Karate

TODO

Was alles mit der Pseudografik des Z9001 möglich ist, zeigt eindrucksvoll das Programm KARATE von M.Geißler und W. Franze.

Turbo-Lader

Historisches

http://www.pixtur.de/background.eng.html:

***SOWAT**: Sometime later we met Mr.Franze and Matthias Geißler (Mac). They just wrote a huge program called Karate which, as the first one, filled the complete 48Kb of the KC87. I can remember a thick folder full of drawn karate figures, jumping, kicking, moving and hitting. You could play karate in one or two player mode. It was really impressive.*

Einige Zeit später trafen wir Herrn Franze und Matthias Geißler (Mac). Sie haben gerade ein riesiges Programm namens Karate geschrieben, das als erstes die gesamten 48 KB des KC87 füllte. Ich kann mich an einen dicken Ordner voller gezeichneter Karatefiguren erinnern, die springen, treten, sich bewegen und schlagen. Sie können Karate im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus spielen. Es war wirklich beeindruckend.

***Matthias Geißler 2013**: Ich hatte damals (16-17) im Pionierhaus zusammen mit meinem Betreuer ein Karatespiel für den Z9001 geschrieben. Alle Karatefiguren (Sprites) hatten wir vorher auf Karopapier aufgezeichnet und dann in den Z9001 'eingehackt'. … Bei den Karateschlaggeräuschen hatten wir damals einfach per Zufallsgenerator solange Sequenzen generiert, bis wir 'gute' Geräusche gefunden hatten. Es gab damals auch noch einen 'Soundtrackeditor' - ich bin mir fast sicher, dass mein Betreuer damals noch einen 'Soundtrack' (vermutlich monofon) für Karate geschrieben hatte. Evtl. findest du auch ein Spiel namens 'Cave', welches ich davor geschrieben hatte. Man fliegt hier einfach durch ein per Zufall generierten 'Schlauch' welcher sich von rechts nach links bewegte.*

von M. Geißler stammen weitere Spiele u.a. Programme wie z.B. BARRELS und CAVE.

Hacking Karate

Wie schon Sven Huth's Turbo ist auch Karate kein Programm, was leicht zu hacken ist. Diverse Verschlüsselungen machen es dem Angreifer schwer[1)].

Karate besteht aus zwei Teilen: Einem Loader (in normalem KC-Format gespeichert) und dem Hauptprogramm, mit eigenem Turbo gespeichert.

1. Der Loader ist ist mit einer Passphrase XOR-verknüpft
2. Der Speicher wird komplett gelöscht, so dass Debugger etc. keine Chance haben
3. EOR wird verändert; Tastatur und alle Interruptquellen werden blockiert
4. Eine OS-Erweiterung wird installiert, die nach Reset ein Info-Bild bringt und den Speicher löscht
5. Bei Ladefehlern wird der Speicher verschoben und gelöscht
6. Das Hauptprogramm beginnt auf Adresse 0000 !!!!
7. Das Programm belegt den kompletten Speicher 0000-BFFF !!!!
8. Die Turbo-Aufzeichnung erfolgt byteweise, auch hier sind die Bytes einzeln mit ihrer Position sowie einem Code XOR-verschlüsselt
9. Die Startadresse ergibt sich aus dekodierten geladenen Bytes und einem Offset, es gibt keinen OS-Rahmen, der Karate startet.

Versteckt im Programm-Code:

H a l l o C r a c k e r ! wir sind Hobby Programmierer - keine Profis!!
Wolfgang Franze / Matthias Geissler

an dem Programm bastelten wir wenigstens 500 Stunden. Damit auf dem Screen die Aktion abgeht, waren 84 Einzelbilder notwendig. Der Sound entstand mit einem extra Programm, wie viele andere Programmteile auch. Die meisten Grafiken entstanden mit dem Programm POSTER. © 1988

[1)]
aber nicht unmöglich. Ich habe es mit viel Mühe geschafft!

From:
https://hc-ddr.hucki.net/wiki/ - **Homecomputer DDR**

Permanent link:
https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/z9001/software/karate

Last update: **2020/12/14 12:44**