

R/W	ADR	HEXADR	NAME	DESCRIPTION	OS
Write	53252	\$D004	HPOSM0	Horizontale Position Missile 0	both
Read	53252	\$D004	P0PF	Kollision Player 0 mit Playfield	both

Write: Horizontale Position von Missile 0#

Werte von 0 bis 255 möglich, Missile sichtbar zwischen 48?? bis 208?? abhängig von der Spielfeldbreite (siehe [SDMCTL](#)) und Breite des Missiles (siehe [SIZEM0](#)).

Read: Kollision Player 0 mit Playfield#

Bit	7	6	5	4	3	2	1	0
Playfield					3	2	1	0

Playfield entspricht dem Farbregister [COLOR0](#), ..., [COLOR3](#)

see also: [Player Missile Topics](#)

previous: [HPOSP3](#), [M3PF](#)

next: [HPOSM1](#), [P1PF](#)