

100	OPENOUT"D":MEMORY &4FF:CLOSEOUT	[4948]
110	DATA 11,3f,5,21,0,0,23,7d,fe,0,20,5, 7c,fe,0,28,1e,7e,fe,3a	[958A]
120	DATA 20,f0,44,4d,3,3,3,a,fe,3d,20,e6 ,3,a,fe,32,20,e0,b,78	[F41C]
130	DATA 12,79,13,12,13,18,d7,3e,ff,12,1 3,12,c9	[5254]
140	adr=&500	[9EC8]
150	FOR i=1 TO 53	[27BE]
160	READ a\$:a=VAL("&" + a\$):POKE adr,a:adr =adr+1	[0A58]
170	NEXT	[69EE]
180	CALL &500	[2560]
190	INPUT "Drucker (8) oder Bildschirm (0)";aus	[E86E]
200	adr=&53F	[A4F4]
210	a\$=RIGHT\$((HEX\$(PEEK(adr),2)),2)+RIG HT\$((HEX\$(PEEK(adr+1),2)),2)	[2114]
220	IF UPPER\$(a\$)="FFFF" THEN END	[FF90]
230	PRINT#aus,a\$	[1FBE]
240	adr=adr+2	[007C]
250	GOTO 210	[DC46]

Listing 1. Suchen, finden und eliminieren Sie den Programmteil, der in Spielen für den »Tod« der Spielfiguren sorgt

100	OPENOUT "D":MEMORY &4FF:CLOSEOUT	[494B]
110	DATA 11,20,5,21,0,0,23,7d,fe,0,20,5, 7c,fe,0,28,0d,7e,fe,3d	[D11E]
120	DATA 20,f0,7c,12,13,79,12,13,18,e8,c 9	[6FAE]
130	adr=&500	[94C6]
140	FOR i=1 TO 31	[22B4]
150	READ a\$:a=VAL("&"+a\$):POKE adr,a:adr =adr+1	[1256]
160	NEXT	[75EC]
170	CALL &500	[345E]
180	INPUT "Drucker (B) oder Bildschirm (0)";aus	[A16C]
190	adr=&520	[6AD6]
200	a\$=RIGHT\$((HEX\$(PEEK(adr),2)),2)+RIG HT\$((HEX\$(PEEK(adr+1),2)),2)	[2512]
210	IF UPPER\$(a\$)="0000" THEN END	[1FDE]
220	PRINT#aus,a\$	[B7BC]
230	adr=adr+2	[DB7A]
240	GOTO 200	[F942]

Listing 2. Unter Umständen erreichen Sie mit dieser Routine mehr

10	INPUT "Anzahl der Leben im Spiel";a	[0F86]
20	INPUT "Drucker (8) oder Bildschirm (0)";aus	[EEFE]
30	FOR i=1000 TO 45000	[D19A]
40	IF PEEK(i)=a THEN PRINT #aus,HEX\$(i),	[64A6]
50	NEXT	[DD8B]

Listing 3. Die Zahl der »Männchen« läßt sich oft auf 255 (FF hex) erhöhen