
SVEEVO'S WORLD	33 219,0	
	37 008,255	
TOP GUN	26 460,0	-nesmrtelnost
TUJAD	27 212,0	
TREASURE ISLAND	59 669,0:60 127,0:61 143:61 282,0	
	59 668,201:60 121,201:61 137,201:	
	61 282,201	
TEMPEST	23 527,0	
TLL	55 006,0	
TARZAN	51 005,0	
	51 189,0	-nesmrtelnost
TRASHMAN	29 656,142	
THE GREAT ESCAPE	51 249,201	
URIDIUM	10 CLEAR 27389:LOAD "" SCREEN#:POKE	
	23 570,16:LOAD "" CODE:POKE 25405,255	
	:RANDOMIZE USR 64946	
WIZARD'S LAIR	25 522,x	
WHELIE	jednotlive urovne:	
	1=ENTER	
	2=WITTY	
	3=SHARK	
	4=BEBOO	
	5=XENON	
	6=ZX83E	
	7=ZMQL3	
	8=HRMEZ	
WRIGGLER	50 178,0	
WAY OF THE EXPLODING FIST	10 LOAD "" SCREEN#:LOAD "" CODE:	
	POKE 44 793,255:RANDOMIZE USR	
	29982	
W SPINDIZZY	51 299,0 - 51 404,0	-energie
XEVIDUS	53 592,x	-dosad zivoty
	36 499,0	

ZAXXON 49 825,x
 ZZOOM 24 743,0 -nesmrtelnost
 ZAXXAN 50 244 - 50 247,0
 ZIP ZAP 52 751,0
 53 752,0
 53 382,1-99 -stopka
 54 141,0
 54 144,0 -energie

1942 10 FOR n=65300 TO 65326:READ a:POKE n,a:
 NEXT n:RANDOMIZE USR 65300
 20 DATA 49,0,0,221,33,0,64,17,20,191,62,
 255,55,205,86,5,62,50,50,12,205,49,
 92,92,195,17,204

ZABRANENI TISKU HLAVICKY
 //////////////////////////////////////

-umožňuje zabránit poškození obrazku následující hlavičkou
 zakaz pak nutno v programu odvolat !!

POKE 23 743,80 -na obrazovku nelze nic napsat /krome editacni
 zony
 POKE 23 743,99 -zruseni zakazu psat

UTAJENI PROGRAMU
 //////////////////////////////////////

POKE 23 613,0 -smazani pocitace na BREAK
 LET a = PEEK 23513+255+PEEK 23514:POKE a,0:POKE A + 1,0 -
 tento postup zajisti smazani pocitace na libovolne
 chybove hlaseni

ZAVEDENI NEEDITOVATELNEHO RADKU \$ CISLEM 0
 //////////////////////////////////////

POKE 23 755,0:POKE 23 756,0 -prvni radek programu s libovolnym
 cislem se zmeni v radek 0

KURZOR L ZMENI NA C -POKE 23 658,0
 DALE KURZOR E -POKE 23 617,1
 G -POKE 23 617,2
 L -POKE 23 658,0

SPUSTENI SAVE BEZ SYSTEMOVEHO HLAZENI "Start tape..."
 //////////////////////////////////////

-pred kazdym SAVE umistit POKE 23736,187

 * NATISTENO PRO KLUB VYPOCETNI TECHNIKY KAROLINKA (zari 1987) *
 * zpracoval: Jiri Kolomaznik *
