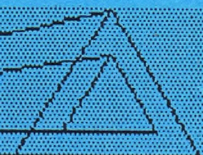


HANDBUCH

ZUM

SUS-CRACKER V.1.0
SIS-CRACKER V.1.0

BYTETECHNICS



INHALT	SEITE
Information	1
Einleitung	2
Übertragbare Programme	3
Nicht übertragbare Programme	7
Schwierige Übertragungen	9
Keine Übertragung möglich	10
Tips & Tricks	12
Produkt – Vorschau	15

WICHTIGE INFORMATION

Es ist unumgänglich hier noch einmal kurz auf das Urheberrecht einzugehen.

SYS-CRACKER V1.0 und die in diesem Übertragungsheft gemachten Informationen dienen ausschließlich nur für das Erstellen von Sicherheitskopien, die für den persönlichen Gebrauch genutzt werden dürfen.

Das heißt, jeder der Original-Programme besitzt, kann sich eine Sicherheitskopie anfertigen. Diese Kopie ist aber nur in Verbindung mit dem Original legal und darf weder getauscht noch anderweitig im Umlauf gebracht werden.

Hierzu sind die gesetzlichen Bestimmungen in letzter Zeit neu verfasst worden, sie untersagen jegliches Tauschen oder auf eine andere Art und Weise Kopien in den öffentlichen Verkehr zu bringen. Wer gegen das Urheberrecht verstößt, begeht eine strafbare Handlung.

Also denkt immer daran Eure Sicherheitskopien so aufzubewahren, daß der Zugang für unbefugte ausgeschlossen ist. Das oben gesagte gilt natürlich nicht nur für Programme, sondern auch für alle schriftlichen Anleitungen und Bücher.

Einleitung

Sicherlich hat der eine oder andere SYS-CRACKER-Besitzer schon die Erfahrung gemacht, daß sich einige Original-Programme einfach nicht übertragen ließen. Auch dann nicht, wenn alle Voraussetzungen für eine Übertragung gegeben sind. Der Grund hierfür ist nicht beim SYS-CRACKER selbst zu suchen, vielmehr liegt es einfach an dem zu kopierendem Programm. In dem Kapitel 'Keine Übertragung möglich', werden Sie ausführlich darüber erfahren, warum so ein Programm nicht übertragbar ist.

Außerdem, finden Sie in den Kapiteln 'übertragbare Programme' und 'nicht übertragbare Programme', eine Aufstellung über die derzeit bekannten Programme, von denen mit SYS-CRACKER eine Sicherheitskopie erstellt werden konnte oder auch nicht.

Leider muß ich in diesem Zusammenhang sagen, daß eine Auflistung der SYS-Adressen hier nicht erfolgen konnte. Denn, die mit diesem Heft veröffentlichten Angaben und Informationen gehören ausschließlich zum Programm SYS-CRACKER selbst. Es ist wohl verständlich, daß ich nicht nur die reinen Start-Adressen jedermann zugänglich machen kann.

Für diejenigen, die über das Programm SYS-CRACKER V.1.0 verfügen, ist es aber kein Problem die hier vermißten Adressen schnell zu ermitteln.

Sollte es wider Erwarten zu Problemen kommen, so teilen Sie mir bitte schriftlich die Programmnamen mit und Sie erhalten dann ergänzende Informationen.

Der Service gilt also nur für Kunden, die auch das Programm SYS-CRACKER besitzen. Würde ich diese Regelung nicht treffen, wäre ich in kurzer Zeit mit Anfragen über SYS-Adressen, hoffnungslos überhäuft.

Alle Informationen, Angaben und Erfahrungen die mit der Übertragung und dem Programm SYS-CRACKER zusammenhängen, werden in gewissen Abständen aktualisiert.

Aus diesem Grund liegt jedem Heft eine frankierte Postkarte bei.

Sollten Sie also der Meinung sein, daß Sie über Erfahrungen oder anderen wichtigen Informationen verfügen, die in diesem Heft nicht berücksichtigt sind, dann würde ich mich freuen von Ihnen zu hören. Sie können auch gerne einen Briefumschlag benutzen. Um in der nächsten Auflage eine möglichst große Informationsflut berücksichtigen zu können, würde ich es sehr begrüßen wenn überhaupt jeder von der beiliegenden Postkarte Gebrauch machen würde. Der nachfolgenden Liste können Sie entnehmen, welche Informationen für Vergleiche u.a. am Wichtigsten sind. Alle Namen von übertragungsfähigen PRG & SYS-Adresse (Auch wenn diese schon in diesem Heft zu finden sind)

Alle Namen von *nicht* übertragungsfähigen PRG (wie oben)

Alle Namen von schwierigen Übertragungen evtl. mit selbst geschr. Ladeprogramm.

Informationen bitte nur von Original-Kassetten-PRG die Sie besitzen.

Übertragbare Programme

Von folgenden Original-Kassetten-Programmen lassen sich ohne Probleme Sicherheitskopien auf Diskette od. Kassette anfertigen. Einige Adressen wurden aus Kunden-Erfahrungen mit dem SYS-CRACKER übernommen.

Progr.Nr. /	Programmname	/ Modus-on Nr./	gef.in pass-Nr./	pos.-Nr.
001	TYCOON TEX	10	1	1
002	OBLIDO	12	4	1
003	BANDIT AT ZERO	10	1	1
004	BIG MAC	1	3	1
005	VOX	6	3	26 page 2
006	KIKSTART	5	1	1
007	FURY	1	3	1
008	PETE	10	1	1
009	APOLLO	8	3	8 page 2
010	YIE AR KUNG FU I	4	3	32
011	RAIDER	-	3	8
012	FINGERS MELONE	10	1	1
013	ROCKMAN I	-	3	-
014	AIRWOLF	-	3	10
015	TUTTI FRUTTI	6	1	2
016	SQUIRM	6	3	34
017	SPEKTIPEDE	10	1	1
018	P.O.D.	1	3	1
019	ROCKMAN II	5	3	17
020	JOEY	12	4	1
021	GNASHER	11	1	2
022	TIME SLIP	1	3	1
023	PUNIVERSE	12	4	1
024	GOLDRUSH	-	3	13
025	POWERBALL	3	3	3
026	MONKEY MAGIC	9	3	29
027	XARGON WARS	1	3	1
028	COMMANDO	11	1	2
029	DIABOLO	1	3	1
030	PUNCHY	5	3	6
031	PAC MAC	-	2	-
032	COSMIC	7	3	17
033	GALAXIS	1	3	1
034	CHARACTER DESIGNER	1	3	1
035	SKYHAWK	-	1	3
036	PETALS OF DOOM	7	3	19
037	VIDEO MEANICS	9	3	41
038	SCRAMBLE	-	3	57

039	COOLER	10	1	1
040	BATTLE STAR	10	4	1
041	PIN-POINT	1	3	1
042	GALAXY	4	3	8, page 2
043	YIE AR KUNG FU II			
044	GUZZLER	1	1	1
045	MASTERCHESS	4	3	43
046	FRENESIS	1	3	1
047	3D-CHASE	8	3	7, page 2
048	DANGERZONE	1	3	1
049	CON-COMMAND	1	3	1
050	FORMULA 1 SIMULATOR	4	3	4
051	OPERATION RED MOON	1	3	1
052	RIG ATTACK	1	3	1
053	SHARK	8	3	15
054	STREET OLYMPICS	4	3	13
055	INTO THE DEEP	10	4	1
056	HERCULES	12	4	1
057	SPACE FREEKS			
058	GALAXIONS			
059	CIRCUS			
060	VEGAS JACKPOT			
061	STAR EVENTS			
062	HUSTLER			
063	HARVEY HEADBANGER	1	3	1
064	BERKS	10	1	1
065	SPIKY HAROLD	1	3	1
066	TORPEDO ALLEY	1	3	1
067	GUNLAW			
068	CUTHBERT IN SPACE	10	1	1
069	TERRA COGNITA			
070	HOLLYWOOD POKER			
071	GHOST'N GOBLINS			
072	ONE MAN & HIS DROID			
073	TRAILBLAZER			
074	INVASION 2000			
075	TORPEDO RUN			
076	GULLWING FALCON			
077	RUNNER			
078	CAVE FIGHTER			
079	ZODIAC			
080	G-MAN			
081	SPACE ESCORT			
082	SPACE PILOT			
083	GUNSLINGER			
084	JAILBREAK			

085	DALEY THOMSON'S STAR EVENT I	
086	DALEY THOMSON'S STAR EVENT II	
087	MAJOR BLINK	
088	SPEED KING	
089	BLAGGER	
090	FIREANT	
091	PROSPECTOR PETE	
092	SUICIDE RUN	
093	MATRIX	
094	RIG ATTACK	
095	JET SET WILLY	
096	SWORD OF DESTINY	
097	SEA STRIKE	
098	WORLD CUP	
099	MISSION MARS	
100	SPACE FREEKS	
101	LIBERATOR	
102	SPACE FIENDS	
103	MEXICO 86 FOOTBALL	
104	WHO DARES WINS	
105	MYRIAD	
106	LAWN TENNIS	
107	TENNIS	3.....7, page 2
108	KANU SLALOM	3.....26
109	BOOTY	
110	JETBRIX	
111	RESCUE FROM ZYLON	
112	SPEED KING	
113	WIMBLEDON	
114	SOLO	
115	KANE	
116	AURIGA	
117	APOLLO MISSION	
118	NINJA MASTER	
119	BMX RACERS	
120	WATER GRAND PRIX	
121	NUMBER CHASER	
122	ZORK	
123	XCELLOR 8	
124	OUT ON A LIMB	
125	OPER. THUNDERSTROM	
126	LASERZONE	
127	3D-TIME TRECK	
128	FUTURE KNIGHT	
129	STARFORCE NOVA	
130	3D-QUASAR	

131	OPERATION HAWAII	100
132	3D-MAZE	100
133	PAPERBOY	100
134	3D-PING PONG	100
135	MASTER POST	100
136	STRIP POKER	100
137	SOLO	100
138	WAY OF THE TIGER	100
139	SPACE SWEEP	100
140	ALIEN ATTACK	100
141	TERRA NOVA	100
142	POGO PETE	100
143	JUMBO JET	100

Nicht übertragbare Programme

Von folgenden Programmen konnte aus Kunden-Erfahrung bislang noch keine Sicherheitskopie angefertigt werden.

Progr.Nr. / Programmname	/	Bemerkung
001	THRUST	nicht resetierbar
002	TOM	-
003	GHOST TOWN	-
004	PROJEKT NOVA	-
005	HYPERFORCE	-
006	BEACH HEAD	-
007	MANIC MINERS	-
008	FLIGHT PATH 737	-
009	HEKTIK	-
010	MINIPEDES	-
011	FINDERS KEEPERS	-
012	MOLECULE MAN	-
013	PILOT X	-
014	GREMLINS	-
015	BONGO	-
016	STAR COMMANDER	nicht resetierbar
017	ATLANTIS	nicht resetierbar
018	THAI BOXING	-
019	WINTER-OLYMPIADE	nachladende Teilprogramme
020	SOMMER-OLYMPIADE	nachladende Teilprogramme
021	MICRO-KALK	-
022	MUSIC-MASTER	-
023	PAINT-BOX	-
024	MICRO-TEXT	-
025	BASEBALL	-
026	STARLITE 1	-
027	PHARAO'S TOMB	-
028	ROBO KNIGHT	-
029	ACE	-
030	LAS VEGAS VIDEO POKER	-
031	FETCH	-
032	ROLLER KONG	-
033	MERCENARY	-
034	BRIDGEHEAD	-
035	SPORT-SHOW	-
036	KUNG FU KID	-
037	DEMOLITION	-
038	FORTRESS UNDERGROUND	-
039	FIRE GALAXY	-

040	CHAMPIONSHIP WRESTLING	-
041	SPY VS SPY	-
042	SOFT 80	-
043	STORM	-
044	AUTO ZONE	-
045	VARMIT	-
046	SCOOBY DOO	-
047	AUF WIEDERSEHEN MONTY	-

Schwierige Übertragungen

Von folgenden Programmen lassen sich nur Sicherheitskopien anfertigen, indem man entweder mit einem zusätzlichen Basic-Ladeprogramm arbeitet, oder über andere notwendige Informationen verfügt. Hier möchte ich für einige Kunden meinen Dank aussprechen, die durch Ihre Mitwirkung (Ladeprogramme & Informationen) dazu beigetragen haben, daß die Anzahl der "nicht" zu übertragenden Programme weiter abgebaut werden konnte.

PRG-Nr. /	PRG-Name	/ Bemerkung
001	JACK-POT	Vor dem SYS-Befehl wird der Plus4 od. C16/116 mit ext. RAM, auf 16K-RAM zurückgesetzt.
002	GRANDMASTER	Übertragungszusatz nötig
003	WORLD CUP	Nach dem SYS-Befehl startet das Programm erst nach ca. 35 Sekunden.
004	MICRO-DATEI	Übertragungszusatz nötig
005	NETRUN 2000	exotische SYS-Adresse
006	OLYMPIADE	Übertragungszusatz nötig
007	GWNN	exotische SYS-Adresse
008	LEGIONAIRE	exotische SYS-Adresse

Keine Übertragung möglich

Hier besprechen wir nun 'das' Thema, welches wohl jeden SYS-CRACKER Besitzer unter den Fingernägeln brennen dürfte. Hierzu gab es auch einige Kunden-Anfragen, die sich hier eingehend informieren können, 'warum eigentlich' einige Programme nicht übertragen werden können. Kritischen Kunden kann ich aber jetzt schon sagen, daß es nicht am SYS-CRACKER selbst liegt. SYS-CRACKER ist nämlich so konzipiert, daß aus einem beliebigen Maschinenprogramm, welches den Bereich \$1000 - \$4000 belegt, mit 98%-tiger Sicherheit die absolute Startadresse herausgefiltert wird.

Mit den Voraussetzungen, wie in der SYS-CRACKER Anleitung auf Seite 4 unter a,b,c beschrieben, sind trotzdem einige Programme aus folgenden Gründen nicht übertragbar.

1.) Basic-Programme

Aus Programmen, die in der höheren Programmiersprache BASIC geschrieben sind, kann keine SYS-Adresse gefunden werden, weil diese in BASIC nicht existiert. Ein BASIC-Programm startet man stets mit dem RUN-Befehl. Das 'RUN' veranlaßt den Basic-Interpreter (Befehls-Umsetzer) ein gerade im Speicher befindliches Programm, ab dem üblichen Basic-Startwert zu aktivieren. Vom Interpreter wird also immer eine gleiche Start-Adresse angesprungen. Durch Verändern der entspr. Vektoren, läßt sich der Basic-Start auch in einem anderen freien Bereich verlegen.

Woran erkennen wir nun ob es sich um ein Basic-Programm handelt oder nicht ? Die meisten wissen sicherlich, daß ein Basic-Programm mit einem einfachen LIST-Befehl aufgelistet werden kann. Dabei rollt das Betriebssystem die Zeilennummern, mit den nachfolgenden Befehlsstrukturen, Zeile für Zeile von unten nach oben über den Bildschirm. Möchte man aus einem gerade laufenden Programm aussteigen und listen, muß zuerst die RUN-STOP-Taste gedrückt -festhalten- und zugleich die RESET-Taste betätigt werden. Bei nicht gedrückter RUN-STOP-Taste werden die Vektoren neu organisiert und ein Basic-Programm ist nicht mehr ohne Weiteres listbar. Danach befindet man sich im int. Monitor, den man mit Eingabe von einem 'x' und RETURN verlassen kann. Nun kann man wieder mit dem einfachen LIST-Befehl die Basic-Zeilen sichtbar machen. Sollte jetzt nichts zu sehen sein oder nur ein SYS-Befehl zu Tage kommen, so kann man im Normalfall davon ausgehen daß es sich um ein Maschinenprogramm handelt. Einige Programmierer tarnen auch ihr Basicprogramm mit Programmiertricks, wie 'LIST-Schutz' und 'SYS-Bluff' etc. Auch hier wird dann beim Listen entweder nichts oder nur ein SYS-Befehl zu sehen sein, und man denkt es sei ein Maschinenprogramm. Vom int. Monitor aus, kann man sich aber mit dem Befehl M 1000 den Anfang des Basic-Rams ansehen und sehr schnell feststellen, um welche Sprache es sich handelt. Ungeübte versuchen einfach mal ein paar Basic-Zeilen zu schreiben um sich diese dann mit dem M 1000 vom Monitor aus anzusehen.

2.) Maschinen-Programme

Wohl die meisten Maschinensprache-Programme, die auf Kassette gespeichert sind, verfügen über verschiedene Schnell-Ladesysteme mit Auto-start. Einige Programme davon arbeiten eng mit der Zeropage und der erweiterten Zeropage zusammen. Die Zeropage wird vom Betriebssystem als Zwischenspeicher genutzt und nach jedem Hardware-RESET (RESET-Taste) neu initialisiert. Schon während des Ladevorganges manipulieren nun diese Programme die Zeropage und starten sich nach dem Laden selbstständig. Wird nun, die für eine Übertragung unerlässliche Resetierung vorgenommen, gehen zugleich die manipulierten Daten unwiederruflich verloren. Die Zeropage befindet sich nun wieder im Einschaltzustand. Auch wenn die absolute Startadresse bekannt ist, würde das Programm bei einem Startversuch nicht laufen, weil ihm die wichtigen Daten aus der Zeropage fehlen.

Um so ein Programm lauffähig zu übertragen, müßte unter anderem der Speicherinhalt der Zeropage 'noch vor dem RESET' in einem anderen freien Speicherbereich gerettet (kopiert) werden. Diese Daten müßten mit dem Programm abgespeichert werden. Nach erneutem Laden, könnte so die Zeropage mit den Daten des Original-Programms wieder restauriert werden. Da das Betriebssystem nun bei einem RESET automatisch die Initialisierung der Zeropage vornimmt, würde so eine Prozedur auch nur durch Abänderung des Betriebssystems gelingen. Außer gute Maschinensprache-Kenntnisse müßte man noch über ein EPROM-Programmiergerät verfügen, mit dem die neuen EPROM's programmiert und gegen die Originalen im Computer ausgetauscht werden könnten. Da hierzu der Computer geöffnet werden müßte, sollte man sich natürlich vorher darüber im Klaren sein, daß durch diesen Eingriff der Garantieanspruch verloren wäre.

Tips & Tricks

Da der SYS-CRACKER für eine Übertragung von mehrteiligen Programmen nicht ausgelegt werden konnte, ist dieses auch leider nur bedingt möglich. Um Ihnen auch eine solche Übertragung näherzubringen und zu ermöglichen, finden Sie im Folgendem ein Konzept, mit dem Sie wohl die meisten Mehrteiler sicher auf Diskette übertragen können.

Wie in der Anleitung auf Seite 4 unter 'c' beschrieben, überträgt SYS-CRACKER ausschließlich nur zweiteilige Programme, die im Basic-Ladeprogramm, keine für den nachladenden Teil lebenswichtige Daten enthält.

Einige sog. Basic-Lader werden, nur zur Bildschirmausgabe von Texten (Programmkopf etc.) oder Anleitungen benutzt. Nach solcher Ausgabe, wird dann erst das eigentliche Maschinen-Hauptprogramm nachgeladen. Hier muß also der Basic-Lader nicht mit abgespeichert werden.

Nun gibt es aber auch solche Basic-Lader, die unbedingt mit abgespeichert werden müssen, da sonst das Hauptprogramm nicht lauffähig wäre. Zur Unterscheidung der verschiedensten Basic-Lader gibt es natürlich keinen 100%-tigen Weg. Die Programmervielfalt läßt dies einfach nicht zu. Hier muß leider wieder probiert werden. So, nun folgen die Anweisungen nach der bewährten Schrittmethod.

1.) Wir nehmen uns zuerst ein Original-Programm zur Hand, von dem wir wissen, daß beim Laden zwischendurch ein RUN eingegeben werden muß bevor es darauf weiterlädt.

2.) Jetzt laden wir das Programm ein, bis wir die erste Rückmeldung LOADING READY sehen. Nun legen wir eine formatierte Leerdiskette ins Laufwerk und speichern schon mal den 1. Teil, mit SAVE" BASIC-LADER", 8 auf Diskette ab.

3.) Damit wir sehen, wie die nachzuladenden Programmteile heißen, und wieviele es ggf. sind, listen wir uns den Basic-Lader mit dem LIST-Befehl auf. Hier schauen wir uns Zeile für Zeile genau an, bis wir diese oder eine ähnliche Befehlszeile entdecken.

```
PRINT"LOAD"CHR$(34)"NAME 2.TEIL"CHR$(34)",1,1" oder  
PRINT"LOAD"CHR$(34)"NAME 2.TEIL"CHR$(34)"          oder ähnl.
```

Sollten wir 1,2 od. 3 solcher Zeilen gefunden haben, so schreiben wir uns die Originalnamen, die hier zwischen den Anführungszeichen NAME 2.-TEIL lauten, auf ein Blatt Papier auf. Auch evtl. Leerstellen müssen übernommen werden. Die ",1,1" am Schluß der Zeile besagt, daß ein Maschinen-Programm nachgeladen wird. Wenn dieses fehlt, handelt es sich um ein Basic-Programm. Hinter den notierten Originalnamen schreiben wir ,1,1 wenn es sich um ein nachzuladendes Maschinen-Teil handelt.

4.) Wir laden nun den zweiten Teil. Hierbei ist darauf zu achten um welche Programmart (BASIC od. MASCHINE) es sich handelt. Dabei fangen wir stets mit der ersten gefundenen Zeile bzw. notierten Namen an. Ist es ein Basic-Teil, so geben wir zuvor NEW mit anschl. RETURN ein und laden den 2. Teil einfach mit LOAD nach. Falls es sich aber um ein Maschinen-Teil handelt, so müssen wir erst den Speicher säubern.

Nach Aufruf des int. Monitors geben wir F 1000 4000 00 und RETURN ein. Der Speicher ist nun mit Nullen gefüllt und wir können das Maschinen-Teil mit LOAD",1,1 einladen.

5.) Ein Basic-Teil kann auch hier wieder ohne Weiteres wie unter Schritt 2 beschrieben -jetzt aber mit dem Original-Namen- auf Diskette abgespeichert werden. Bei einem Maschinen-Teil müssen wir uns erst die Start- und Endadresse holen, denn sonst speichern wir unnötige Blocks ab. Da wir ja unseren Speicher zuvor genullt haben, können wir vom int. Monitor aus mit M 1000 sehen ob dieser Bereich noch Nullen enthält. Wenn nein, dann ist die Startadresse \$1000 . Falls noch Nullen zu sehen sind, müssen wir den Speicher durchsuchen, bis die Nullen aufhören.

zum Beispiel

```
11A0 00 00 00 00 00 00 00 00
11A8 00 00 00 00 00 00 00 00
11B0 00 00 43 23 0D 2E 96 23
11B8 .....
```

Im o.g. Beispiel wäre unsere Startadresse dann \$11B0 . Wir nehmen also immer die Adresse die links vor der Reihe steht, in der die ersten Zahlen angetroffen werden. Würde angenommen in der Adressreihe 11A8 noch eine Zahl zu sehen sein, dann wäre diese unsere Startadresse. Die Endadresse finden wir stets mit einem M 009D .

```
009D 9C 2A 00 00 00 00 00
00A5 00 00 00 00 00 00 00
00AD .....
```

Hier würde die Endadresse \$2A9C lauten. Die ersten beiden Zahlen (Bytes) werden vertauscht. Nachdem wir nun die nötigen Informationen ermittelt haben, können wir den Maschinen-Teil jetzt vom int. Monitor aus mit S"NAME 2.TEIL",08,11B0,2A9C auf Diskette abspeichern. Für NAME 2. TEIL wird hier natürlich der erste notierte Originalname eingetragen. Nicht vergessen!

6.) Haben wir noch eine Befehlszeile -wie unter Schritt 3 beschrieben-, dann wiederholen wir Schritt 4 und 5 , bis wir den letzten Teil auf Diskette abgespeichert haben.

7.) Da der Basic-Lader, den wir unter Schritt 2 zuerst abgespeichert haben, bei einem RUN immer noch von 'Kassette' nachladen würde, müssen wir diesen noch für den Floppy-Betrieb abändern. Wir betätigen also die RESET-Taste und laden den Basic-Lader von Diskette ein. Mit dem LIST-Befehl schauen wir uns die Befehlszeilen wieder an, die wir unter Schritt 3 ausfindig gemacht hatten. In diesen Zeilen ändern wir das ,1,1 nach ,8,1 ab. Einfach überschreiben. Und in den Zeilen in denen das ,1,1 nicht steht, hängen wir eine ,8 dahinter.


```
PRINT"LOAD"CHR$(34)"NAME 2.TEIL"CHR$(34)",8,1"  
PRINT"LOAD"CHR$(34)"NAME 2.TEIL"CHR$(34)",8"
```

Die Originalnamen im Basic-Lader müssen unbedingt mit den abgespeicherten Originalnamen auf der Diskette übereinstimmen. In einigen Ladeprogrammen wird die Schriftfarbe mit der Hintergrundfarbe gleichgesetzt, damit der Ladevorgang nicht auf dem Bildschirm beobachtet werden kann. Dem können wir entgegen gehen, indem wir in eine noch nicht belegte Zeilennummer einfach den Befehl COLOR 0,2 eingeben. Benötigen wir eine andere Farbe, so können wir die 2 entsprechend ändern. 8.) Mit einem erneuten LIST-Befehl können wir uns noch kurz davon überzeugen, ob alle Änderungen korrekt übernommen wurden. Nachdem alles in Ordnung ist, speichern wir den Basic-Lader mit SAVE"BASIC-LADER/SHK",8 wieder auf Diskette.

9.) Zum Schluß probieren wir das Ganze einmal aus. Dazu betätigen wir noch einmal die RESET-Taste und laden das Inhaltsverzeichnis der Diskette. Mit LOAD"BASIC-LADER/SHK",8 laden wir den 1. Teil ein und starten es mit einem RUN-Befehl. Alle anderen Teile werden nun automatisch von Diskette nachgeladen. Wenn der letzte nachladende Teil ein Basic-Programm ist, dann müssen wir noch ein RUN eingeben und das Programm müßte einwandfrei laufen.

Tips zum SYS-CRACKER

Wie die Erfahrung gelehrt hat, gibt es doch immer wieder neue Tips im Umgang mit dem SYS-CRACKER.

Es kommt vor, daß bei einem ALL Durchlauf, die absolute Startadresse nicht unter den max. 15 selektierten Adressen zu finden ist. Da man nun die einzelnen Passes nach der Adresse durchsuchen muß, ist es in Pass 3 zu empfehlen von hinten anzufangen. Es hat sich nämlich gezeigt, daß die gesuchte Adresse meistens in dem letzten Drittel lag.

Bei der Suche nach der absL. Adresse kann es vorkommen, daß sich dabei ein Programm selbst zerstört. Hierbei werden Routinen angesprungen, die das Programm durcheinander bringen. Dies kommt zwar selten vor, aber dennoch muß man soetwas wissen. Zudem würde man vergeblich nach der Adresse suchen, weil das Programm zu diesem Zeitpunkt gar nicht mehr lauffähig ist. Wenn Sie also im erstem Stadium bei der Suche schon ein Bild oder Grafik gefunden haben, daß Programm aber noch nicht richtig läuft, dann markieren Sie sich schon mal die Adresse. Nach dem Ausprobieren einiger anderer Adressen, können Sie sich zwischendurch dann Vergewissern, ob sich das Bild oder die Grafik mit der zuvor markierten Adresse noch so wie zu Anfang zeigt. Wenn nicht kann man in der Regel sagen, daß das Programm durcheinander ist. Nur ein erneutes Einladen kann jetzt noch helfen. Obiges gilt natürlich nicht grundsätzlich für alle Fälle. Es kann sich auch ein mehr oder weniger zufälliger Effekt gezeigt haben.

Produkt-Vorschau

Diese Vorschau umfaßt alle für dieses Jahr geplanten oder schon in Arbeit befindlichen Produkte. Programme, die zwischendurch durch Einkauf erworben werden sind hier unberücksichtigt.

- 1.) In nächster Zeit wird die Update Version 1.1 von SYS-CRACKER mit erweitertem Speicherbereich und Druckroutine fertiggestellt.
- 2.) In Verbindung mit SYS-CRACKER V.1.0 wird noch ein spezielles Betriebssystem entwickelt. Mit diesem ist man dann in der Lage, von fast allen Programmen die z.Zt. noch nicht übertragbar sind, Sicherheitskopien anzufertigen. Die 'nicht Resetierbaren' gehören auch dazu.
- 3.) DATEN-SAFE V1.0 mit individuellen Schlüsselwort-Schutz ist ein Programm um Basic- und Maschinenprogramme, Adress- und Textdaten, sowie andere Disketten- od. Kassettenfiles vor unberechtigtem Einsehen oder Wegnahme zu sichern.
- 4.) Übertragungsheft in der neuen 2. Auflage.
- 5.) AUTOSTART-GENERATOR V.1.0 versetzt Sie in der Lage, Ihre selbstgeschriebenen Basic- oder Maschinenprogramme mit einem Autostart zu versehen.

Achtung Programmierer !!

Wir kaufen ständig gute Programme aus allen Bereichen. Sie haben gute Kenntnisse in Basic- oder Maschinensprache und möchten ein Programm schreiben, oder Sie haben bereits eins fertig in der Schublade ? Dann melden Sie sich ruhig!

Schicken Sie uns einfach Ihr Programm mit Anleitung und Honorarwunsch auf Diskette zu. Wir prüfen es und geben Ihnen über Kauf, Honorar und evtl. Änderungen schriftlichen Bescheid.

Absender

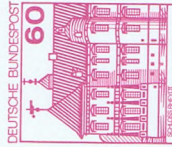
()
(Vorwahl)
.....
.....

.....
(Straße und Hausnummer oder Postfach)

..... (Ort)
(Postleitzahl)

Postkarte

.....
BYTETECHNICS
.....COMPUTERPRODUCE.....
R. GROTTJOHANN / HILLE
60F. THESTRASSE # 23
(Straße und Hausnummer oder Postfach)
D-4690 HERNE 1
.....
(Postleitzahl) (Bestimmungsort)



BYTETECHNICS

R. Grotjohann b. Hille. Goethestraße 23. 4690 HERNE 1