
Unprotect Pro CD 8.0

Das ultimative Spielewerkzeug

(c) 1992-1998 by H&H Software Vertrieb GbR



© 1992-1998 Lars Hornbach & Martin Horst
© 1992-1998 H&H Software Vertrieb
Horst & Hornbach GbR
Mozartstr. 12 • 44147 Dortmund
Telefon 0231/826130
Fax 040/3603 038715

Alle in unserem Produkt genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller und werden nicht gesondert gekennzeichnet, da sie nur zu Informationszwecken benutzt werden. Alle Urheberrechte, Warenzeichen und sonstige Rechte werden hiermit anerkannt.

Inhalt

Kapitel 1 - Grundlagen	5
Einführung	5
Was ist Unprotect.....	6
Übersicht der Features	7
Neuigkeiten in Unprotect 8.0 Gegenüber Version 7.0.....	8
Neuigkeiten in Unprotect 7.0 Gegenüber Version 6.0.....	9
Zukunft von Unprotect.....	11
Verschiedene Typen von Spielehilfen	12
Action Replay Codes	13
Addons/ Erweiterungen.....	13
Charactere.....	13
Cheats.....	13
Easter Eggs / Gags	14
Editoren.....	14
FAQ's	14
Game Genie Codes	14
Game Guru Codes.....	14
Game Hack Dateien	14
Game Wizard Module	14
HEX Cheats.....	15
HTML Seiten	15
Karten.....	15
Level.....	15
Levelcodes	16
Listen.....	16
Lösungen.....	16
Moves / Bewegungen	16
Patches	16
PC Dash Dateien	17
Savegame Patcher Dateien	17
Spielstand Patches	17
Tests	17
Trainer Patches	17
Patch Texte	18
Punklisten.....	18
Secrets	18
Spielstände.....	18
Spielstand Editoren.....	18
Strategy Guides.....	18
Tips	18
Tools	18
Trainer.....	19

UHS Lösungen	19
UGE Dateien	19
Updates / Bugfixes.....	19
Verschiedenes.....	19
WWW Links.....	19
Kapitel 2 - Installation	20
Hardwareanforderungen.....	20
Installation.....	22
DOS	22
Windows.....	23
OS/2.....	23
Lieferumfang	24
Unprotect starten	25
DOS	25
Kapitel 3 - Arbeit mit Unprotect	26
Einführung	26
Windows Version	26
DOS Version	26
Tastatursteuerung.....	27
Maussteuerung.....	27
System Knöpfe	28
Bedienung	29
Aufbau des Hauptfensters.....	29
Die Menüstruktur	31
System Menü	31
Unprotect Menü	32
Tools Menü.....	33
Optionen Menü	34
Formular Menü	34
Hilfe Menü	35
Optionen.....	37
Allgemeine Einstellungen	37
Bildschirm Einstellungen	39
Drucker Einstellungen.....	42
Maus Einstellungen.....	44
Sound Einstellungen	45
Text Einstellungen	46
Anwendung der Spielehilfen	47
Bedeutung der Flaggen.....	48
Patches	48
Textbasierte Spielehilfen.....	51
Dateibasierte Spielehilfen.....	53
Updates	55
Level.....	55
Karten & Grafiken	57
Spielstand Editoren.....	59
Kapitel 4 - Der HEX-Editor	61
Überblick	61

Bedienung	63
Datei Menü	63
Suchen	63
Werkzeuge	64
Editieren	67
Suchen Dialog	68
Suchen / Ersetzen	68
Vergleichen.....	69
Dateiverschlüsselung.....	72
 Kapitel 5 - Der Editor	 74
Überblick	74
Bedienung	75
Text Editor	78
Datei Editor.....	79
Patch Editor.....	81
Karten/Grafik Editor	85
Spielstand Editor Editor	87
 Kapitel 6 - Die Tools	 95
Überblick	95
Update installieren	95
Der Kalender.....	95
Der Taschenrechner.....	96
Der Task Manager	96
Drucker Tools.....	97
Dateiauswahl Dialog	97
Verzeichnis wechseln Dialog	98
 Kapitel 7 - Problemlösungen & Support	 99
Problembehebung	99
Allgemeines	99
Probleme beim Patchen.....	99
Hinweise zu CDROM Spielen	100
Häufige Fragen & Antworten	101
Support.....	103
Benachrichtigung über neue Updates.....	103
Bezugsquellen für Updates	103
Hinweise für Besitzer alter Unprotect Versionen.....	104
 Anhang A - Registration	 105
Bestellinformationen	105
Registrierung.....	108
Preisliste.....	112
Unsere Adresse.....	114
 Anhang B	 115
Lizenz- und Geschäftsbedingungen.....	115
A. Lizenz	115
B. Geistiges Eigentum	116

C. Übertragung.....	117
D. Multiple Environment Software/Multiple Language Software/Mehrere Exemplare....	117
E. Bedingungen	117
F. Garantie	118
G. Garantie- und Haftungsbeschränkungen	118
H. Verzichtleistung	119
I. Schadensersatz.....	119
J. Allgemeines	119
K. Copyright.....	120
Abbildungsverzeichnis	121
Index	125

Kapitel 1 - Grundlagen

Einführung

Bitte nehmen Sie sich etwas Zeit um dieses Handbuch aufmerksam durchzulesen. Ein Großteil aller möglichen Probleme und Verständnisschwierigkeiten lassen sich so auf einfache Weise klären. Der erfahrene „Zocker“ und „Power-User“ wird wahrscheinlich kein Handbuch benötigen und sich sofort auf Unprotect stürzen, aber wer alle Funktionen wie z.B. den eingebauten HEX-Editor oder den Editor für das Einbinden eigener Spielehilfen nutzen will, findet hier evtl. jede Menge nützlicher Informationen.

Schon mit Unprotect vertraute Anwender erfahren in diesem Kapitel alle Neuigkeiten und Änderungen der aktuellsten Version. Dem Einsteiger versuchen wir hier alle Arten von Spielehilfen, die in Unprotect integriert sind, zu erläutern.

Alle Angaben in diesem Handbuch beziehen sich auf die DOS und Windows Version von Unprotect. Gibt es bei einzelnen Funktionen Unterschiede zwischen den Versionen, so werden wir dieses besonders kennzeichnen.

Um uns nicht ständig zu wiederholen, reden wir meistens von Cheats bzw. Spielehilfen, meinen aber in der Regel alle Arten von Spielehilfen, wie. z.B. Tips, Cheats, Lösungen, Trainer, ... Das hält den Text kürzer und übersichtlicher!

Was ist Unprotect

Unprotect ist ein leistungsfähiges und umfangreiches Dienstprogramm für jeden Spiele Fan. Es bietet eine nahezu komplette Bibliothek an Spielösungen, Cheats, Tips & Tricks, Trainern, Patches, uvm., sowie eine riesige Level- und Updatesammlung kommerzieller Spiele!

Die Datenbank ist inzwischen auf ca. 23.000 verschiedene Spielhilfen angewachsen, die Ihnen mit Hilfe eines komfortablen Menüprogrammes für alle gängigen PC-Betriebssysteme auf Tastendruck zur Verfügung stehen.

Sie erfahren wie Sie nahezu alle am Markt befindlichen PC-Spiele (und neuerdings auch einen Großteil der Konsolen Spiele) beschummeln und austricksen können. Mit Unprotect können Sie jedes Ihrer Spiele endlich von Anfang bis Ende genießen. Unüberwindbare Schwierigkeitsgrade, knifflige Stellen in Adventures und Rollenspiele, o.ä. gehören ab jetzt der Vergangenheit an!

Unprotect hat den Vorteil ein deutsches Programm zu sein, und berücksichtigt so auch viele deutsche Spielversionen, die natürlich in entsprechenden engl. Konkurrenzprodukten (die oft bei weitem nicht so umfangreich sind), nicht vorhanden sind!

Allerdings bemühen wir uns seit der Version 6.0 auch internationalen Kunden gerecht zu werden. In Unprotect 8.0 haben wir versucht möglichst alle Einträge zumindest einmal in Deutsch und in Englisch zu integrieren, so daß wir somit jeder Sprachgruppe gerecht werden.

Unprotect selbst liegt auf der CD komplett in Deutsch und Englisch vor, so daß jederzeit die bevorzugte Landessprache angewählt werden kann. Eine Unterstützung anderer Sprachen ist zur Zeit nicht geplant.

WICHTIGER HINWEIS



Unprotect bietet u.a. die Möglichkeit ein Spiel zu patchen, d.h. z.B. eine Codeabfrage zu entfernen. Ein Patch von Unprotect darf nur benutzt werden, wenn man auch das dazu passende Spiel als Originalversion besitzt! Ausgeliehende oder anderweitige fremde Programme dürfen mit unserem Produkt selbstverständlich NICHT bearbeitet werden.

Die so gepatchten Programmversionen dürfen natürlich ebenfalls nicht weitergegeben werden. Sie dienen ausschließlich dem privaten Gebrauch!

Dieses Produkt dient auf keinen Fall als Werkzeug zur Erstellung illegaler Kopien und darf nicht zum Verstoß gegen geltendes Recht mißbraucht werden!

Der Besitz von Raubkopien ist strafbar und soll mit diesem Programm NICHT unterstützt werden!!!

Allerdings haben Sie in der Regel das Recht sich für den privaten Gebrauch eine Sicherheitskopie anzulegen. Sei es auf Festplatte, CD-R oder irgend einem anderen Medium.

Der Benutzer verpflichtet sich bei Benutzung dieser Software, sich an die Geschäfts- und Lizenzbedingungen, sowie an die o.g. und an anderer Stelle im Programm und Dokumentation angegebenen Hinweise zu halten.

Desweiteren ist es möglich, daß in Unprotect Informationen zu inzwischen indizierten Spielen enthalten sein können. Deshalb sollte dieses Produkt nur Volljährigen zugänglich gemacht werden. Bei Minderjährigen wird deshalb die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten benötigt.

Sie sollten dieses Programm nur auf Sicherheitskopien anwenden! NIEMALS auf Originaldisketten, da es z.B. von einem Spiel verschiedene Versionen geben kann, die etwas voneinander abweichen. Dies gilt natürlich nur für die älteren Spiele. Ihren Original-CD's kann selbstverständlich nichts passieren...

Zur Sicherheit können die ursprünglichen, unveränderte Dateien in einem Backupverzeichnis gesichert werden, so daß diese automatisch restauriert werden können. Siehe Kapitel: Arbeiten mit Unprotect

Übersicht der Features

- Riesige Datenbank mit ca. 23.000 Einträgen zu nahezu allen erhältlichen Spielen, inkl. Tips & Tricks für die gängigsten Konsolen.
- Knapp 2 GB stark komprimierter Daten auf 3 CD's.
- Etwa 13.000 Lösungen, Cheats, Tips, uvm.
- Über 1600 Patches.
- Mehr als 1700 Updates und Bugfixes (Fehlerkorrekturen) kommerzieller Spiele.
- Hunderte von Editoren, Trainern & Tools für Spiele:
 - Damit erstellen Sie eigene Level, manipulieren Sie Ihre Helden, erzeugen Sie sich unendlich viele Leben, Munition, uvm...
- Komfortables Menüprogramm mit sehr schneller grafischer Oberfläche. Lauffähig unter DOS, Windows 95/98 und OS/2 in Deutsch oder Englisch.
- Eigenständige Versionen für DOS (32 Bit) und Windows 95/98/NT
- Umfangreiche Suchfunktionen.
- Drucken / Exportieren von textbasierten Spielehilfen und grafischen Karten.
- Vielfältige Einstell- und Filtermöglichkeiten:
 - Die einzelnen Spielehilfen können getrennt ein- und ausgeblendet werden.
 - Unterstützte Computer und Konsolen können unabhängig voneinander eingeschaltet werden.
 - Wahl der Bildschirmauflösung, Schrift und Hintergrundmuster.
- Komfortabler Editor zum Einbinden eigener Spielehilfen.
- Leistungsfähiger und voll integrierter HEX Editor.
- Eingebauter Text Editor.
- Regelmäßige, kostenlose Updates per Modem von Support Mailboxen oder aus dem Internet.
- Geringe Hardwareanforderungen.

Neuigkeiten in Unprotect 8.0 Gegenüber Version 7.0



- Eigenständige Windows Version! Lauffähig unter Windows 95, Windows 98 und Windows NT 4.0.
- Erweiterter Datenbestand
 - Integration aller seit Dezember '97 erschienenen Update Module in die Unprotect CDs.
 - Dadurch geringerer Festplattenverbrauch.
 - Alle neuen Updates/Bugfixes kommerzieller Spiele bis einschließlich November '98 wurden integriert.
 - Insgesamt etwa 23.000 Spielehilfen auf 3 CDs!
- Zur Version 7.0 kompatibles Datenformat. Alte Module können weiterbenutzt werden.
- Viele Detailverbesserungen und neue Funktionen:
 - z.B. Start ohne eingelegte CD möglich
 - Neue Typen von Spielehilfen
 - Verbesserter Modul Editor in der Windows Version
 - Internetanbindung der Windows Version
 - uvm.

Neuigkeiten in Unprotect 7.0

Gegenüber Version 6.0

- DOS Version:
 - Eigenentwickelte grafische Oberfläche.
 - Unterstützt alle Standard VESA SVGA Auflösungen mit 256 Farben.
 - Kooperatives Multitasking.
 - High Speed Grafikroutinen (ca. 3000 Zeilen Pentium optimierter Assembler Code).
 - Unterstützt VESA Bios 2.0 (z.B. mit UniVBE) Linear Frame Buffer.
 - Unterstützt virtuellen Speicher, für Rechner mit 8 MB oder weniger Hauptspeicher.
 - 32Bit Protected Mode Programm für besonders hohe Performance.
- Natürlich ein stark vergrößerter Datenbestand! Durch durchgängige Kompression und bestmögliche Ausnutzung der CD-ROM Technologie konnten ca. 18.000 Spielehilfen auf die CD's gepreßt werden.
- Komplett überarbeitete Daten:
 - Mit großer Sorgfalt versuchen wir zu möglichst vielen Spielen eine Spielehilfe zu sammeln.
 - Neben dem gesamten Datenbestand aus Unprotect 6.0 (Es ist selbstverständlich nichts weggefallen, so daß die alte Version überflüssig wird!) konnten einige tausend der besten Level & Szenarien für einen Großteil der bekanntesten 3D-Action-, Strategie- und Simulations-Programme mit auf die CD aufgenommen werden!
 - Keine doppelten Einträge.
 - Möglichst korrekte Schreibweise der Spieletitel.
- Komfortabler Editor zum Einbinden eigener Spielehilfen.
- Eingebauter Hex-Editor:
 - Dateivergleich
 - Viele Suchmöglichkeiten:
 - Normale Suche
 - Differenz Suche
 - Symmetrie Suche
 - Dateien bis 2 GB Größe können editiert werden.
 - Suchen / Ersetzen im Hintergrund.
 - Eingebauter Taschenrechner / ASCII Tabelle.
 - Werte können direkt in die Datei gespeichert werden.
 - Mehrere Hex-Editoren können gleichzeitig geöffnet werden.
- Mächtiger Spielstand Editor:
 - In Verbindung mit dem HEX Editor können Sie auf einfachste Weise eigene Spielstand Editoren entwerfen.
 - Es gibt viele Funktionen um bestimmte Adressen in den Spielständen (z.B. für mehr Leben) fast automatisch zu finden.
 - Mit diesen Informationen können Sie dann Ihren persönlichen Spielstand Editor in Unprotect einbauen, auch wenn es zu dem Spiel sonst noch keine Hilfe in Unprotect gibt!

- Eingebauter Texteditor zum Erstellen und Einbinden eigener Cheats, Lösungen, usw.
- Integrierter Karten Editor:
 - Damit können Sie eigene grafische Karten oder andere Bilder (PCX Format) in Unprotect einbauen!
- Viele Detailverbesserungen/Erweiterungen:
 - Zu vielen Spielen können nun Vorschaubilder angezeigt werden.
 - Viele neue Datentypen wie grafische Karten, Level, Addon's, usw.
 - Die Daten sind besser strukturiert und z.B. durch grafische Symbole, wie Fähnchen in der jeweiligen Landessprache, sofort erkennbar.
 - Es werden nun auch Spielehilfen für fast alle Konsolen angeboten.
 - Mehrere Einstellmöglichkeiten bei den Optionen.
 - Einfachere Auswahlmöglichkeit bei den Spielen durch Unterlisten.
 - Besserer Sound Support. Eigene Wavedateien können eingebunden werden.
 - Schnellere Laderoutinen durch neue Datenverwaltung.
 - Die Adressen von Firmen können aus einer Firmenliste ausgewählt werden.
 - Indizierte Spiele können nun ein- / ausgeblendet werden.
 - Ein Liste aller indizierten Spiele kann angezeigt werden.
 - Einfachere Bedienung durch objektorientierte Oberfläche.
 - Umfangreicheres Handbuch im Text und PDF Format.
 - Ausführlichere, kontextbezogene Hilfe.
- Neues Update Konzept:
 - Neuartiges Modulsystem. Unprotect kann durch Module beliebig erweitert werden, z.B. mit dem komfortablen, eingebauten Editor, der alle gängigen Spielehilfen integrieren kann.
 - Monatlich erscheint ein Update-Modul mit aktualisierten Daten. Dies ermöglicht uns alle Neuheiten sofort einzubauen und der Anwender braucht sich nur die monatlichen Module besorgen, die selbstverständlich deutlich kürzer sind als die in der Vergangenheit leider ständig wachsenden Updates.
- Zahlreiche interne Neuigkeiten und Verbesserungen. Lassen Sie sich überraschen...

Zukunft von Unprotect

Das Hauptziel ist natürlich, weitere Patches zu erarbeiten und neue Trainer und andere Spielehilfen zu sammeln.

Am Funktionsumfang von Unprotect 8.0 werden wir erstmal nichts Wesentliches mehr ändern. Die lang angekündigte Windows Version ist nun endlich realisiert worden und bietet teilweise sogar mächtigere Funktionen als die DOS Version!

Falls wir Fehler entdecken oder uns ein paar neue Ideen kommen, bauen wir diese in Unprotect ein und bieten neue EXE Dateien zum kostenlosen Download an.

Auch Sie können sich aktiv an der Weiterentwicklung von Unprotect beteiligen! Auf der einen Seite natürlich finanziell durch Ihre Registration und auf der anderen Seite durch eifrige Zusendung neuer und/oder besserer Trainer, Patches, Lösungen, usw..., die wir in eine der nächsten Unprotect Versionen integrieren können!

Wenn Sie also noch irgendwelche Sachen haben, die es Ihrer Meinung nach Wert sind in Unprotect eingebaut zu werden, dann immer her damit...

Dabei kann es sich auch um Level und Spielehilfen zu Konsolen handeln, die wir ebenfalls einbauen wollen! Allerdings sollten die Sachen von Ihnen selbst entworfen oder aus frei zugänglichen Quellen (z.B. Internet, Mailboxen) stammen. Was wir nicht gebrauchen können, sind z.B. Sachen von irgendwelchen Heft-CD's, eingeschränkte Shareware-Editoren, o.ä.

Falls Sie etwas Passendes haben, so senden Sie es uns einfach per Post oder eMail. Wir freuen uns über jede Zusendung!

Verschiedene Typen von Spielehilfen

Dieser Abschnitt ist vor allem für Einsteiger interessant, die nichts oder nur wenig mit den Begriffen Cheats, Trainer, usw. anfangen können. Wir möchten hier kurz die Unterschiede erläutern und erklären wie wir die verschiedensten Arten der Spielehilfen verstehen und nach welchen Kriterien wir sie dann einsortieren.

Den größten Raum nehmen die textbasierten Spielehilfen ein. Dazu zählen:

- Action Replay Codes
- Cheats (Schummeleien)
- Easter Eggs (Gags)
- Frequently Asked Questions
- Game Genie Codes
- Game Guru Codes
- HEX Cheats
- Karten (ASCII Format)
- Levelcodes
- Listen
- Lösungen
- Moves (Kampfstellungen)
- Patch Texte
- Punktlisten
- Secrets (Geheime Tips & Tricks)
- Strategy Guides
- Tests
- Tips
- Verschiedenes
- WWW Link

Diese Typen können in Unprotect komfortabel am Bildschirm angezeigt, gelesen und auf einem Drucker ausgegeben oder in eine Textdatei exportiert werden.

Außerdem gibt es noch eine große Anzahl dateibasierter Hilfen, die im gepackten Format auf der CD gespeichert sind und durch einfache, menügeführte Aktionen in die gewünschten Verzeichnisse auf Ihrer Festplatte entpackt werden können. Ein externer Entpacker wird selbstverständlich nicht benötigt!

- Addons (Erweiterungen)
- Charaktere
- Dokumente (z.B. WinWord Dateien)
- Editoren
- Game Hack Dateien
- Game Wizard Module
- Grafiken (PCX Format)
- HTML Seiten
- Karten (PCX Format)
- Level
- PC Dash Dateien
- Savegame Patcher Dateien
- Shareware / Freeware Spiele
- Spielstände

- Tools
- Trainer
- Universal Game Editor (UGE) Dateien
- Ultimate Hint System (UHS) Lösungen
- Updates / Bugfixes
- Verschiedenes

Desweiteren gibt es noch zahlreiche Patches, bei denen direkt Dateien manipuliert werden. Natürlich erst nachdem (wahlweise) eine Sicherheitskopie angelegt worden ist.

- Patches
- Spielstand Patches
- Trainer Patches

Jetzt folgt aber endlich die detaillierte alphabetische Aufstellung aller in Unprotect enthaltenen Typen:

Action Replay Codes

Das Action Replay ist eine separat zu erwerbende Hardware Erweiterung, die es u.a. erlaubt ein beliebiges Spiel jederzeit anzuhalten um z.B. bestimmte Speicheradressen gezielt zu ändern. Auf diese Weise gelangen Sie in Spielen z.B. zu unendlich vielen Leben. Für denjenigen der solch eine Hardwareerweiterung besitzt, aber keine Lust hat sich die Codes selber auszutüfteln, gibt es in Unprotect die Action Replay Codes. Da aber wahrscheinlich nicht jedermann so eine Erweiterung hat und es auch noch zahlreiche andere (billigere) Möglichkeiten gibt ein Spiel zu überlisten, sind in Unprotect nicht sonderlich viele Codes integriert. Wie Sie die Codes eingeben müssen, entnehmen Sie bitte Ihrem Action Replay Handbuch.

Im Konsolenbereich ist diese Erweiterung unseres Wissens stärker vertreten. Auf dem amerikanischen Markt gibt es als Äquivalent noch das Game Genie.

Addons/ Erweiterungen

Addons sind Erweiterungen zu Spielen. Das können z.B. neue Strecken oder Autos für ein Rennspiel sein.

Charactere

Diese Art der Spielehilfe findet hauptsächlich bei Rollenspielen Verwendung. Hier baut man sich das ganze Spiel über eine, möglichst immer bessere werdende, Spielfigur auf. In Unprotect sind dafür schon einige gut ausgestattete Spielfiguren enthalten, die z.B. direkt riesige Mengen an Geld haben. So sollten Anfangsschwierigkeiten in diesen Spielen der Vergangenheit angehören.

Cheats

Cheats sind versteckte Schummel-Codes, die die Programmierer in zahlreichen Spielen eingebaut haben. Meist handelt sich um bestimmte Tastenkombinationen oder geheime Codewörter, die an einer gezielten Stelle im Spiel eingegeben werden müssen. Die Wirkungen können höchst unterschiedlich sein. Oft wird der Spieler unsterblich, erhält jede Menge Munition, usw. Zum Teil werden ganze Cheat-Menüs freigeschaltet, in der dann weitere Einstellungen vorgenommen werden können. Was der Cheat genau bewirkt und wie er eingegeben werden muß erfahren Sie natürlich genauestens in Unprotect!

Es gibt auch noch sog. Fun-Cheats oder Easter Eggs, die eigentlich keinen praktischen Nutzen haben aber oftmals nette Effekte zu Tage bringen. So kann sich z.B. die gesamte Spielegrafik ändern oder Sie bekommen andere Gags der Programmierer zu sehen.

Easter Eggs / Gags

Siehe Fun Cheats unter Cheats.

Editoren

Editoren sind externe Hilfsprogramme mit denen die verschiedensten Dinge in einem Spiel verändert werden können. Das kann ein einfacher Spielstand Editor sein, der bei der Manipulation eines Spielstands eingesetzt werden kann um z.B. Geld- oder Energie-Einheiten zu ändern oder aber auch ein komplexer Level Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Level oder Szenarien für ein Spiel entwerfen können!

Da die Editoren von der Handhabung sehr unterschiedlich sein können, ist es ratsam sich die (hoffentlich) beiliegenden Textdateien zu dem entsprechenden Editor durchzulesen.

FAQ's

Dies sind Textdateien mit Frequently Asked Questions (Häufig gestellten Fragen) zu einem Spiel. Sie befassen sich meist ziemlich ausführlich mit einem Spiel und enthalten meistens jede Menge Hintergrundinformationen, weiterführende Adressen uvm. Gedruckt sind die FAQ's oft über 100 Seiten lang!

FAQ's gibt es leider nicht zu jedem Spiel, sondern hauptsächlich zu ganz besonders erfolgreichen oder außergewöhnlichen Spielen oder zu einigen Insider-Spielen.

Game Genie Codes

Siehe Action Replay Codes...

Game Guru Codes

Game Guru ist ein Spiele Tool von 3DO in dem einige hundert Cheats/Patches enthalten sind und durch eigene Codes erweitert werden kann. Wer sich dieses Produkt gekauft hat, freut sich wahrscheinlich über ein paar neue Codes. Für alle anderen sind diese Einträge leider nicht zu gebrauchen...

Game Hack Dateien

Game Hack arbeitet ähnlich wie Game Wizard, unterstützt aber zusätzlich noch Windows Programme. Eine Shareware Version des Gamehacks finden Sie auf Ihrer Unprotect CD. WICHTIG: Bei ständiger Benutzung muß das Programm natürlich registriert werden, da es sich um Shareware handelt. Bitte lesen Sie bei weiteren Fragen die dem Game Wizard beiliegenden Textdateien! Weitere Informationen gibt es unter <http://www.gamehack.com>.

Game Wizard Module

Der Game Wizard ist eine Art Softwarelösung des Action Replays. (s.o.) Wenn er einmal resident in den Speicher geladen wurde, kann ein Spiel auf Knopfdruck unterbrochen werden und dann der Speicher z.B. nach Leben, Energie o.ä. durchsucht und später verändert werden. Die gefundenen Speicherstellen können in Module abgespeichert werden und stehen so

jederzeit für die entsprechenden Spiele zu Verfügung. Eine Shareware Version des Game Wizards finden Sie auf Ihrer Unprotect CD. **WICHTIG:** Bei ständiger Benutzung muß das Programm natürlich registriert werden, da es sich um Shareware handelt. Bitte lesen Sie bei weiteren Fragen die dem Game Wizard beiliegenden Textdateien!

HEX Cheats

HEX Cheats erzielen ähnliche Effekte wie die normalen Cheats, können aber nicht einfach während des Spiels eingegeben werden, da bestimmte Dateien gezielt geändert werden müssen. Da normalerweise die Dateien nicht mit einem Text-Editor verändert werden können, weil sie im Binärformat vorliegen, ist ein sog. HEX-Editor die richtige Wahl. Natürlich ist in Unprotect für solche Zwecke ein komfortabler Editor eingebaut. Oftmals brauchen Sie nur einen bestimmten Spielstand ändern, aber manchmal müssen Sie sich auch direkt an das Hauptprogramm machen! Dabei ist natürlich Sorgfalt geboten, damit nicht ausversehen falsche Speicherzellen überschrieben werden und das Spiel dann nicht mehr lauffähig ist. Es empfiehlt sich also, vorher eine Sicherheitskopie anzulegen. Dann kann nichts mehr schiefgehen. Eine Manipulation auf Sektorebene läßt der eingebaute HEX-Editor nicht zu. Andere Daten oder der gesamte Inhalt auf Ihrer Festplatte können also nicht versehentlich beschädigt werden!

Die genaue Arbeitsweise des HEX-Editors erfahren Sie im entsprechenden Kapitel dieses Handbuches.

HTML Seiten

HTML ist eine Seitenbeschreibungs-Sprache für das World Wide Web (WWW) des Internets, in der alle WWW-Inhalte präsentiert werden, wenn Sie sich mit einem sog. Browser durch das Internet bewegen. Einige der Seiten auf der wir einige interessante Lösungen gefunden haben, beinhalten neben den eigentlichen Textinformationen auch noch Karten und Querverweise. Aus diesem Grund haben wir sie nicht in unser Textformat konvertiert, da z.B. der schöne Aufbau sonst verloren gegangen wäre. Der einzige Haken: Sie brauchen zur Betrachtung solcher Texte einen Browser. (Windows: Üblicherweise Netscape Navigator oder MS Internet Explorer, OS/2: Netscape Navigator oder IBM Web Explorer) Unprotect kopiert die HTML-Dateien auf Ihre Festplatte, so daß Sie z.B. mit einem der o.g. Programme betrachtet werden können.

Karten

Karten gibt es hauptsächlich zu Adventures und Rollenspielen, auf denen bestimmte Level oder Räume katografiert sind oder wichtige Stellen im Spiel vermerkt sind. Neben den Karten im ASCII-Format (Textformat) sind in Unprotect auch noch Karten für den Grafikmodus enthalten die als PCX-Dateien exportiert werden können.

Level

Das sind einfach neue Level bzw. Szenarien für das entsprechende Spiel. Wenn Sie z.B. Ihr Lieblingsspiel schon in und auswendig kennen, so können Sie einfach ein paar der neuen Level installieren, die Ihnen dann neue Abwechslung bieten. Es gibt natürlich nicht zu jedem Spiel neue Level, dies wäre z.B. bei Adventures o.ä. auch sinnlos. Es hängt oftmals davon ab, wie erfolgreich ein Spiel war und ob es technisch Möglich ist neue Level zu

erstellen. Die meisten der Level wurden von Privatpersonen unentgeltlich in Ihrer Freizeit erstellt, einige wenige stammen auch von den Firmen direkt.

Level, die vom Hersteller auf Zusatz Disketten/CD's erscheinen unterliegen natürlich dem Copyright und finden sich deswegen nicht in Unprotect!

Levelcodes

Durch Eingabe der Levelcodes erhalten Sie direkten Zugang zu allen Spiele-Ebenen, ohne das Spiel ganz durchspielen zu müssen. Es ist also durchaus möglich in manchen Spielen direkt mit Level 50 anzufangen oder einfach knifflige bzw. langweilige Level zu überspringen.

Listen

Es gibt zur Zeit nur wenige Listen in Unprotect. Oftmals handelt es sich hierbei eigentlich nicht direkt um Spielehilfen sondern z.B. nur um Auflistungen aller Gegenstände die in einem Spiel gefunden werden können. Allerdings kann dies für den einen oder anderen ja auch interessant sein...

Lösungen

Komplettlösungen sind oft sehr umfangreich und führen den Spieler Schritt für Schritt durch ein Spiel bis zum Ziel. Wer sich den Spielspaß nicht verderben will, sollte sich vielleicht erstmal nach Tips für sein Problem umsehen und erst zur Komplettlösung greifen, wenn er nicht mehr anders weiterkommt. Wenn man allerdings ein Adventure mal eben „durchzocken“ will um alle Grafiken zu sehen, kommt eine Komplettlösung bestimmt gelegen!

Moves / Bewegungen

Moves beziehen sich hauptsächlich auf Kampfsportspiele und geben alle möglichen Kampfstellungen / Bewegungen an die mittels des passenden Eingabegerätes ausgeführt werden kann. Besonders interessant sind die sog. Special Moves, die entweder besonders effektiv oder schlagkräftig sind.

Patches

Die Patches sorgen dafür, daß der ehrliche Käufer eines Spieles nicht durch irgend eine nervige Art des Kopierschutzes in seinem Spielspaß eingeengt wird. Durch einen Patch wird z.B. eine lästige Keydiskabfrage, Codeabfrage oder CD-Abfrage entfernt.

WICHTIG: Ein Patch nur für den persönlichen Gebrauch benutzt werden! Und natürlich auch nur, wenn Sie im Besitz der entsprechenden Originalversion des zu patchenden Spieles sind! Unprotect soll nur dafür sorgen, daß der Besitzer einer Software möglichst viel Spaß mit seinem Spiel hat und darf nicht als Werkzeug zur Herstellung illegaler Kopien angesehen werden!

Die Anzahl der Patches wird in Zukunft auch nur noch langsam steigen, da es die alte (nervige) Art des Kopierschutzes in Form von Keydisk- und Handbuchabfragen (glücklicherweise) nicht mehr gibt und die CD-Spiele nicht selten auf mehr als einer CD daher kommen, wobei sich ein CD-Patch, der das Spielen von Festplatte ohne CD erlaubt, auch nicht mehr lohnt. Für Spiele die sich über mehrere CD's erstrecken wird es in Unprotect definitiv keine Patches geben, da wohl niemand bereit ist mehrere hundert MB Plattenplatz für ein Spiel zu opfern!

Trotz allem sind die Patches für einige Spiele unentbehrlich:

Alte Klassiker mit Keydisk-Abfrage werden von Liebhabern auch heute noch gern gespielt, doch funktioniert der Kopierschutz bei den wenigsten Spielen noch auf heutigen Rechnern! Besonders auf PC's der 486'er und Pentium Klasse werden die Originaldisks durch geändertes Timing nicht mehr erkannt. Einige Hersteller haben das Problem erkannt, so stammen die Patches zu den alten Microprose Titeln z.B. direkt vom Hersteller selbst!

Aber auch bei modernen CDROM Spielen kann es wohl nicht das Maß aller Dinge sein, wenn bei jedem Spielstart eine bis zu einer halben Minute lange Wartezeit in Kauf genommen werden muß, bis die eingelegte Original-CD auch als solche erkannt wird. Ebenso wenig müssen minutenlange Nachladezeiten wie zu alten Homecomputer-Zeiten hingenommen werden, wenn das eigene Laufwerk nicht zu den schnellsten gehört. Dann wünscht man sich oft, kürzere Spiele auf die wesentlich schnellere Festplatte zu kopieren und von dort zu Spielen. Auch dieses ist mit Unprotect möglich!

Ebenso ermöglichen wir z.B. Laptop Besitzern ohne eingebautem CD Laufwerk, Ihre Lieblingsspiele mit auf Reisen zu nehmen...

PC Dash Dateien

PC Dash Dateien sind nur mit einem speziellen Hardwarezusatz nutzbar. Es handelt sich hierbei um ein zusätzliches Eingabemedium für Spiele. Infos gibt es unter: <http://www.saitek.com>

Savegame Patcher Dateien

Savegame Patcher Module lassen sich mit dem Savegame Patcher der Second Unit Crew nutzen. Das Programm läßt sich von unserer Links-Seite runterladen bzw. befindet sich auch im Tools-Verzeichnis unserer Update CD oder der 1. Unprotect 8.0 CD.

Etwa 99% der Module sind aber mit freundlicher Genehmigung von Second Unit auch direkt im Unprotect eigenem Format in Unprotect integriert, so daß diese Spielstand- und Trainer Patches auch direkt benutzt werden können!

Spielstand Patches

Diese Patches werden von Unprotect im Prinzip genauso verwaltet wie die o.g., mit der Ausnahme, daß hierbei keine CD-Abfrage o.ä. manipuliert wird, sondern z.B. der Betrag an Energie-Einheiten in einem Spielstand erhöht wird.

Falls zu diesem Zweck eine direkte Manipulation des Spieles selber nötig ist, sprechen wir von Trainer Patches, ansonsten Spielstand Patches. Hierbei wird das Spiel selbst nicht verändert, nur der (in der Regel frei wählbare) Spielstand.

Tests

Unter Tests haben wir verschiedene Testberichte zu den einzelnen Spielen eingebunden. Das sind oftmals keine professionellen Testberichte, sondern im Internet frei verfügbare Berichte zu irgendwelchen Spielen. Sie dienen hauptsächlich dazu, sich ein Bild über das entsprechende Spiel zu machen, wenn es noch nicht bekannt sein sollte.

Trainer Patches

Siehe Spielstand Patches.

Patch Texte

Patch Texte sind eigentlich nichts anderes als HEX-Cheats nur daß sie sich in Ihrer Wirkung unterscheiden. Ein HEX-Cheat dient zum Schummeln, während ein Patch Text Hinweise enthält, wie ein Spiel z.B. von einer lästigen Handbuchabfrage befreit werden kann.

WICHTIG: Unbedingt die Lizenzbestimmungen beachten!

Punktlisten

Punktlisten sind eine Art Mini-Komplettlösung. Vorrangig bei Adventures eingesetzt, listen sie alle Orte eines Spiels auf, an denen der Spieler durch irgendeine Aktion zu einigen Punkten kommt. Das ist z.B. hilfreich, wenn bei einem Spiel nicht die volle Punktzahl erreicht worden ist. Man kann dann schnell nachsehen, wo vielleicht etwas übersehen wurde.

Secrets

In den Secrets-Listen (Geheimnisse) werden meist alle versteckten Gegenstände, Räume, Level oder sonstige nicht sofort ersichtlichen Dinge aufgedeckt, die in einem Spiel versteckt sein können. Normalerweise beziehen sich die Secrets auf 3D-Action Spielen, aber auch einige Rollenspiele sind vertreten.

Spielstände

In Unprotect sind die verschiedensten Arten von Spielständen integriert. Dabei kann es sich z.B. um einen Endspielstand handeln, mit dem direkt die Endsequenz angesehen werden kann, oder z.B. bei Adventures eine Reihe von Spielständen, mit denen die wichtigsten Szenen angesprungen werden können, ohne das komplette Spiel durchspielen zu müssen.

Spielstand Editoren

Spielstand Editoren sind in Unprotect eingebaute Editoren, nicht die weiter oben beschriebenen externen Programme. Es handelt sich im Prinzip um eine komfortablere Variante der HEX Cheats. Der Anwender muß nicht mehr selber mit einem Hex Editor „rumfummeln“, sondern kann bequem gezielte Werte ändern. Mit Unprotect können Sie sogar Ihre eigenen Spielstand Editoren anlegen!

Strategy Guides

Strategy Guides sind sozusagen die Komplettlösungen für Strategiespiele. Da es bei dieser Spielegattung besonders schwer ist einen gezielten Lösungsweg anzugeben, werden in den sog. Strategy Guides alle nützlichen Strategien und Tips die zur Lösung des Spieles hilfreich sind, angegeben.

Tips

Was Tips sind dürfte wohl klar sein. Es handelt sich dabei um allg. nützliche Hinweise zu bestimmten Spielesituationen, die sofern sie beachtet werden, oftmals einen positiven Effekt auf das Spielgeschehen ausüben.

Tools

Das sind nützliche Hilfsprogramme zu einem Spiel. Das können z.B. irgendwelche Verwaltungsprogramme sein. Im Prinzip alles, was sich nicht direkt als Editor oder Trainer einstufen läßt.

Trainer

Trainer sind wieder externe Hilfsprogramme, mit denen sich Spiele überlisten lassen. In der Regel werden Sie vor jedem Spiel aufgerufen und dann durch einen Tastendruck aktiviert. Auch hier ist es wieder empfehlenswert nach beiliegenden Textdateien Ausschau zu halten, da es leider keine Einheitliche Bedienung gibt.

UHS Lösungen

Dies sind Lösungen für das Universal Hint System, einem Shareware Programm. Die Shareware Version finden Sie auf der Unprotect CD. UHS zeigt die Lösungen nicht am Stück an, sondern nur die Teile, die gerade interessieren. Für Besitzer der Vollversion sicherlich interessant. Alle anderen können aber natürlich auch auf die integrierten Komplettlösungen in Unprotect zurückgreifen.

UGE Dateien

UGE Dateien benötigen den Universal Game Editor. Mit diesem Shareware Programm können z.B. Spielstände manipuliert werden.

Updates / Bugfixes

In letzter Zeit kommt es immer öfter vor, daß Hersteller unter Zeitdruck unausgereifte und fehlerhafte Spiele herausbringen. Meist erscheint dann kurze Zeit später eine aktualisierte Version in der die Fehler behoben und teilweise auch neue Funktionen integriert worden sind. Leider erfährt der „Durchschnittspieler“ davon meist nichts, schon gar nicht wenn er über keinen Online - Anschluß verfügt. Deshalb sind in Unprotect fast alle bis zum Zeitpunkt der CD Pressung (November '98) verfügbaren Updates integriert. Das sind weit mehr als 1700 Stück!

Verschiedenes

Unter Verschiedenes fassen wir alle anderen Arten von Spielehilfen, die sich nicht direkt in eine der o.g. Kategorien einordnen lassen, zusammen.

WWW Links

Ein WWW Link ist die Internet Adresse (URL) einer interessanten Spielehilfe im Internet. Z.B. umfangreiche Komplettlösungen direkt vom Hersteller. Aus platz- oder rechtlichen Gründen haben wir nur die Internetadresse in Unprotect integriert. In der Windows Version von Unprotect genügt ein Mausklick und man bekommt die entsprechende Seite angezeigt, wenn eine Internetverbindung vorhanden ist.

Kapitel 2 - Installation

Hardwareanforderungen

Mindestanforderungen für die DOS Version:

- IBM-PC kompatibler Computer ab 386er
- MS DOS 4.x oder neuer bzw. ein dazu kompatibles Betriebssystem
- 8MB Speicher
- Beliebige Grafikkarte mit min. VESA 1.2 SVGA 640x480x256 Farben Modus
- Festplatte mit min. ca. 2MB freier Kapazität für die Vollversion und ca. 5MB für die Demo Version
- Evtl. einige MB Festplattenspeicher für virtuellen Speicher bei 8MB Systemen

Mindestanforderungen für die Windows Version:

- Ein Rechner mit installiertem Windows95/98 oder Windows NT 4.0
- Mindestens 4MB Festplattenplatz für Unprotect und die Hilfedatei.

Empfohlen:

- IBM-PC kompatibler Computer ab 486er mit 100MHz
- 16MB Speicher für die DOS Version bzw. 32MB Speicher für die Windows Version
- Beliebige Grafikkarte mit VESA 2.0 SVGA 640x480x256 Farben Modus
- Festplatte mit ca. 10MB freier Kapazität

Optional:

- Sound Blaster compatible, ESS oder Gravis Ultrasound Karte für Geräusche (DOS)
- Drucker
- Maus

Unprotect Pro 8.0 für DOS ist unter folgenden Betriebssystemen getestet worden:

- MS-DOS ab 4.01, Novell DOS 7.0, Caldera Open DOS 7.01
- Windows 95 (nur im Vollbild), Windows 98 (nur im Vollbild)
- OS/2 ab 2.1 (nur im Vollbild)



HINWEIS: Unprotect Pro 8.0 für DOS läuft NICHT in der DOS Emulation von Windows NT!

Unprotect Pro 8.0 für Windows ist unter folgenden Betriebssystemen getestet worden:

- Windows 95
- Windows 95 OSR 2.1
- Windows 98
- Windows NT 4.0

Normalerweise dürfte es also auf heute gängiger Hardware kein Problem mit dem Start von Unprotect geben. Wenn doch, schauen Sie bitte unter dem Kapitel „Problemlösungen“ nach. Dort finden Sie u.a. eine komplette Auflistung der Kommandozeilen Parameter von Unprotect und einige Hinweise zur Konfiguration, wenn doch mal was schiefgeht...

DOS



Installation

Die Installation wurde bewußt einfach und zum größten Teil selbsterklärend gestaltet.

Wechseln Sie auf Ihr CD Laufwerk und starten Sie INSTALL.BAT. Daraufhin wird Unprotect von der CD installiert, wenn Sie die Lizenzbestimmungen gelesen und bestätigt haben. Sie brauchen nur ein Zielverzeichnis und die gewünschte Sprachversion (deutsch oder englisch) von Unprotect angeben (Siehe Abb. 1).

In der Demo Version gibt es keine Datei INSTALL.BAT. Starten Sie einfach UNP.EXE.



Abbildung 1: Sprache wählen

Optional können nach der Wahl der Sprache einige Einstellungen vorgenommen werden, die aber auch alle später im Menü *[Optionen]* erreichbar sind.

Falls Sie nur 8MB Speicher in Ihrem Rechner installiert haben, bzw. Nicht genügend freier Erweiterungsspeicher zur Verfügung steht, muß Unprotect mit einem virtuellen Speicher arbeiten, da die riesige Datenbank sonst nicht verwaltet werden kann (Siehe Abb. 2).

Der Nachteil: Die Geräusche werden abgeschaltet, da es sonst zu einem Konflikt zwischen der virtuellen Speicherverwaltung und den Soundroutinen kommen würde.



Abbildung 2: Virtuellen Speicher einstellen

Die Konfiguration der Demo Version ist somit abgeschlossen. Bei der registrierten CD Vollversion müssen Sie noch ein Zielverzeichnis auf Ihrer Festplatte angeben, in das die Startdatei von Unprotect kopiert wird.

Mehr als 2MB werden für die DOS Version nicht benötigt, da nur der DOS Extender DOS4GW.EXE (für die Speicherverwaltung) und das Hauptprogramm UNP.EXE installiert werden. Die monatlich erscheinenden Update Module (*.UPM) mit den neuesten Spielehilfen müssen allerdings ebenfalls in dieses Verzeichnis kopiert werden. Insofern sollte schon noch ein bißchen mehr Platz frei sein, wenn Interesse an den monatlichen Update Modulen besteht.

Die Demo Version belegt ca. 5 MB auf der Festplatte, da zusätzlich noch einige Demo Spielehilfen integriert sind.

Fall Sie bei Ihrer Unprotect CD noch ein oder mehrere Disketten mit Update Modulen erhalten oder auch später erworben haben, so müssen Sie diese noch in Ihr Unprotect Verzeichnis kopieren. Wenn z.B. A: Ihr Diskettenlaufwerk ist und Sie Unprotect nach C:\UNP80 installiert haben, können Sie das mit folg. DOS Kommando bewerkstelligen:

```
COPY A:\*.UPM C:\UNP80
```

Diese Prozedur kann übrigens auch später nach dem Start von Unprotect komfortabler im Menü *[Tools]* über den Menüpunkt *Update installieren* vollzogen werden!

Jetzt können Sie Unprotect endlich starten. Wechseln Sie dazu in Ihr Unprotect Verzeichnis und geben Sie UNP ein. Beim ersten Start erscheint ein Hinweistext mit den aktuellsten Informationen über Unprotect. Wenn Sie diesen Text später nochmals lesen wollen, finden Sie ihn im *[Hilfe]* Menü unter dem Eintrag *Extras*.

Windows



Wer normalerweise unter Windows 95/98/NT arbeitet und Unprotect gerne von dort starten möchte, sollte zu der Windows Version des Installationsprogrammes greifen. Dazu ist die Datei **SETUP.EXE** im Hauptverzeichnis der CD aufzurufen. Die Installation verläuft analog zu der DOS Installation und ist weitgehend selbsterklärend. Als Ergänzung besteht die Möglichkeit die Handbücher im PDF Format und den zum Lesen benötigten Adobe Acrobat Reader mit zu installieren. Außerdem wird nach Abschluß der Installation eine Programmgruppe mit dem Startsymbol von Unprotect angelegt.

Natürlich kann neben der DOS Version hier auch die Windows Version von Unprotect ausgewählt werden. Ein Parallelbetrieb beider Versionen ist ebenso problemlos möglich.

Das Installationsprogramm registriert Unprotect auch in der Systemsteuerung - > Software, so daß eine saubere Deinstallation möglich ist.

OS/2

OS/2 Benutzer haben die Möglichkeit das Installationsskript **SETUPOS2.CMD** aus dem Hauptverzeichnis der CD zu benutzen. Es kopiert alle nötigen Dateien in ein Verzeichnis Ihrer Wahl und legt ebenfalls eine Programmgruppe an. Es werden weiter keine Änderungen am System vorgenommen. Wenn Unprotect gelöscht werden soll, so reicht es diese Programmgruppe und das Unprotectverzeichnis zu löschen.

Lieferumfang

Folgende Dateien sollten sich nach der Installation in Ihrem Unprotect Verzeichnis befinden:

Voll- und Demo Version:

DOS4GW.EXE	<i>DOS Extender</i>
UNP.EXE	<i>Hauptprogramm für DOS</i>
UNP.INI	<i>Konfigurationsdatei, wird nach erstem Start automatisch erstellt</i>

Bei Windows Installation (optional):

UNPWIN.EXE	<i>Hauptprogramm für Windows</i>
UNPWIN.HLP	<i>Deutsche Hilfedatei</i>
UNPWIN_E.HLP	<i>Englische Hilfedatei</i>
UNPWIN.INI	<i>Konfigurationsdatei wird nach dem ersten Start automatisch erstellt</i>
UNP80.ICO	<i>Icon für Unprotect.</i>
UNP80.PDF	<i>Deutsches Handbuch im Acrobat Reader Format</i>
UNP80_E.PDF	<i>Englisches Handbuch im Acrobat Reader Format</i>
UNZIP.EXE	<i>DOS ZIP Entpacker</i>
UNZIP32.DLL	<i>32Bit ZIP Entpacker für die Windows Version</i>
UNINST.ISU	<i>DeInstallationsdatei</i>

Bei OS/2 Installation (optional):

UNP80OS2.ICO	<i>Icon für Unprotect.</i>
UNP80.PDF	<i>Deutsches Handbuch im Acrobat Reader Format</i>
UNP80_E.PDF	<i>Englisches Handbuch im Acrobat Reader Format</i>

Nur Demo Version:

UNP_DEMO.UPM	<i>Datenbankdatei</i>
--------------	-----------------------

Zusätzlich befinden sich im Verzeichnis \TOOLS auf der 1. CD noch einige nützliche Hilfsprogramme:

Hinweis: Einige der Tools sind eigenständige Sharewareprogramme (Lizenzbestimmungen beachten). Sie gehören nicht zu Unprotect und stammen von anderen Autoren. Sie werden auch nicht automatisch mit installiert, sondern befinden sich im TOOLS-Verzeichnis auf der CD. Denken Sie bitte daran, daß die Sharewareprogramme bei ständiger Benutzung auch registriert werden müssen!

\ACROBAT3	Adobe Acrobat Reader 3.0 für Windows & OS/2 jeweils in Deutsch und Englisch. Dies ist ein Programm zum Lesen und Drucken von .PDF Dateien. In diesem Format liegt auch das Handbuch von Unprotect vor.
\CDEMU	Hier finden Sie eine ganze Reihe verschiedener CD Emulatoren für DOS und Windows.
\CHEAT	Andere Tools zum Thema Cheats, für die u.a. auch Erweiterungen in Unprotect integriert sind.
\CRACK	Einige „Cracker“ Tools
\DEBUG	In diesem Verzeichnis befinden sich einige Debugger und

\MISC	HEX Editoren mit Debug Fähigkeiten
\UNPACK	Verschiedene nützliche Programme
\UNPACK	Einige EXE Entpacker und ZIP/UnZIP Tools
\VESA	VESA 2.0 Treiber für ältere Grafikkarten

Für eine komfortable Auflistung aller Tools können Sie auch die Datei *INDEX.HTM* mit Ihrem Standard-Browser betrachten!

Unprotect starten

Zum Start von Unprotect wechseln Sie einfach in das Unprotect Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Wenn nicht geändert also nach C:\UNP80.

C:

CD C:\UNP80

Tippen Sie dann *UNP.EXE* zum Starten ein.

Falls Sie Unprotect unter Windows oder OS/2 starten wollen und die mitgelieferten Windows- bzw. OS/2 Installationsprogramme gestartet haben (nur CD Version), können Sie Unprotect natürlich auch durch einen Doppelklick auf das Unprotect-Icon starten!

Unprotect unterstützt auch eine Reihe von Parametern, die Sie im Problemfall ausprobieren können. Eine komplette Liste dieser Parameter erhalten Sie, wenn Sie Unprotect mit *UNP /?* starten.

Es gibt folg. Parameter:

- | | |
|-----------------|---|
| /? oder /HELP | - Eine kurze Hilfe. |
| /640 oder /SVGA | - Startet im SVGA Modus 640x480x256. Das kann nützlich sein, wenn Sie bei den Bildschirmeinstellungen eine zu hohe Auflösung eingestellt haben und nun kein korrektes Bild mehr erhalten! |
| /NOSOUND | - Kein Soundkartentest und kein Sound. |
| /NOLFB | - Schaltet die Nutzung des Linear Frame Buffers bei VESA 2.0 kompatiblen Grafikkarten ab. Dieser Schalter mindert die Grafikgeschwindigkeit und sollte nur im Notfall benutzt werden! |
| /SETUP | - Startet das Setup Programm. |
| /GERMAN | - Startet mit deutscher Oberfläche. |
| /ENGLISH | - Startet mit englischer Oberfläche. |
| /PAUSE | - Warten beim Start auf Tastendruck. |
| /CD1:X | - Es wird die 1. CD zuerst in Laufwerk X: gesucht. |
| /CD2:X | - Es wird die 2. CD zuerst in Laufwerk X: gesucht. |
| /CD3:X | - Es wird die 3. CD zuerst in Laufwerk X: gesucht. |

DOS



Kapitel 3 - Arbeit mit Unprotect

Einführung

Windows Version



Die Windows Version hält sich an die Windows Richtlinien und bedarf keiner gesonderten Erklärung der Bedienungsweise. Unprotect für Windows wird wie jedes andere Windows Programm bedient.

Durch seine durchgängige grafische Oberfläche ist Unprotect einfach und komfortabel mit der Maus oder Tastatur zu steuern. Für alle, die schon einmal mit einer anderen Benutzeroberfläche, wie z.B. Windows oder Turbo Vision unter DOS gearbeitet haben, ist keinerlei Umgewöhnung nötig.

Die einzelnen Optionen sind größtenteils selbsterklärend oder aber jederzeit in der kontextsensitiven Hilfe oder diesem Handbuch nachschlagbar.

Alle Tastenkürzel sind im folgendem Text *kursiv* gedruckt. Ein Pluszeichen zwischen zwei Tasten bedeutet, daß diese gleichzeitig gedrückt werden müssen.

DOS Version



Abbildung 3: Default Markierung

Die Knöpfe mit einer gepunkteten *weißen* Umrandung werden durch Druck auf die Enter Taste aktiviert.



Abbildung 4: Aktuelle Markierung

Aktuelle angewählte Knöpfe haben eine gepunktete *schwarze* Umrandung.

Tastatursteuerung

Fenster:

- Mit *TAB* (vorwärts) bzw. *Shift-TAB* (rückwärts) kann zwischen den einzelnen Elementen im Fenster umgeschaltet werden.
- Elemente die einen Text enthalten können direkt durch *ALT+X* angewählt werden, wobei *X* für einen unterstrichenen Buchstaben steht.
- *ALT+Space*: Das Systemmenü des Fensters wird geöffnet.
- *ALT+Backspace*: Das aktuelle Fenster wird in den Hintergrund geschoben.
- *ALT+F4* oder *ESC*: Das aktuelle Fenster wird geschlossen.

Oberfläche:

- *ALT+TAB*: Die Fenster werden der Reihe nach aktiviert.
- *ALT+0* bis *ALT+9*: Besitzt ein Fenster eine Nummer in der rechten oberen Ecke, so wird dieses bei Drücken von *ALT+Nummer* aktiviert.
- *ALT+F10*: Das Desktop-Menü wird geöffnet.

Maussteuerung

Fenster:

- Beim Drücken der rechten Maustaste im Titel des Fensters, wird das Fenstermenü geöffnet. Mit der linken Maustaste kann das Fenster verschoben werden.

In der Regel ist die rechte Maustaste in Unprotect immer mit einem kontextsensitiven Menü belegt, in dem alle gerade sinnvollen Funktionen zusammengefasst sind!

Oberfläche:

- Beim Drücken der rechten Maustaste auf dem Desktop, erscheint das Desktop-Menü. Mit der linken Maustaste können dann die Funktionen ausgewählt werden. Mit der rechten Taste wird das Fenster wieder geschlossen (oder linker Mausklick neben das Fenster).

System Knöpfe



Abbildung 5: System Menü Knopf

Dieser kleine Knopf, in der linken oberen Ecke eines Fensters, ruft das System Menü auf. Dort befinden sich dann, abhängig vom aktuellen Fenster, einige Optionen.



Abbildung 6: Verkleinerung Knopf

Ein Druck auf diesen Knopf bewirkt, daß das aktuelle Fenster als kleines Icon in der linken unteren Ecke auf dem Desktop abgelegt wird. Durch einen Doppelklick auf dieses Icon kann das Fenster wieder vergrößert werden.



Abbildung 7: Vergrößerung Knopf

Dieser Knopf vergrößert das Fenster auf die maximale Größe, oder wenn dies schon geschehen ist, zurück auf die vorherige Größe.



Abbildung 8: Hilfe Knopf

Wenn dieser Knopf in der rechten oberen Ecke eines Fensters erscheint, kann durch ihn eine kontextbezogene Hilfe aktiviert werden.



Abbildung 9: Hintergrund Knopf

Durch Druck auf diesen Knopf, wird das aktuelle Fenster in den Hintergrund gestellt.



Abbildung 10: Schließen Knopf

Hiermit kann das aktuelle Fenster ohne Nachfrage geschlossen werden!

Bedienung

In diesem Kapitel lernen Sie die Grundlagen für den Umgang mit Unprotect kennen. Alle in Unprotect enthaltenen Menüpunkte werden hier kurz vorgestellt.

Aufbau des Hauptfensters



Abbildung 11: Das Hauptfenster

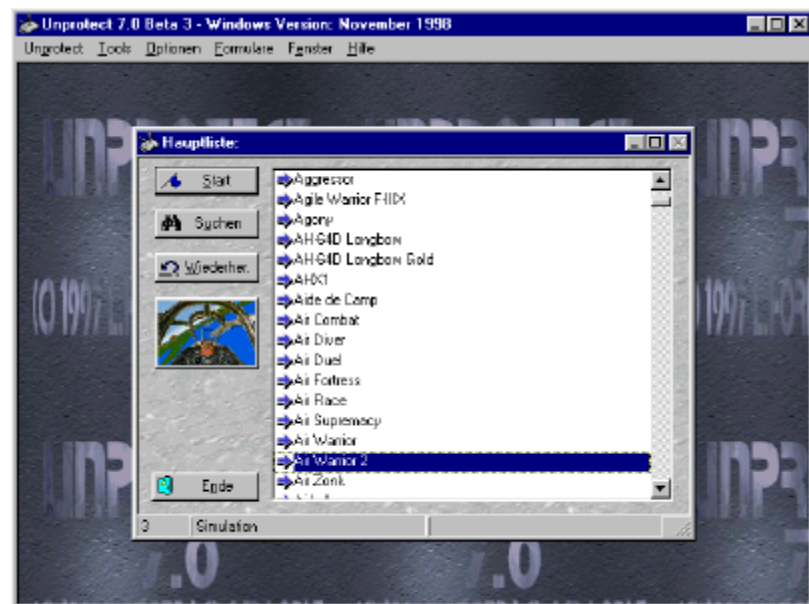


Abbildung 12: Das Hauptfenster (Windows Version)

Nach dem Start von Unprotect können Sie sich direkt mit der Maus oder den Cursortasten ein Spiel aussuchen, zu dem Sie weitere Hilfen wünschen.

In der unteren blauen Statuszeile können Sie sofort ablesen, wie viele Einträge in der Unprotect Datenbank zu diesem Spiel gespeichert sind. Der Wert wird in eckigen Klammern angegeben. Rechts daneben steht bei den meisten Spielen noch die Spieleart und der Hersteller.

Die Spielnamen sind normalerweise mit einem *blauen Pfeil* gekennzeichnet. Alle in Deutschland indizierten Spiele haben dagegen (sofern überhaupt freigeschaltet) einen *roten Pfeil* zur besseren Erkennung.

Alle neuen Spielehilfen eines evtl. aktuell installierten Moduls, die in der Regel monatlich erscheinen, werden durch ein *Neu* Symbol gekennzeichnet.

Sie müssen sich nicht „per Hand“ durch die komplette Liste hangeln um ein Spiel zu suchen, sonder können den Namen direkt eintippen. Unprotect springt dann automatisch zu dem ersten Eintrag, der mit diesen Buchstaben anfängt. Sie können den Namen jederzeit vervollständigen, oder aber die Eingabezeile durch Druck auf *ESC* wieder löschen. Wenn Sie einige Sekunden keine Taste betätigt haben, verschwindet die Eingabezeile, Ihre bisher eingetippten Daten bleiben jedoch bestehen.



Abbildung 14: Spiel suchen

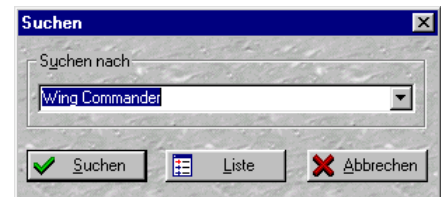


Abbildung 15: Spiel Suchen (Windows Version)

Sie können auch den *Suchen* Knopf drücken und gelangen in den Such Dialog (siehe Abbildung 14: Spiel suchen). Hier haben Sie noch die Möglichkeit durch Druck auf *Liste*, alle gefundenen Titel in einer Liste anzuzeigen. Natürlich können Sie innerhalb der Liste eine neue Suche starten und so Ihr Ziel ggf. eingrenzen!

Die Hauptaktionen lassen sich durch die vier Schaltflächen des Hauptfensters auslösen:

- **Start** öffnet eine Unterliste zu dem aktuell ausgewählten Spiel und zeigt alle vorhandenen Spielehilfen an, doch dazu später mehr im Unterkapitel „Anwendung der Spielehilfen“.
- **Suchen** aktiviert den o.g. Suchedialog.
- **Wiederherst.** öffnet eine Listbox, in der sich alle bisher gemachten Sicherheitskopien von gepatchten Spielen befinden. Wer will kann sich hier ein Spiel aussuchen und z.B. den entsprechenden Patch wieder rückgängig machen.
- **Ende** beendet Unprotect direkt.

Die Menüstruktur

Es wird in diesem Kapitel hauptsächlich die Menüstruktur der DOS Version beschrieben. In der Regel gibt es alle diese Funktionen fast durchgängig auch in der Windows Version an den gleichen Stellen. Einige Funktionen wurden aber gemäß den Windows Richtlinien etwas verschoben.

System Menü

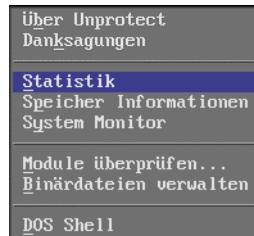


Abbildung 16: System Menü

- **Über Unprotect** öffnet die „About-Box“, die auch beim Start von Unprotect angezeigt wird. Hier stehen einige Copyright Hinweise. Dieser Menüpunkt befindet sich in der Windows Version unter **Hilfe**.
- **Danksagungen** öffnen einen Dialog, in dem allen gedankt wird, die sich irgendwie für Unprotect eingesetzt haben. (Sofern wir niemand vergessen haben...). Dieser Menüpunkt befindet sich in der Windows Version unter **Hilfe**.
- **Statistik** zeigt einen kleinen Dialog an, in dem die Anzahl der einzelnen Spielehilfen bzgl. der verschiedenen Systeme aufgezeigt wird. Dieser Menüpunkt befindet sich in der Windows Version unter **Tools**.
- Unter **Speicherinformationen** kann man sich ansehen, wieviel Speicher Unprotect momentan belegt. Dieser Menüpunkt entfällt in der Windows Version!
- Durch den Menüpunkt **Module überprüfen** können Ihre selbsterstellten Unprotect Module (*.UPM) mit eigenen Spielehilfen überprüft werden. Dabei wird z.B. getestet, ob alle benötigten Binärdateien integriert worden sind. Ein ausführlicher Fehlerbericht wird erstellt und kann anschließend in Ruhe eingesehen werden (sofern Fehler vorhanden). Dieser Menüpunkt entfällt in der Windows Version!
- **Binärdateien verwalten** ruft den Dialog auf:



Abbildung 17: Binärdateien verwalten

bzw. in der Windows Version:

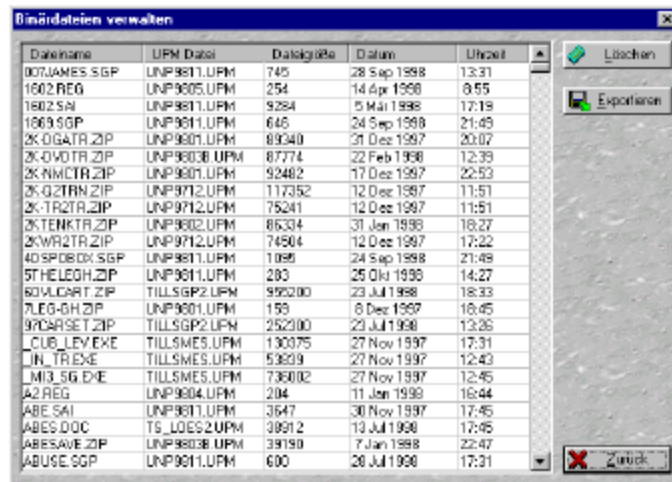


Abbildung 18: Binärdateien verwalten (Windows Version)

Hier erhalten Sie einen Einblick aller in Ihren Modulen enthaltenen Binärdateien. Also, z.B. die Vorschaubilder, Trainer, usw. Sie können hier selektiv einzelne Dateien in ein beliebiges Verzeichnis auf Ihrer Festplatte exportieren oder einzelne Dateien aus den Modulen entfernen lassen, sofern das entsprechende Modul nicht geschützt ist.

ACHTUNG: Löschen Sie nur Dateien, von denen Sie 100% sicher sind, daß diese nicht mehr benötigt werden!

- **DOS Shell** öffnet eine DOS Box, die mit dem Befehl *EXIT* wieder geschlossen werden kann. Dieser Punkt entfällt in der Windows Version.

Unprotect Menü

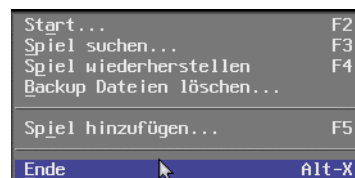


Abbildung 19: Unprotect Menü

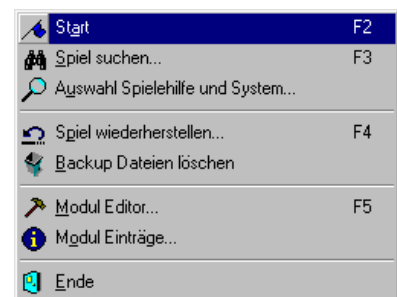


Abbildung 20: Unprotect Menü (Windows Version)

- **Start**, **Spiel suchen** und **Spiel wiederherstellen** rufen die gleichen Aktionen auf, wie die o.g. Schaltflächen im Hauptfenster von Unprotect.
- **Auswahl Spielehilfe und System** bietet einen schnellen Überblick über eine bestimmte Art der Spielehilfe und eines Systems. So lassen sich z.B. mit wenigen Mausklicks alle Cheats für den PC anzeigen. Diesen Punkt gibt es momentan nur in der Windows Version.
- **Backup Dateien löschen** löscht das gesamte Backup-Verzeichnis, sofern vorhanden.

- **Modul Editor** öffnet den integrierten Editor, mit dem Sie eigene Unprotect Module mit persönlichen Spielehilfen erzeugen können. Diesem umfangreicheren Werkzeug ist weiter unten ein eigenes Kapitel gewidmet.
- Mit **Modul Einträge** können alle Einträge eines bestimmten Modules angezeigt werden. Dies ist z.B. sinnvoll, wenn Sie von einem Freund ein Modul bekommen und sich einen schnellen Überblick über die enthaltenen Spielehilfen machen möchten.
- **Ende** beendet Unprotect und kehrt zu Ihrem Betriebssystem zurück.

Tools Menü



Abbildung 21: Tools Menü



Abbildung 22: Tools Menü (Windows Version)

- **HEX Editor** ruft den eingebauten HEX Editor von Unprotect auf. Nähere Informationen erhalten Sie im entsprechenden Kapitel weiter unten.
- Mit dem eingebauten **Text Editor** kann schnell mal eben ein ASCII Text bearbeitet werden.
- **Registrierungseditor** starten den Windows Registrierungseditor, falls dieser auf Ihrem System installiert ist.
- Der Menüpunkt **Textdatei anzeigen**, zeigt einen beliebigen Text von Ihrer Festplatte an.
- Wenn Sie unsere Update CD mit neuen Modulen erworben oder sich die Module online besorgt haben, können Sie diese bequem über **Update installieren** einspielen. In der Windows Version kann Unprotect auch direkt aus dem Internet aktualisiert werden.
- **Kalender** öffnet einen einfachen Kalender mit integrierter Uhr. Dieser Punkt entfällt in der Windows Version.



Abbildung 23: Kalender

- **Rechner** startet einen Taschenrechner.
- **ASCII Tabelle** zeigt Ihnen eine Tabelle mit allen Zeichen des ASCII Zeichensatzes.

- **Task Manager** ruft den eingebauten Task Manager auf. Auch diese Option ist in der Windows Version nicht enthalten, da dort ein Task Manager bereits im Betriebssystem integriert ist.

Optionen Menü

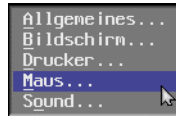


Abbildung 24: Optionen Menü

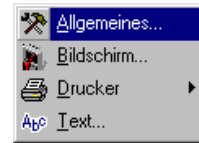


Abbildung 25: Optionen Menü (Windows Version)

- **Allgemeines, Bildschirm, Drucker, Maus** oder **Sound** rufen die weiter unten beschriebenen Optionsdialoge auf. Bei Systemen mit sehr wenig Speicher ist u.U. die Funktion Sound nicht anwählbar, wenn Unprotect mit virtuellem Speicher arbeiten muß, da es sonst zu einem Konflikt zwischen der Speicherverwaltung und den Soundroutinen kommt. Dieses betrifft nur die DOS Version.
- **Mauseinstellungen** sind in der Windows Version überflüssig. Dort gibt es noch den Menüpunkt **Text**, mit dem sich der Text Betrachter konfigurieren läßt.

Formular Menü

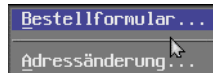


Abbildung 26: Formular Menü

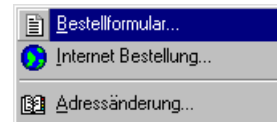


Abbildung 27: Formular Menü (Windows Version)

- **Bestellformular** ruft eine Eingabemaske auf, in der schnell ein Bestellformular mit allen benötigten Information erstellt werden kann. Die einzelnen Versionen werden später noch ausführlicher erläutert. Siehe hierzu das Kapitel: Anhang A - Registration
- Wenn Sie über einen Internet Zugang verfügen und Unprotect online per Kreditkarte bestellen möchten, wählen Sie den Punkt **Internet Bestellung**. Diese Bezahlweise ist hauptsächlich für Kunden aus dem Ausland von Interesse. Wir rechnen hier weltweit zu einem Einheitspreis in US-Dollar ab.
- Wenn sich Ihre Adresse seit der Erstinstallation von Unprotect geändert hat, so können Sie die Daten unter **Adressänderung** anpassen. Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie z.B. regelmäßig Updates bestellen. Dann wird Ihre Adresse in den Bestelldialog übernommen und muß nicht jedesmal erneut eingetippt werden. Selbstverständlich werden Ihre Daten nicht anderweitig weiterverarbeitet. Die Adresse wird nur für das Bestellmodul benutzt. Sie ist in der .INI Datei UNP.INI bzw. UNPWIN.INI gespeichert, welche auch jederzeit gelöscht werden kann. Die Datei wird dann mit den Standardwerten neu erstellt.

Hilfe Menü

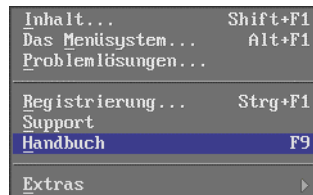


Abbildung 28: Hilfe Menü

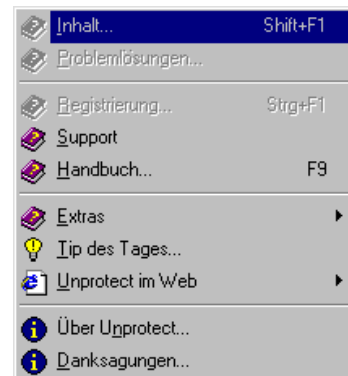


Abbildung 29: Hilfe Menü
(Windows Version)

- **Inhalt** ruft den allgemeinen Hilfeindex auf, von dem aus Sie sich durch den gesamten Hilfetext bewegen können.
- **Das Menüsystem** erklärt kurz die Bedienung der Unprotect Oberfläche.
- Unter **Problemlösungen** können häufig gestellte Fragen & Antworten nachgeschlagen werden.
- **Registrierung** ist hauptsächlich für Benutzer der Demo Version von Interesse, die Unprotect erwerben wollen. Es wird direkt das Thema Registrierung in der Hilfe angesprochen.
- **Support** bietet Ihnen eine Liste alle aktuell verfügbaren Online Quellen, wo Sie aktuelle Updates oder weiterführenden Support für Unprotect erhalten.
- **Handbuch** enthält noch mal diesen kompletten Handbuchtext direkt in Unprotect integriert.
- **Extras** beinhaltet folg. Unterpunkte:

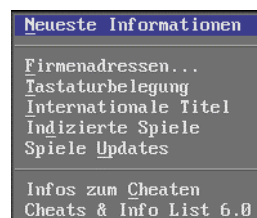


Abbildung 30: Extras Menü

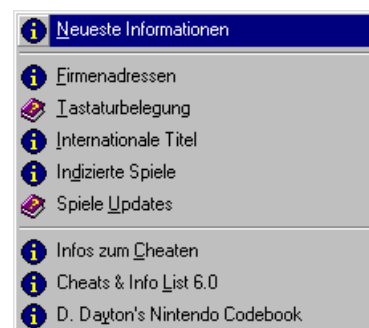


Abbildung 31: Extras Menü
(Windows Version)

- **Neueste Informationen** wiederholt den Hinweistext, der beim ersten Start von Unprotect angezeigt wird.

- **Firmenadressen** öffnet eine Unterliste mit einer Vielzahl von Firmen zu denen dann weitere Informationen, wie z.B. Adresse und Internet Seite abgerufen werden können. Wenn Sie Probleme mit einem Spiel haben und Ihnen Ihr Händler auch nicht weiterhelfen kann, finden Sie vielleicht hier die Lösung.
- **Tastaturbelegung** zeigt die Belegung einer englischen Tastatur an. Dies ist nützlich zu wissen, da viele Spiele den Tastaturtreiber umgehen und von einem englischen Tastaturlayout ausgehen.
- Der Menüpunkt **Internationale Titel** zeigt eine Gegenüberstellung aller Spieletitel, die auf dem internationalen Markt einen anderen Namen haben, als in Deutschland. So heißt z.B. „Bleifuss“ im Ausland „Screamer“.
- **Indizierte Spiele** ruft eine Liste aller aktuell in Deutschland indizierten Spiele auf. Diese Spiele dürfen nicht öffentlich beworben und nur Personen ab 18 Jahren zugänglich gemacht werden.
- Die restlichen Menüpunkte bieten interessante Informationen (leider nur in englisch), wenn man sich selbst an dem Cheaten von Spielen versuchen will.

Optionen

Doch bevor Sie sich endlich zur Anwendung der verschiedenen Spielehilfen begeben, ist es sinnvoll sich mit den vielfältigen Einstellmöglichkeiten von Unprotect vertraut zu machen. Dazu werden die einzelnen Optionsdialoge nun beschrieben.

Sie können Ihre Einstellungen jeweils dauerhaft speichern, wenn Sie auf die Schaltfläche *Speichern* drücken. *Zurück* verwirft Ihre Eingaben wieder und *Standard* stellt die standardmäßigen Herstellervorgaben wieder ein.

Allgemeine Einstellungen



Abbildung 32: Allgemeine Einstellungen

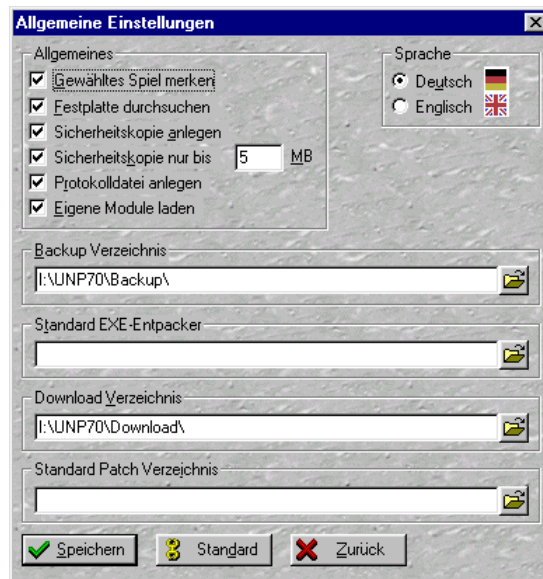


Abbildung 33: Allgemeine Einstellungen (Windows Version)

- Wenn die Option **Gewähltes Spiel merken** eingeschaltet ist, so ist bei einem Neustart von Unprotect, das zuletzt angewählte Spiel wieder aktiv. Ansonsten ist das erste Spiel in der Liste aktiviert.

- Bei eingeschalteter Option **Festplatte durchsuchen**, versucht Unprotect beim Patchen oder bei anderen Optionen, die einen direkten Dateizugriff erfordern, die zu patchende Datei automatisch auf Festplatte zu finden. Ist die Option abgeschaltet, muß der Anwender das Zielverzeichnis angeben.
- **Sicherheitskopie anlegen** legt fest, ob die Dateien eines Spiels gesichert werden sollen, wenn Sie z.B. von einem Patch verändert werden. Ist diese Option eingeschaltet, so werden die Sicherheitskopien in das **unter Backup Verzeichnis** angegebene Verzeichnis abgelegt. Selbstverständlich werden nur die geänderten Dateien gesichert und nicht das gesamte Spiel.
- Damit das Backup Verzeichnis nicht zu viel Platz auf der Festplatte belegt, kann unter **Sicherheitskopie nur bis xx MB** eine Höchstgrenze für die Dateilänge der zu sichernden Dateien angegeben werden. Standardmäßig sind hier 5 MB eingetragen. Es werden also nur Dateien bis zu einer Länge von 5 MB gesichert.
- Ist **Protokolldatei anlegen** aktiviert, so wird bei verschiedenen, dateibasierten Funktionen (z.B. Patchen) eine .LOG Datei im entsprechenden Spieleverzeichnis angelegt. Dort kann dann z.B. im Fehlerfall nachvollzogen werden warum etwa das Patchen nicht funktioniert hat. Werden die Log-Dateien nicht mehr benötigt können sie natürlich bedenkenlos gelöscht werden.
- In das **Download Verzeichnis** werden alle Unprotect Updates, die sie mit der Downloadoption der Windows Version von Unprotect aus dem Internet laden können, abgelegt.
- Installieren Sie z.B. alle Ihre Spiele unter E:\SPIELE, so können Sie dieses Verzeichnis als **Standard Patch Verzeichnis** eintragen. Beim Suchen nach der zu patchenden Spieldatei wird mit der Suche in diesem Verzeichnis begonnen.
- **Standard EXE-Entpacker** ist für viele ältere Spiele u.U. eine wichtige Einstellung. Früher haben die Hersteller nämlich oftmals die EXE-Dateien der Spiele gepackt um etwas Platz zu sparen. Dies hat zur Folge, daß Unprotect beim Patchen eine bestimmte Bytefolge vielleicht nicht findet, da diese auch im gepackten Zustand vorliegt. In so einem Fall muß die EXE-Datei vor dem Patchen entpackt werden. Um diesen Vorgang zu automatisieren, kann man hier seinen bevorzugten EXE-Entpacker inkl. Pfad eingeben. Findet Unprotect dann beim Patchen eine Bytefolge nicht, so entpackt er automatisch die Datei und sucht erneut nach der Bytefolge.

Bei neueren Spielen die einen DOS-Extender benutzen (z.B. DOS4GW.EXE) oder Windows Programme ist diese Option wirkungslos, da diese Spiele in der Regel nicht gepackt werden können.

Bildschirm Einstellungen



Abbildung 34: Bildschirm Einstellungen



Abbildung 35: Bildschirm Optionen (Windows Version)

- Unter **Auflösung** wird die gewünschte Grafikauflösung von 640x480 bis zu 1280x1024 Punkten eingestellt. Es werden die normalen VESA Grafikmodi mit 256 Farben benutzt. Deswegen muß Ihre Grafikkarte min. den VESA Standard 1.2 beherrschen, damit Unprotect überhaupt gestartet werden kann. Diese Voraussetzung ist aber bei allen heute erhältlichen Karten gegeben. Bei einigen sehr alten VGA Karten muß dafür ein kleines TSR-Programm vom Kartenhersteller aufgerufen werden. Alternativ findet man solche Programme aus dem Shareware/Freeware Bereich auch auf unsere CD im TOOLS-Verzeichnis. Am besten ist, wenn Ihre Grafikkarte den VESA Standard 2.0 unterstützt. Dann wird der sog. „Linear FrameBuffer“ der Grafikkarte aktiviert und die Bildschirmausgabe wird noch einmal stark gesteigert.

ACHTUNG: Falls Sie ausversehen eine Grafikauflösung eingeschaltet haben, die Ihr Monitor oder die Grafikkarte nicht beherrschen, können Sie Unprotect mit dem Kommandozeilen Parameter /640 bzw. /SVGA starten und gelangen so wieder in den normalen SVGA Modus mit 640x480 Punkten.

- Bei **virtueller Auflösung** kann z.B. eine weitaus höhere Auflösung eingestellt werden, als der eigene Monitor zuläßt. Ist z.B. eine Auflösung von 800x600 gewählt und eine virtuelle Auflösung von 1280x1024 eingeschaltet, so wird die Grafikkarte zwar im 800x600'er Modus betrieben aber die Fenster können in einem Bereich von 1280x1024 Punkten plaziert werden. Sobald der Mauszeiger an eine Bildschirmseite stößt, scrollt die Arbeitsfläche automatisch weiter.
- Bei **Schriftart** und **Hintergrund** kann man die Standardschrift bzw. den Hintergrund gegen eine Auswahl vorgefertigter alternativ Schriften und Hintergrundbilder austauschen. Dies funktioniert allerdings nur in der Vollversion, da dieses Extra in der Demo Version aus Platzgründen nicht implementiert ist.
- **Vorschau Bilder** schaltet die kleinen Vorschaubildchen im Hauptdialog ein oder aus. Wen die Bilder nicht interessieren oder wenn diese auf einem langsamen CD Laufwerk nicht so schnell eingelesen werden können schaltet man sie hiermit einfach aus.
- **Indizierte Spiele** erlaubt es die in Deutschland auf dem Index stehenden Spiele ein- oder auszublenden.
- Ist **Spieletyp Farben** eingeschaltet, so werden die einzelnen Typen der verschiedenen Spielehilfen in den Unterlisten verschieden farblich gekennzeichnet.
 - **Blau:** Patches aller Art
 - **Weiß:** Alle textbasierten Spielehilfen
 - **Rot:** Grafiken, Karten
 - **Gelb:** Eingebaute Spielstand Editoren
 - **Grün:** Alle dateibasierten Spielehilfen
- Sobald **Text zentrieren** eingeschaltet ist, werden textbasierte Spielehilfen mittig angezeigt.
- Eine **Trennlinie** zwischen den einzelnen Seiten kann wahlweise ein- oder ausgeschaltet werden. Als Maß für die Seitenlänge wird der Wert der Drucker Optionen verwendet.
- **Zeilenumbruch** bricht automatisch zu lange Zeilen auf dem Bildschirm (oder Drucker) um, damit beim Lesen eines breiten Textes nicht immer nach links und rechts gescrollt werden muß.
- **Start About Box** legt fest, ob der About Dialog beim Start von Unprotect automatisch aufgerufen wird. Wer sich dadurch gestört fühlt, kann dieses Verhalten hier abschalten.
- Ist **Abfrage beim Ende** aktiviert, fragt Unprotect beim Beenden erstmal nach ob nun wirklich Schluß sein soll.
- **Bildschirmschoner nach xx Minuten** schaltet nach einer frei wählbaren Zeitspanne von xx Minuten einen Bildschirmschoner ein.
- **Gamma** kann Unprotect an die Helligkeit des Monitors angleichen.

- In der ersten Listbox sind alle von Unprotect durch irgend welche Spielehilfen unterstützen **Systeme und Konsolen** zu finden. Wer außer einen PC noch eines der anderen Systeme besitzt, oder sich dafür interessiert, kann hier alle bevorzugten Systeme einschalten. Standardmäßig sind nur die PC Hilfen eingeschaltet, da dadurch die Liste übersichtlicher wird und nicht so viel Speicher verbraucht wird.
- Mit der zweiten Listbox können die einzelnen **Spielehilfen** nach dem persönlich Geschmack ein- und ausgeschaltet werden. Wer sich z.B. nicht für Level interessiert schaltet diesen Typ einfach aus. Dadurch kann man sich auf die wichtigsten Spielehilfen konzentrieren und die Auswahlliste wird u.U. übersichtlicher.

Drucker Einstellungen

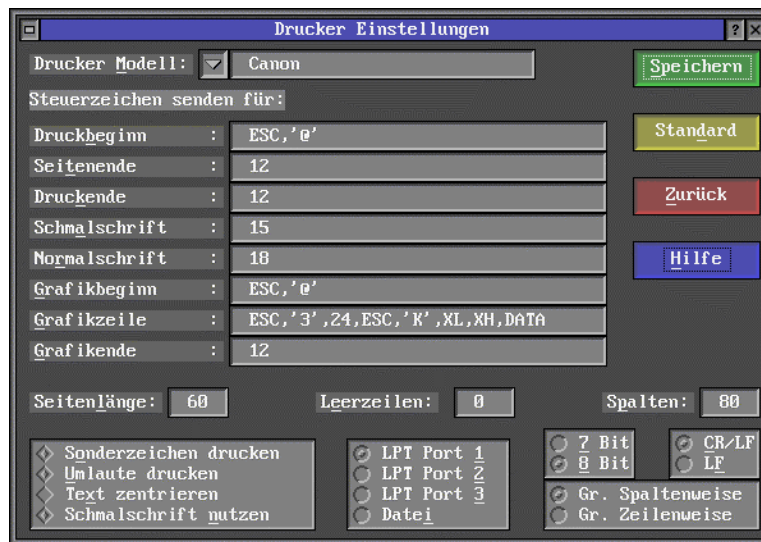


Abbildung 36: Drucker Einstellungen

- Wer sich nicht mit den SteuerCodes für seinen Drucker herumschlagen will oder kann, sollte wenn möglich ein passendes Modell aus der Liste der **Drucker Modelle** auswählen. Ein Blick in das Druckerhandbuch klärt schnell, zu welchem Modell der eigene Drucker kompatibel ist. Wer sich ein bißchen näher mit seinem Drucker beschäftigen will (oder muß), kann die SteuerCodes auch direkt verändern. Dies sind im einzelnen:
 - **Druckbeginn:** Diese Steuerzeichen werden generell vor dem Drucken von Text aufgerufen. Hier könnte man z.B. die Steuerzeichen für Fettdruck eingeben, wenn man erzwingen möchte, daß der Text immer Fett gedruckt wird. Oder falls Ihr Drucker eine bestimmte Initialisierung benötigt, kann man diese hier gut unterbringen.
 - **Seitenende:** Diese SteuerCodes werden nach dem Druck einer Seite an den Drucker geschickt. Das ist z.B. hilfreich, wenn man die Codes für den Seitenvorschub eingeben will.
 - **Druckende:** Ähnlich wie Seitenende, nur das diese Steuerzeichen nur einmal nach dem kompletten Druckvorgang aufgerufen werden.
 - **Schmalschrift:** Hier werden die Codes zum Einschalten der Schmalschrift angegeben.
 - **Normalschrift:** Hier werden die Codes zum Einschalten der Normalschrift angegeben, bzw. zum Aufheben der Schmalschrift.
 - **Grafikbeginn:** Wenn grafische Karten oder Bilder gedruckt werden sollen, müssen hier die SteuerCodes zum Einschalten eines 1Bit Schwarz/Weiß Grafikmodus angegeben werden.
 - **Grafikzeile:** Diese SteuerCodes werden bei jeder Grafikzeile erneut zum Drucker übertragen.

- **Grafikende:** Nach dem Senden der kompletten Grafik werden diese SteuerCodes gesendet. Hier kann z.B. der Textmodus wieder eingeschaltet werden



Hinweis zur Eingabe der Steuerzeichen:

Die SteuerCodes zu Ihrem Drucker finden Sie (hoffentlich) in Ihrem Druckerhandbuch. Sie können sie entweder dezimal, hexadezimal mit vorangestelltem \$ oder als Zeichen in Hochkommata angeben. Jeweils durch ein Komma getrennt. Selbstverständlich ist auch eine Kombination möglich, z.B.:

ESC, 66, 'a', \$20

- **Seitenlänge** gibt die Anzahl der Zeilen pro Seite an. Sinnvoll sind Werte zwischen 60 und 72 Zeilen.
- **Leerzeilen** ist die (optionale) Anzahl von Leerzeilen die am Ende einer Seite automatisch gedruckt werden können.
- **Spalten** bezeichnet die Breite einer Seite in Zeichen, üblicherweise 80 Zeichen.
- Durch **Sonderzeichen drucken** kann angegeben werden, ob Sonderzeichen gedruckt werden sollen oder nicht.
- **Umlaute drucken** kann ebenfalls ein- oder ausgeschaltet werden. Wenn Ihr Drucker keine Umlaute unterstützt werden diese in ae, oe, ue, und ss umgewandelt.
- **Text zentrieren** sorgt im eingeschaltetem Zustand dafür, daß Ihr Text mittig gedruckt wird.
- Ist die Option **Schmalschrift drucken** eingeschaltet, so wird der Drucker bei Textzeilen, die länger als die Anzahl der Spalten sind automatisch in den Schmalschrift Modus geschaltet, in dem einige Zeichen pro Zeile mehr auf ein Blatt passen.
- **LPT Port** wählt die Druckerschnittstelle aus. Normalerweise befindet sich der Drucker am LPT Port 1. Wer keinen Drucker hat oder generell den Ausdruck lieber in eine Datei umleitet, kann als Ziel auch Datei anwählen. Diese Datei kann dann z.B. auf Rechnern mit dem gewünschten Drucker durch folgendes Kommando ausgedruckt werden:

COPY /b <Datei> PRN, wobei <Datei> der Dateiname der gedruckten Datei ist.

- Bei **7 Bit / 8 Bit** kann ausgewählt werden, ob Grafiken im 7Bit (für alte Nadeldrucker) oder 8Bit Modus gedruckt werden sollen.
- **CR/LF** bzw. **LF**: Diese Option legt fest, ob beim Textdruck nach jeder Zeile ein „Cursor Return“ und „Line Feed“ gesendet werden sollen, oder nur ein Line Feed.

- **Grafik spaltenweise/zeilenweise:** Die meisten Drucker müssen die Grafikdaten spaltenweise übergeben bekommen. HP Drucker nehmen dagegen die Daten zeilenweise entgegen.

Wenn Sie die Druckereinstellungen Ihren persönlichen Bedürfnissen angepasst haben, können Sie im System Menü oder durch Drücken der rechten Maustaste den Eintrag „Treiber speichern“ wählen und so die Einstellungen auch als Druckertreiber auf Festplatte speichern. Diese Datei können Sie z.B. an Bekannte mit dem gleichen Drucker oder auch direkt an uns weitergeben. Wir können Sie dann in zukünftige Updates von Unprotect integrieren. Die Treiberdateien können von anderen Personen im System Menü unter „Treiber laden“ in Unprotect eingeladen werden.



In der Windows Version von Unprotect werden die Standard Windows Drucker Dialoge eingeblendet.

Maus Einstellungen



Abbildung 37: Maus Einstellungen

- **Doppelklickgeschwindigkeit** stellt die Empfindlichkeit bei einem Doppelklick der Maus ein.
- **Mausgeschwindigkeit** ändert die Geschwindigkeit, mit der sich der Mauszeiger über den Bildschirm bewegt.
- **Linkshänder Maus** tauscht die Bedeutung der linken und rechten Maustaste aus, um Linkshändern das Arbeiten mit einer normalen Maus zu erleichtern.

Sound Einstellungen



Abbildung 38: Sound Einstellungen

- Wenn Sie keine von Unprotect unterstützte Soundkarte besitzen, schalten Sie **Soundkarte** am Besten aus. Dann werden alle Soundroutinen deaktiviert und es können erst gar keine Konflikte entstehen.
- Wollen Sie die Geräusche nur vorübergehend ein- oder ausschalten, können Sie dies mit der Schaltfläche **Soundeffekte** realisieren.
- Arbeitet Ihre Soundkarte nicht mit den Herstellervorgaben bzw. wenn Sie nicht richtig erkannt wird, können Sie die korrekten Werte unter **Port**, **IRQ**, **DMA** und **HiDMA** einstellen.

Wenn Sie mit den eingebauten Geräuschen von Unprotect nicht zufrieden sind, dann können Sie für die entsprechenden Ereignisse, wie z.B. den Startsound, eigene Geräusche einbinden. Wählen Sie sich dazu einfach eine beliebige WAV-Datei von Ihrer Festplatte über den entsprechenden Datei Knopf aus. Über die jeweiligen Radiobuttons extern/intern können Sie dann zwischen Ihrem Sound und dem eingebauten Unprotect Sound wechseln. Am unproblematischsten sind WAV-Dateien mit 8Bit Auflösung und einer Frequenz von 11kHz. Dies reicht für Geräusche in der Regel aus und kann von fast allen Soundkarten wiedergegeben werden.

Text Einstellungen



Abbildung 40: Text Einstellungen (Windows Version)

In diesem Dialog können Sie ihre bevorzugten Farben für den Text Editor und Textbetrachter festlegen. Außerdem läßt sich die farbliche Hervorhebung (Syntax Hilightrning) bestimmter Textattribute einschalten.

Wenn Sie einen Onlinezugang besitzen, bietet es sich an die Links im Textbetrachter zu aktivieren. URL's, FTP- und eMail-Adressen können so direkt aktiviert werden.

Anwendung der Spielehilfen

Sobald Sie sich ein Spiel aus dem Hauptfenster ausgesucht haben und auf den *Start* Knopf oder *Enter* drücken, erscheint ein neues Fenster mit einer Unterliste. Dort sind alle Spielehilfen zu dem entsprechenden Spiel aufgelistet:



Abbildung 41: Unterliste

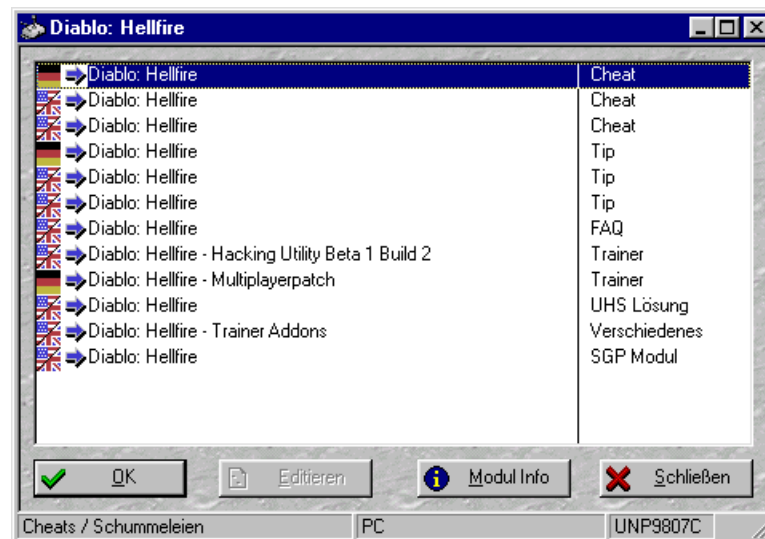


Abbildung 42: Unterliste (Windows Version)

Hinter den einzelnen Spielen steht der Typ der Spielehilfe, der unter der Listbox in der blauen Statuszeile auch etwas ausführlicher erwähnt wird. Soweit bekannt, steht im rechten Teil der Statuszeile noch das Rechnersystem, Medium und Betriebssystem für die entsprechende Spielehilfe.

Der Knopf *Modul Info* zeigt einige Informationen über das Modul, in dem die aktuell angewählte Spielehilfe enthalten ist. Sofern es sich dabei nicht um ein geschütztes Modul handelt, können Sie die Spielehilfe durch Druck auf *Editieren* direkt manipulieren. Es wird der eingebaute Modul Editor geöffnet und sofort zu dieser Spielehilfe hingesprungen.

Bedeutung der Flaggen

Zur besseren Unterscheidung sind die einzelnen Titel noch mit einem kleinen Fähnchen der entsprechenden Landessprache gekennzeichnet. Die Flagge muß allerdings je nach Typ der Spielehilfe anders interpretiert werden.

Normalerweise bedeutet z.B. eine deutsche Fahne natürlich, daß die entsprechende Spielehilfe in deutsch ist. Dies gilt z.B. bei allen **textbasierten Hilfen**, sowie den Beschreibungstexten zu den **dateibasierten Typen**, etwa Trainer, Karten, Editoren, usw.

Bei **Patches** und **Updates** beschreibt die Flagge dagegen die Version des Spieles. Hier bedeutet etwa eine französische Flagge, daß der Patch oder das Update für die französische Version freigegeben ist, auch wenn der Beschreibungstext u.U. in einer anderen Sprache vorliegt.

Ein Druck auf *Enter* oder den *Ok* Knopf startet die entsprechende Spielehilfe, wobei sich die dann folgende Bedienung natürlich von Typ zu Typ unterscheiden kann. Das sieht im einzelnen so aus:

Patches

Zu Beginn müssen Sie Unprotect das Verzeichnis mitteilen, in dem das Spiel installiert ist. Dazu können Sie den Pfad direkt eingeben, oder sich mit Hilfe des eingeblendeten Verzeichnisdialoges durch die Verzeichnisstruktur Ihrer Festplatte(n) bewegen.

Falls Sie unter *Allgemeines* im *Optionsmenü* die Funktion Festplatte durchsuchen aktiviert haben, versucht Unprotect erstmal das Verzeichnis selbständig zu lokalisieren. Dies ist allerdings nicht immer vorgesehen, so daß Sie evtl. auch bei eingeschalteter Funktion den Pfad manuell angeben müssen.

Leider können wir bei der Vielzahl der Versionen, die es teilweise von einem Spiel gibt (deutsch, englisch, v1.0, v1.1, usw.), nicht immer garantieren, daß der entsprechende Patch fehlerfrei funktioniert. In einigen Fällen kann man aber trotzdem zum Ziel kommen. Dazu ist es erstmal nützlich zu wissen, daß Unprotect eigentlich nur drei verschiedene Arten kennt, ein Spiel zu patchen:

1) Direkte Änderung einer bestimmten Adresse:

Hier wird der Wert einer bestimmten Adresse geändert. Unabhängig, von dem Wert, der an dieser Stelle steht. Diese Art des Patchens funktioniert in der Regel nur mit der Version des Programmes, für die der Patch entworfen worden ist. Besitzen Sie eine andere Version des Programmes, kann u.U. ein völlig falscher Wert geändert werden. Dies kann dazu führen, daß die gewünschte Wirkung nicht erzielt wird und das Programm sogar evtl. abstürzen kann. In so einem Fall können Sie nur noch auf die Wiederherstellungsfunktion von Unprotect zurückgreifen und das Spiel in seinen Originalzustand zurücksetzen. Hierzu muß natürlich die Sicherungsfunktion von Unprotect eingeschaltet sein. Andernfalls hilft leider nur noch eine Neuinstallation des Programmes von seinem Originaldatenträger!

Eine alternative Fehlerursache könnte allerdings noch sein, daß das Spiel mit einem EXE Packer komprimiert worden ist. Diese Methode wurde eine Zeit lang gerne bei DOS Spielen angewendet um noch etwas Festplattenspeicher zu sparen. In so einem Fall sollte versucht werden, das Spiel zu entpacken (normalerweise das Hauptprogramm) und dann den Patch wiederholen. Wenn Sie unter *Allgemeine Optionen* einen Entpacker angegeben haben, so ruft Unprotect diesen im Laufe des Patchvorganges automatisch auf. Sollte dies aber aus irgendeinem Grund

fehlschlagen, so können Sie dies natürlich auch von der Kommandozeile aus selber tun und den Patch wiederholen. Besitzen Sie selber keinen Entpacker, so finden Sie eine Auswahl im Tools Verzeichnis auf der 1. Unprotect CD.

HINWEIS: Windows Programme und 32Bit DOS Programme, z.B. Spiele die den DOS Extender DOS4GW benötigen, können normalerweise nicht mit gepackt werden. Es ist überflüssig zu versuchen, solche Programme zu entpacken!

Da diese Art des Patchens fest an eine bestimmte Version des Spiels gebunden ist, wird in Unprotect eher die folgende Methode bevorzugt verwendet.

2) Gezielte Suche nach bestimmten Werten und durch andere Werte ersetzen:

Diese Methode hat den Vorteil, daß nach einer bestimmten Bytefolge gesucht wird und dadurch auch noch andere Versionen des Programmes gepatcht werden können, in denen sich die Bytefolge nur um einige Stellen im Programm verschoben hat. Wird die Bytefolge nicht gefunden, sollte erstmal wieder geprüft werden, ob die zu patchende Datei mit einem EXE Packer komprimiert worden ist. Wenn nicht gibt es nur noch eine Möglichkeit für experimentierfreudige Spieler:

Wenn die Protokollfunktion von Unprotect eingeschaltet ist, kann man sich diese nach dem Patchen mal ansehen. Dort steht u.A. die Bytefolge (in hexadezimal) nach der gesucht wird, z.B. 75 3E E8 EF. Da diese Folge offensichtlich nicht vorkommt, kann man dann „per Hand“ (mit dem eingebauten HEX Editor) versuchen nach ähnlichen Werten zu suchen. Vielleicht nur nach den ersten drei Bytes. Wenn man Glück hat, werden zumindest diese Bytes gefunden und es handelt sich um die gewünschte Stelle. Es kann natürlich auch vorkommen, daß diese Bytes dann öfter auftauchen. Dann hilft nur die Stellen nacheinander durchzuprobieren.

Dies ist natürlich keine Garantie für einen neuen Patch, aber auf jeden Fall einen Versuch wert! Findet man auf diese Weise doch noch einen Patch, so kann man ihn anschließend auch einfach mit dem eingebauten Patch Editor in Unprotect integrieren, oder direkt zu den Autoren schicken.

3) Eine Datei kopieren:

Hierbei wird eine Datei des Spiels durch eine manipulierte Version ersetzt, oder z.B. ein alternatives Startprogramm für das Spiel in das Spieleverzeichnis kopiert. Diese Methode funktioniert evtl. auch mit anderen Versionen des Spiels. Wenn nicht, besteht aber leider in der Regel auch keine Möglichkeit das Spiel dennoch zum Laufen zu bringen.

Textbasierte Spielehilfen

Alle textbasierten Spielehilfen, zu denen z.B. die Cheats oder Lösungen zählen, können in Unprotect komfortabel betrachtet, ausgedruckt, oder zur Weiterverarbeitung in andere Programme exportiert werden. Dazu wird ein Text Betrachter aufgerufen, der auch an anderen Stellen in Unprotect zum Einsatz kommt:



Abbildung 43: Text Betrachter



Abbildung 44: Text Betrachter (Windows Version)

Sie können sich mit der Maus oder den Tasten frei im Text bewegen. Der *Suchen* Knopf aktiviert einen Suchdialog, mit dem bestimmte Passagen im Text gesucht werden können.

In der Windows Version können im Text Betrachter bzw. Editor zahlreiche Funktionen über die Knöpfe in der Werkzeugleiste aktiviert werden. Wenn Sie mit der Maus über diese Knöpfe fahren, erhalten sie eine Kurzbeschreibung der Funktionen. Diese sind im einzelnen:

- Text speichern/exportieren
- Text drucken
- Text als eMail versenden
- Text editieren
- Text in die Zwischenablage kopieren
- OEM -> ANSI wandeln
- ANSI -> OEM wandeln. Damit lassen sich DOS Texte unter Windows ansehen.
- Text suchen
- Textfarbe ändern
- Hintergrundfarbe ändern
- Schriftart ändern



Abbildung 45: „Gehe zu“ Dialog

Wenn Sie zu einer bestimmten Seite oder Zeile springen wollen, so drücken Sie einfach auf den Knopf *Gehe zu*.



Abbildung 46: Drucken Dialog

Falls Sie den Text auf Ihren Drucker ausgeben oder in eine Datei exportieren wollen, so betätigen Sie einfach den *Drucken* Knopf. Standardmäßig wird der gesamte Text gedruckt. Es läßt sich aber ebenso einfach in den entsprechenden Eingabezeilen ein bestimmtes Druck Intervall eingeben.

Durch Druck auf die rechte Maustaste innerhalb des Text Fensters, wird folgendes Menü aufgerufen:



Abbildung 47: Text Betrachter - System Menü

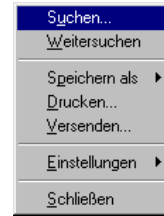


Abbildung 48: Text Betrachter - System Menü (Windows Version)

Der Menüpunkt „Text exportieren“ erlaubt es, den angezeigten Text unter einem beliebigen Dateinamen auf Festplatte abzulegen. Er kann dann z.B. mit anderen Programmen weiterverarbeitet werden.



Abbildung 49: Farbeinstellungsdialog

„Farben“ ruft den Farbeinstellungsdialog auf, mit dem die Farben des Text Betrachters an den persönlichen Geschmack angepaßt werden können.

Dateibasierte Spielehilfen

Bei den dateibasierten Spielehilfen, wie z.B. Trainer oder Editoren, zeigt Unprotect erst eine kurze Beschreibung im o.g. Text Betrachter an (falls vorhanden) und kopiert anschließend auf Wunsch des Anwenders eine oder mehrere Dateien in das Spielverzeichnis. In der Regel ist den Spielehilfen auch noch eine Info Textdatei mit weiteren Hinweisen zur Bedienung beigelegt.

Falls z.B. der zu kopierende Trainer nur aus einer Datei besteht, so wird nur nach einem Zielverzeichnis kopiert, in das die Datei dann abgelegt wird. Andernfalls wird vorher ein Archiv Dialog aufgerufen. Hier werden alle zur aktuellen Spielehilfe gehörenden Dateien angezeigt. Der Anwender kann nun ein Zielverzeichnis bestimmen, indem dann alle Dateien kopiert werden können. Dazu kann der Pfad manuell in der unteren Eingabezeile eingegeben werden, oder aber durch Drücken des *Verzeichnis* Knopfes ausgewählt werden.

Jetzt ist es möglich alle Dateien mit Hilfe des *Entpacken* Knopfes in das entsprechende Verzeichnis zu entpacken, oder durch Drücken des *Exportieren*

Knopfes als eine .ZIP Datei zu kopieren. Die aktuell markierte Datei lässt sich auch direkt durch drücken des *Anzeigen* Knopfes betrachten.

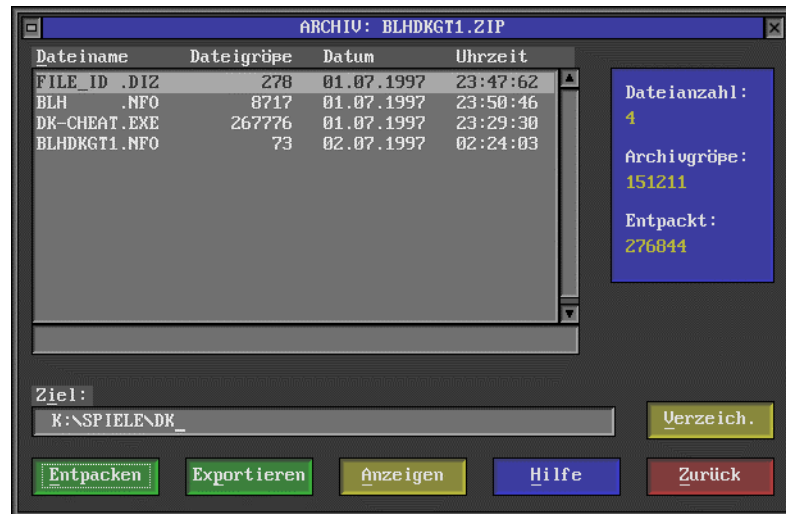


Abbildung 50: Archiv Dialog

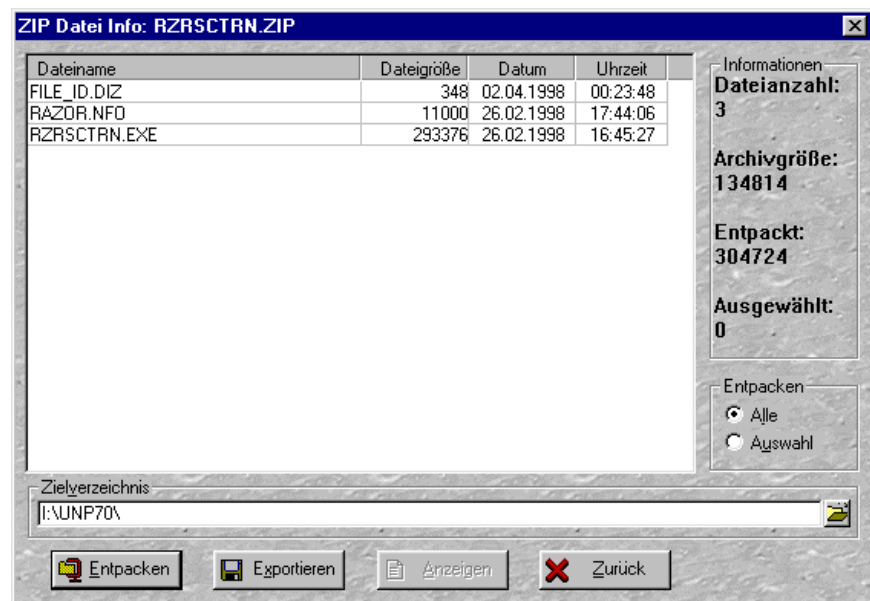


Abbildung 51: Archiv Dialog (Windows Version)

Updates

Leider gibt es keine allgemeingültigen Installationshinweise für die Updates. Unprotect behandelt sie ähnlich, wie andere textbasierte Spielehilfen. Falls der Hersteller eine Installationsanleitung oder sogar ein Updateinstallationsprogramm beigelegt hat, wird dieses von Unprotect aus angezeigt bzw. aufgerufen. Andernfalls können die Updatedateien mit Hilfe des Archiv Dialoges in das Spiele Verzeichnis entpackt oder exportiert werden.

Wenn die Updates ein eigenes Installationsprogramm mitbringen, so empfiehlt es sich die Updatedateien erstmal in ein eigenes Verzeichnis zu entpacken und von dort aus zu installieren.

Liegt keine genauere Beschreibung bei, müssen zur Installation des Updates oftmals nur alle Dateien in das entsprechende Spielverzeichnis kopiert werden.

Viele Updates bestehen nur aus den Dateien PATCH.EXE und PATCH.RTP. Diese müssen ebenfalls in das Spielverzeichnis kopiert werden. Die Installation erfolgt dann mit dem Befehl:

PATCH PATCH.RTP.

Anschließend können diese beiden Dateien gelöscht werden.

Level

Die Level sind alle in gepackter Form in Unprotect integriert, um möglichst viele Daten auf den beiden CD's unterzubringen. Ähnlich, wie andere dateibasierte Spielehilfen, können die entsprechenden Levelarchive mit dem Archiv Dialog komfortabel in die gewünschten Verzeichnisse kopiert oder entpackt werden.

Die eigentliche Installation der Level ist leider von Spiel zu Spiel unterschiedlich. In der Regel enthalten die Level kurze Beschreibungstexte, in denen der Aufbau des Levels und die Installation erläutert wird. Wenn nicht, schauen Sie bitte in Ihrem Handbuch des Spiels nach, ob Sie dort Informationen zum Einbinden neuer Level finden.

Zum Zeitpunkt, als dies Handbuch geschrieben wurde, befanden sich ca. 6000 Level für folgende Spiele in Unprotect:

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| • Abuse | • Heroes of Might & Magic 2: |
| • Armored Fist | Expansion Pack |
| • Civilization2 | • Hexen |
| • Civilwar | • Hunter Hunted |
| • Command & Conquer | • Interstate 76 |
| • Command & Conquer 2 | • Jagged Alliance |
| • Creatures | • Jetfighter 3 |
| • Dark Forces | • Links LS |
| • Descent | • Lode Runner |
| • Descent 2 | • Micro Machines 2 |
| • Die Siedler 2 | • Need for Speed |
| • Duke Nukem 3D | • Panzer General 2 |
| • Heretic | • POD |
| • Heroes of Might & Magic | • Quake |
| • Heroes of Might & Magic 2 | • Rise of the Triad |

- Sim City 2000
- Steel Panthers 2
- Stunts
- Top Gun: Fire at Will!
- War Wind
- Warcraft 2
- Warlords 2
- Wing Commander Academy
- Worms

Für einige Spiele haben wir hier eine kurze Beschreibung der Vorgehensweise:

Command & Conquer:

Es gibt hier verschiedene Möglichkeiten neue Level einzubinden.

Mehrspieler-Missionen:

1. Für jeden Level muß eine Datei SCMxyEA.INI (INI-Datei) und SCMxyEA.BIN (MAP-Datei) in das C&C-Verzeichnis Ihrer Festplatte kopiert werden, wobei „xy“ für eine Zahl zwischen 01 - 99 steht. ACHTUNG: Es kann passieren, das bereits vorhandene Level überschrieben werden können! Insbesondere die Original-Missionen belegen schon Ziffern und sind nicht ohne weiteres zu erkennen, deshalb ist sicherer Missions-Nummern >20 zu verwenden.

Jeder Mitspieler muss die gleichen Dateien mit den gleichen Namen installiert haben. Nach dem Löschen der beiden Dateien werden evtl. ersetzte Original-Multiplayer-Missionen wieder zugänglich.

2. Die Dateien SCMxyEA.INI und SCMxyEA.BIN können auch permanent in die Datei GENERAL.MIX installiert werden. Hierfür sind allerdings Zusatzprogramme, wie z.B. MixMan nötig! Sollten Sie Level auf diese Weise „fest“ installieren, so fertigen Sie auf jeden Fall vorher eine Kopie Ihrer Original GENERAL.MIX Datei an.

Einzelspieler-Missionen:

1. Das Verfahren ist gleich der 1. Mehrspieler Methode, nur daß die Dateien jetzt SCBxyEA heißen. Außerdem sind zur Zeit nur die Ziffern 01-15 (GDI) und Ziffern 01-13 (NOD) sinnvoll. Durch diese Methode wird dann das entsprechende Original-Level ersetzt.

2. Es gibt auch „Spielstände“ mit neuen Mission welche einfach in das C&C-Verzeichniss kopiert werden.

Command & Conquer 2:

Entpacken Sie das gewünschte Level in Ihr C&C 2 Verzeichnis. Dann starten Sie Command und Conquer 2 und wählen den Menüpunkt "Mehrspieler-Modus". Nun können Sie über die Punkte "Modem/Seriell" oder "Geplänkel" in die jeweiligen Grundeinstellungen für das Spiel gelangen. Bei "Szenarien" wählen Sie nun den Namen des eben eingebundenen Levels und starten das Spiel.

Need for Speed:

Sofern noch nicht geschehen, installieren Sie das Spiel „Need for Speed“ von der Original-CD und wählen Sie den Punkt „Benutzerdefinierte Installation“ an und wählen alles aus (Wichtig!).

Jetzt können Sie den gewünschten Kurs aus Unprotect in das Unterverzeichnis NFS\SIMDATA\MISC auf Ihre Festplatte kopieren. Jeder Kurs (*.tri) gehört zu einem Ort. TR1 ist Rusty Springs, TR3 ist Vertigo Ridge, Die Tracks (AL*.tri) gehören zum Gebirge und die Tracks (CY*.TRI) gehören zur Stadt.

Leider werden bei dieser Aktion die entsprechenden Original-Kurse überschrieben, so daß sich evtl. eine vorherige Sicherung lohnt. Notfalls können Sie die Strecken auch wieder von der CD kopieren.

War Wind:

Die neuen Level können in das WARWIND\DATA\NETWORK Verzeichnis kopiert werden. Im Spiel braucht man dann nur „Custom scenario/single player“ auszuwählen.

Karten & Grafiken

Beschreibungen zu den Karten oder Grafiken werden mit dem weiter oben erläuterten Text Betrachter angezeigt. Anschließend kann die gewünschte Karte aus einer Auswahl-Box ausgewählt und angezeigt werden:



Abbildung 52: Kartenauswahl

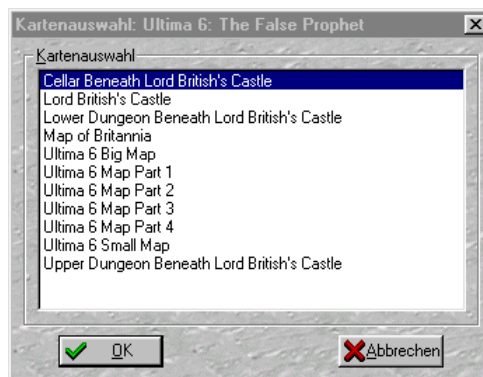


Abbildung 53: Kartenauswahl (Windows Version)

Wenn die Karte angezeigt wird, können mit Hilfe des System-Menüs noch einige Sonderfunktionen aktiviert werden.

Die Funktion „**Bild exportieren**“ erlaubt es, die Karte unter einem beliebigen Namen als .PCX Datei zu speichern.



Abbildung 54: Kartenfenster



Abbildung 55: Kartenfenster (Windows Version)

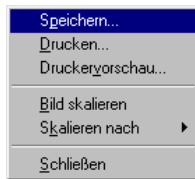


Abbildung 56: Kartenfenster - Optionen (Windows Version)

„Bild Drucken“ ruft folg. Druckvorschaufenster auf:

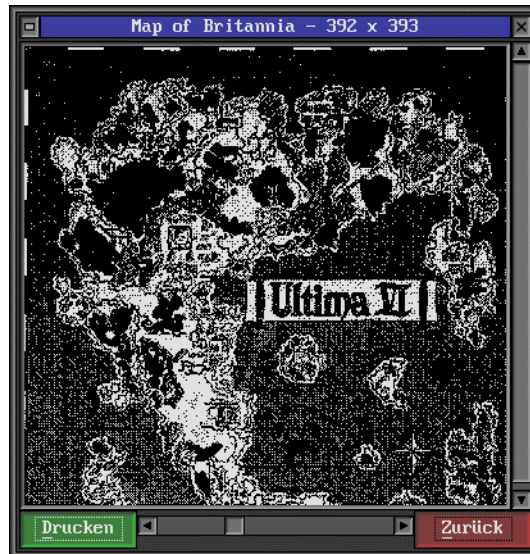


Abbildung 57: Druckvorschaufenster

Mit dem Schieberegler unter der Grafik kann die Helligkeit des Ausdruckes kontrolliert werden.

Spielstand Editoren



Abbildung 58: Spielstand Editor

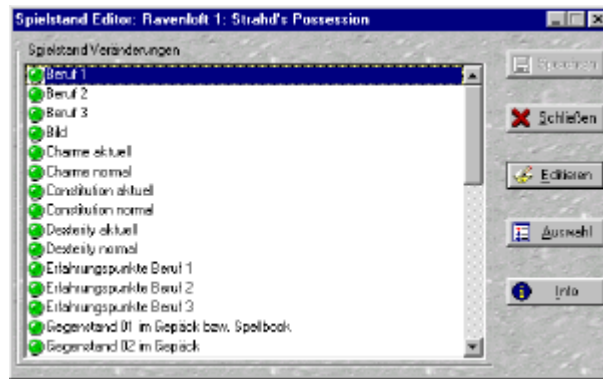


Abbildung 59: Spielstand Editor (Windows Version)

Der Funktionsumfang der Spielstand Editoren unterscheidet sich von Spiel zu Spiel, die Bedienung ist aber in allen Fällen ähnlich. In der Liste der **Spielstand Veränderungen** können Sie sich das zu ändernde Attribut auswählen, z.B. mehr Energie, andere Gegenstände, usw.

Je nach Editor sind entweder bestimmte Eigenschaften nur aktivierbar oder es lassen sich gezielte Änderungen durch Eingabe eigener Werte vornehmen. Über den Knopf *Editieren* gelangen Sie in einen weiteren Dialog, in dem sich die ausgewählte Eigenschaft der Liste verändern lässt. Alle vorgenommenen Veränderungen werden durch einen roten Pfeil gekennzeichnet. Der Originalzustand ist blau. Tatsächlich auf Festplatte geschrieben werden die Änderungen aber erst durch drücken von *Speichern*.

Unter Umständen gibt es zu dem entsprechenden Spielstand Editor noch einen kurzen Info Text, der durch drücken von *Info* sichtbar wird.

Falls ein Spielstand intern mehrere „Unterspielstände“ besitzt, können diese durch *Auswahl* selektiert werden.

Kapitel 4 - Der HEX-Editor

Überblick

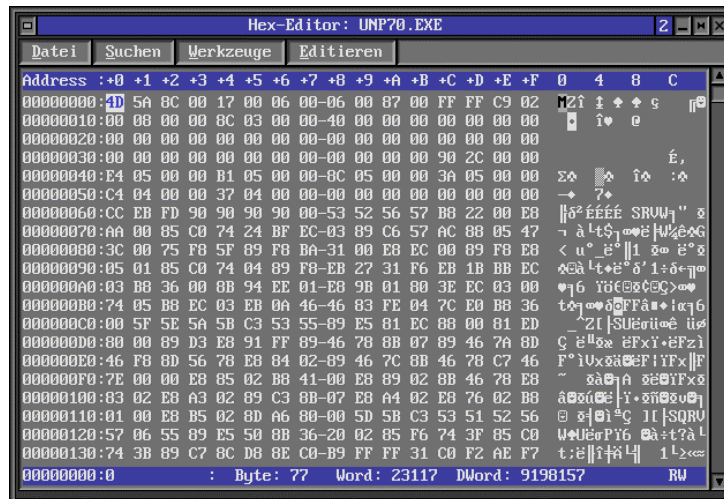


Abbildung 60: Der HEX-Editor

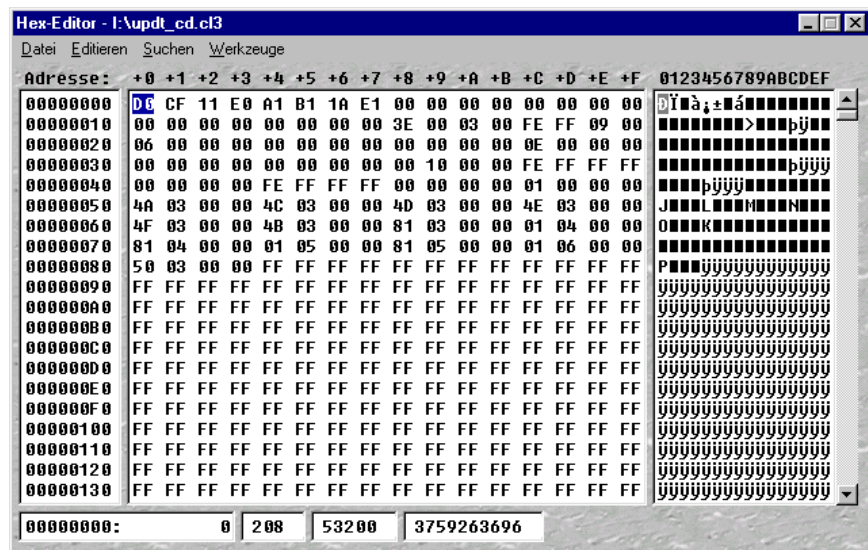


Abbildung 61: Der HEX-Editor (Windows Version)

Der HEX-Editor ist ein mächtiges Tool um z.B. Dateien zu verändern oder um neue Cheats zu entwickeln. Die Bedienung ist durch eine übersichtliche Menüstruktur einfach gehalten.

Er bietet sich dafür an, um die in Unprotect integrierten HEX Cheats direkt auszuprobieren.

Sie können den HEX-Editor mit *F5* oder durch den entsprechenden Menüpunkt unter *Tools* starten. Wird beim Start von Unprotect ein Dateiname als Parameter angegeben, öffnet Unprotect den HEX-Editor automatisch mit dieser Datei!



Wenn Sie sich nicht sicher sind, was Sie ändern wollen, oder nur mal ein bißchen mit diesem Werkzeug „rumspielen“ wollen, denken Sie bitte daran, vor dem Ändern eine Sicherheitskopie der Datei anzulegen, die Sie im Notfall wieder verwenden können!

Bedienung

In diesem Kapitel werden alle Funktionen des HEX Editors kurz vorgestellt und die Benutzerführung erklärt.

Datei Menü

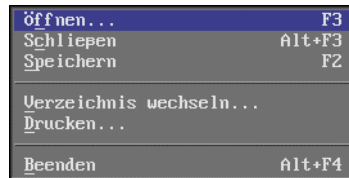


Abbildung 62: HEX-Editor - Datei Menü

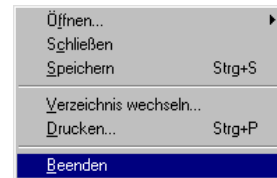


Abbildung 63: HEX-Editor - Datei Menü (Windows Version)

- **Öffnen:** Durch diesen Menüpunkt wird eine neue Datei in den HEX-Editor geladen. Falls eine Datei geöffnet ist, so wird diese vorher gespeichert.
- **Schließen:** Durch diesen Menüpunkt wird eine bereits geöffnete Datei geschlossen.
- **Speichern:** Die momentan geöffnete Datei wird gespeichert.
- **Verzeichnis wechseln:** Der Verzeichniswechseln Dialog erscheint. Man kann in ein anderes Verzeichnis wechseln, um z.B. schneller auf die im Verzeichnis liegenden Dateien zugreifen zu können.
- **Drucken:** Die aktuell angezeigte Seite wird ausgedruckt.
- **Beenden:** Der HEX-Editor wird geschlossen.

Suchen

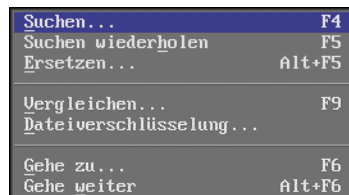


Abbildung 64: HEX- Editor - Suchen Menü

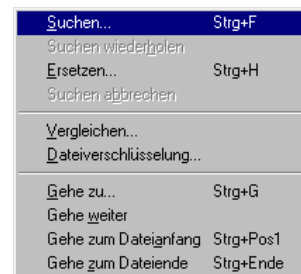


Abbildung 65: HEX-Editor - Suchen Menü (Windows Version)

- **Suchen:** Öffnet einen Dialog der eine Vielzahl von Optionen zum Suchen enthält.
- **Suchen wiederholen:** Unter Beibehaltung der aktuellen Such Einstellungen wird die Suche wiederholt.
- **Ersetzen:** Es erscheint ein Dialog, in dem Einstellungen zum Suchen und Ersetzen vorgenommen werden können.
- **Vergleichen:** Es wird ein Dialog geöffnet, in dem man die unterschiedlichen Vergleichsmethoden auswählen kann. Die einzelnen Optionen werden ausführlich auf Seite 69 erklärt.

- **Dateiverschlüsselung:** Hinter diesem Menüpunkt verbirgt sich ein Dialog, mit dem eine Datei verschlüsselt oder entschlüsselt werden kann. Nähere Informationen erhalten Sie auf Seite 72.
- **Gehe zu:** Ein Dialog erscheint, indem eine Adresse in dezimaler oder hexadezimaler Schreibweise eingegeben werden kann. Der Cursor springt dann automatisch zu dieser Adresse.
- **Gehe weiter:** Die eingegebene Adresse wird auf die aktuelle addiert und der Cursor springt dann zu der neuen Adresse.

Werkzeuge



Abbildung 66: HEX-Editor - Werkzeug Menü

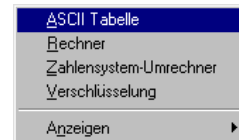


Abbildung 67: HEX-Editor - Werkzeug Menü (Windows Version)

ASCII Tabelle

- **ASCII Tabelle:** Ein Tabelle erscheint, in der alle ASCII Zeichen dargestellt werden. Diese können auch direkt in den HEX-Editor übernommen werden.



Abbildung 68: HEX-Editor - ASCII Tabelle



Abbildung 69: HEX-Editor - Zeichentabelle (Windows Version)

Rechner

- **Rechner:** Der Taschenrechner gibt bietet die Möglichkeit, Werte zu berechnen oder Zahlen aus verschiedenen Zahlensystemen umzurechnen. Die Ergebnisse können direkt in den HEX-Editor übernommen werden.



Abbildung 70: HEX-Editor -
Taschenrechner

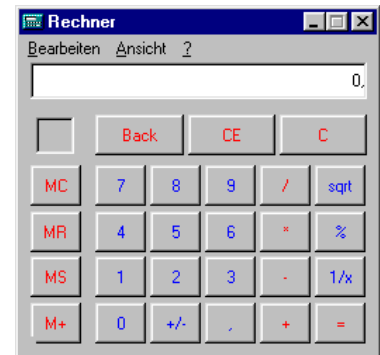


Abbildung 71: HEX-Editor -
Taschenrechner (Windows
Version)

Die Tasten des Taschenrechners sind weitgehend selbsterklärend und besitzen die übliche Standardbelegung. Der Knopf *Einfügen* ruft folgendes Dialog auf:



Abbildung 72: Einfügen Dialog

In diesem Dialog können Sie auswählen, wie die Zahl im Taschenrechner an den Hex-Editor übergeben werden soll.

Als ganze Zahlen (Byte 8-Bit, Word 16-Bit oder DWord 32-Bit), oder als Fließkommazahlen Float bzw. Double.

Mit der **Ordnung** kann angegeben werden, wie 16 bzw. 32-Bit Zahlen dargestellt werden. Bei „Little endian“ steht das kleinste Byte einer 16 bzw. 32-Bit Zahl am Anfang, bei „Big endian“ am Ende. Intel Prozessoren und alle kompatiblen Modelle wie die von AMD und Cyrix benutzen das Little endian Format, so daß im Normalfall nichts geändert werden sollte. Bei Dateien von anderen Systemen, z.B. Amiga, kann das „Big endian“ Format verwendet werden.

Verschlüsseln

- **Verschlüsseln:** Es wird ein Dialog geöffnet, in dem angegeben werden kann, wie ein Byte zu verschlüsseln ist.



Abbildung 73: HEX-Editor -
Cursor Position verschlüsseln

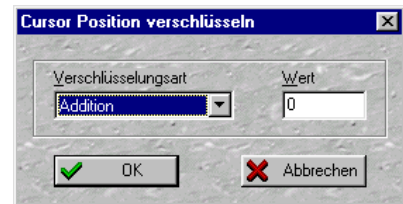


Abbildung 74: HEX-Editor -
Cursor Position verschlüsseln
(Windows Version)

Es gibt folgende Verschlüsselungsmöglichkeiten:

- **Addition:** Es wird der in der Eingabezeile **Wert** angegebene Wert auf dem Wert auf dem der Cursor steht addiert.
- **Subtraktion:** Es wird der in der Eingabezeile **Wert** angegebene Wert von dem Wert auf dem der Cursor steht subtrahiert.
- **Links schieben:** Es wird der Wert auf dem Cursor steht um die angegebenen Bits nach links verschoben.
- **Rechts schieben:** Es wird der Wert auf dem Cursor steht um die angegebenen Bits nach rechts verschoben.
- **Exklusiv Oder:** Durch Exklusiv Oder können bestimmte Bits eines Wertes invertiert werden.

Beispiel:

	Dezimal	Binär
Wert Cursor	128	10000000
Wert	129	10000001
Ergebnis	1	00000001

Anzeigen

- Anzeigen:

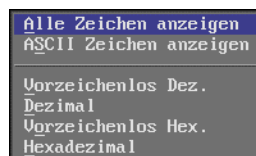


Abbildung 75: HEX-Editor -
Anzeigen Menü

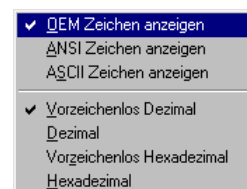


Abbildung 76: HEX-Editor -
Anzeigen Menü (Windows Version)

- **Alle Zeichen anzeigen:** Es werden alle Zeichen im Bereich von 0 bis 255 dargestellt (8-Bit).
- **ASCII Zeichen anzeigen:** Es werden nur die Zeichen im Bereich von 0 bis 127 dargestellt (7-Bit).
- **Vorzeichenlos Dezimal:** Die Zahlen in der Status Zeile werden als vorzeichenlose Dezimalzahlen dargestellt. Die erste Zahl entspricht dem Byte auf dem der Cursor steht. Die zweite stelle ein 16-Bit Word Zahl und die dritte eine 32-Bit DWord Zahl dar.
- **Dezimal:** Die Zahlen werden wie oben nur jetzt als vorzeichenbehaftet dargestellt.
- **Vorzeichenlos Hexadezimal:** Entspricht der Darstellung Vorzeichenlos Dezimal nur in Hexadezimal.
- **Hexadezimal:** Entspricht der Darstellung Dezimal nur in Hexadezimal.

Editieren

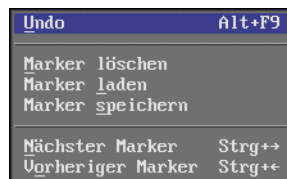


Abbildung 77: HEX-Editor - Editieren Menü



Abbildung 78: HEX-Editor - Editieren Menü (Windows Version)

- **Undo:** Alle Änderungen einer Bildschirmseite betreffend werden rückgängig gemacht.
- **Marker löschen:** Alle Markierungen, die z.B. beim Dateivergleich entstanden sind, werden gelöscht.
- **Marker laden:** Es können Markierungen aus einer Datei geladen werden.
- **Marker speichern:** Markierungen (werden in gelb dargestellt), die z.B. von Hand eingegeben wurden, oder durch Dateivergleiche entstanden sind, können abgespeichert werden um sie später wieder zu verwenden.
- **Nächster Marker:** Der Cursor springt von seiner jetzigen Position zum nächsten Marker. Ist kein Marker vorhanden, so bleibt der Cursor an seiner alten Stelle.
- **Vorheriger Marker:** Der Cursor springt von seiner Position aus zum nächsten vorherigen Marker.

Suchen Dialog

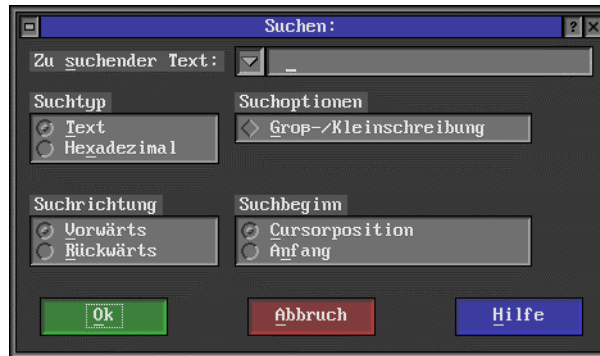


Abbildung 79: HEX-Editor - Suchen Dialog



Abbildung 80: HEX-Editor - Suchen Dialog (Windows Version)

- **Zu suchender Text:** Hier kann ein Text oder hexadezimale Zahlen im Format xx xx usw. eingegeben werden.
- **Suchtyp:** Hier kann ausgewählt werden, ob nach Text oder nach Zahlen gesucht werden soll.
- **Suchoptionen:** Es kann eingestellt werden, ob bei der Textsuche auf Groß-/Kleinschreibung geachtet werden soll.
- **Suchrichtung:** Es kann angegeben werden, ob Vorwärts oder Rückwärts gesucht werden soll.
- **Suchbeginn:** Je nach Einstellung wird vom Anfang der Datei oder von der aktuellen Cursorposition aus gesucht.

Suchen / Ersetzen

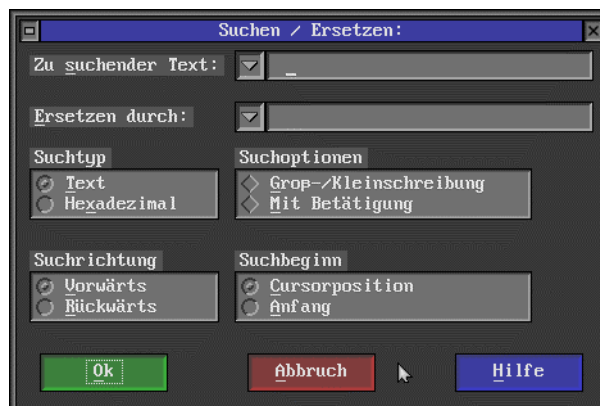


Abbildung 81: HEX-Editor - Suchen / Ersetzen Dialog

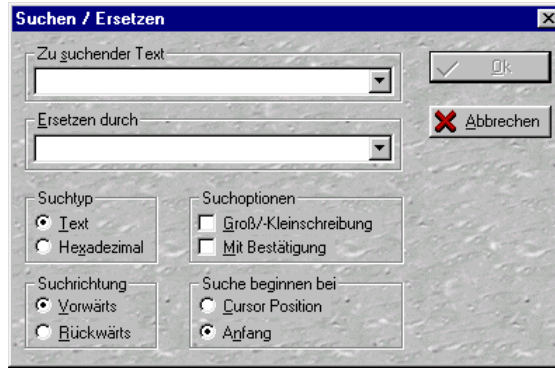


Abbildung 82: HEX-Editor - Suchen / Ersetzen Dialog (Windows Version)

- **Zu suchender Text:** Hier kann ein Text oder hexadezimale Zahlen im Format xx xx usw. eingegeben werden.
- **Ersetzen durch:** Hier kann ein Text oder hexadezimale Zahlen im Format xx xx usw. eingegeben werden.
- **Suchtyp:** Hier kann ausgewählt werden, ob nach Text oder nach Zahlen gesucht werden soll.
- **Suchoptionen:** Es kann eingestellt werden, ob bei der Textsuche auf Groß-/Kleinschreibung geachtet werden soll.
- **Mit Bestätigung:** Ist diese Option aktiviert, wird vor jedem Ersetzen nach einer Bestätigung gefragt.
- **Suchrichtung:** Es kann angegeben werden, ob Vorwärts oder Rückwärts gesucht werden soll.
- **Suchbeginn:** Je nach Einstellung wird vom Anfang der Datei oder von der aktuellen Cursorposition aus gesucht.

Vergleichen



Abbildung 83: HEX-Editor - Dateien vergleichen Dialog

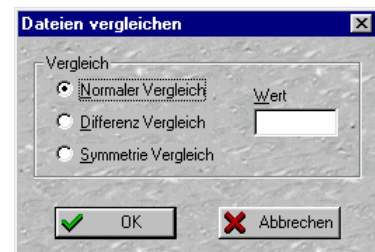


Abbildung 84: HEX-Editor - Dateien vergleichen Dialog (Windows Version)

Normaler Vergleich

Normaler Vergleich: Die aktuelle und eine weitere Datei werden auf Unterschiede hin überprüft. Diese werden markiert im Hex-Editor dargestellt.

Beispiel:

Ein Anwendung für die Suche wäre z.B. die Ermittlung der Adresse in einem Spielstand an dem etwa die Anzahl der Munition gespeichert ist. Wenn man

diese Adresse kennt, kann die Munition natürlich auf einfache Weise erhöht werden!

Versuchen Sie dazu folgende Schritte:

- 1) Starten Sie ihr Spiel. Stellen Sie ihre Spielfigur an einen bestimmten festen Punkt und notieren Sie sich die Menge Ihrer aktuellen Munition.
- 2) Speichern Sie den Spielstand ab.
- 3) Schießen Sie einmal und notieren Sie sich wieder die Menge der Munition.
- 4) Stellen Sie sich exakt an die gleiche Stelle wie vorher und speichern Sie den Spielstand in einer 2.Datei ab.

Hinweis: Falls Sie in einem Spiel nur einen Spielstand abspeichern können, dann gehen sollte nach Punkt zwei der Spielstand unter einem anderen Namen kopiert werden.

- 5) Beenden Sie das Spiel.
- 6) Nun öffnen Sie den ersten Spielstand im HEX Editor und rufen „Datei vergleichen“ mit der Option „Normaler Vergleich“ auf.
- 7) Nach der Bestätigung werden Sie zur Angabe des zweiten Spielstandes aufgefordert. Alle unterschiedlichen Stellen werden dann nach dem Vergleich markiert.
- 8) Wenn nur ein Unterschied gefunden worden ist und es sich dabei um die von Ihnen notierten Werte handelt, haben Sie die Adresse der Munition gefunden. Ansonsten können Sie es entweder mit einer der anderen Suchmethoden probieren, oder die Suche mit drei oder noch mehr Spielständen immer weiter eingrenzen. Dafür wählen Sie dann erneut die normale Suche aus und lassen nur innerhalb der markierten Bereiche suchen.

Besonderheiten:

Einige Spiele geben z.B. auf dem Bildschirm aus, daß man noch 0 Leben besitzt speichern dies intern im Spielstand aber als 1 ab (das aktuelle Leben). Dies sollte bei der Suche berücksichtigt werden!

Oft sind die gefundenen Adressen isoliert voneinander. Wird der gleiche Wert mehrmals hintereinanderfolgend gefunden, so ist dies mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht die Adresse der Munition.

Bei einigen Spielen können auch mehrere Adressen richtig sein, dann allerdings selten mehr als zwei oder drei verschiedene.

Am effizientesten ist es, wenn Sie mit dieser Methode nur nach Werten suchen die sich einfach verändern, z.B. runtergezählt werden. Attribute, die nach irgend welchen Formeln (z.B. Geschwindigkeit des Charakters in einem Rollenspiel in Abhängigkeit der getragenen Gegenstände) berechnet werden, kann man auf diese Art nicht finden.

Differenz Vergleich

Differenz Suche: Zwei (oder mehr) Dateien werden auf eine bestimmte Differenz hin untersucht, die in der Eingabezeile „Wert“ angegeben werden kann.

Beispiel:

Es wurde der Wert 50 angegeben, dann werden alle Stellen markiert, wo die beiden Werte aus den Dateien als Differenz 50 ergeben wie z.B. 200 und 250.

Symmetrie Vergleich

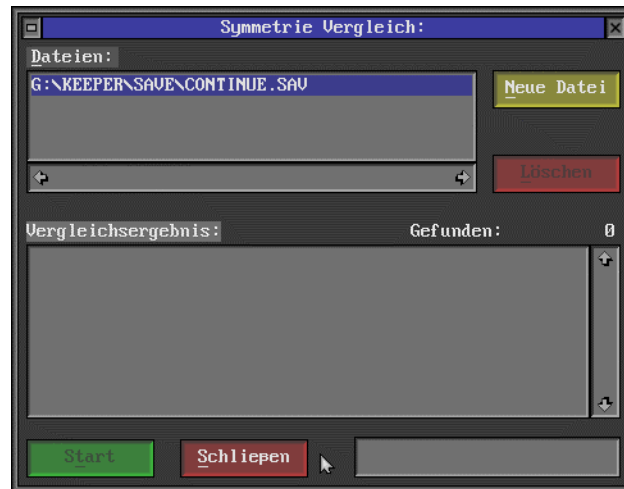


Abbildung 85: HEX-Editor - Symmetrie Vergleich Dialog



Abbildung 86: HEX-Editor - Symmetrie Vergleich Dialog (Windows Version)

Mit dem Symmetrie Vergleich ist es möglich Werte von Gegenständen in Spielständen herauszubekommen.

Um den Vergleich starten zu können müssen vier verschiedene Spielstände angegeben werden, welche wie im folgenden Beispiel erklärt, erzeugt werden sollten um ein bestmögliches Resultat zu erzielen. In der Liste der Dateien wird automatisch der Dateiname eingefügt, welcher im Hex-Editor bearbeitet wird. Es müssen also noch drei weitere Spielstände angegeben werden.

Beispiel: Sie spielen ein Rollenspiel und möchten wissen, welchen Wert das Schwert des Charakters hat oder an welcher Stelle dieses in dem Spielstand steht:

Speichern Sie zuerst einen Spielstand, in dem der Charakter die Waffe in der Hand hält. Danach legen Sie die Waffe ab und speichern einen zweiten Spielstand. Nun nehmen Sie die Waffe wieder auf und spielen eine kurze Zeit. Jetzt speichern Sie einen dritten Spielstand, legen die Waffe wieder ab und speichern einen vierten Spielstand.

Diese Spielstände geben Sie nun oben in der Liste an, in dem Sie auf den Knopf *Neue Datei* drücken und eine Datei aus dem Dateidialog auswählen. Mit *Löschen* können Sie bereits eingefügte Dateien wieder aus der Dateiliste löschen. Nachdem der Knopf *Start* betätigt worden ist, beginnt Unprotect mit dem Vergleich. Das Ergebnis des Vergleiches wird direkt in der Liste **Vergleichsergebnisse** angezeigt und die Anzahl der gefundenen Stellen steht neben dem Text „**Gefunden**“. Es sollten so wenig wie möglich Stellen gefunden werden, damit die Chance groß genug ist, daß die gewünschte Stelle dabei ist. Falls zu viele Stellen gefunden worden sind, können Sie ein oder mehrere Dateien wieder aus der Dateiliste entfernen, andere Dateien einfügen und den Vergleich wiederholen. Sobald Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie das Vergleichsergebnis speichern oder drucken in dem Sie das Fenstermenü öffnen und den Menüpunkt *Liste speichern* bzw. *Liste drucken* auswählen. Drücken Sie nun auf *Schließen* um in den Hex-Editor zurückzukehren. Dort sind alle gefundenen Stellen gelb markiert, so daß diese verändert werden können.

Dateiverschlüsselung

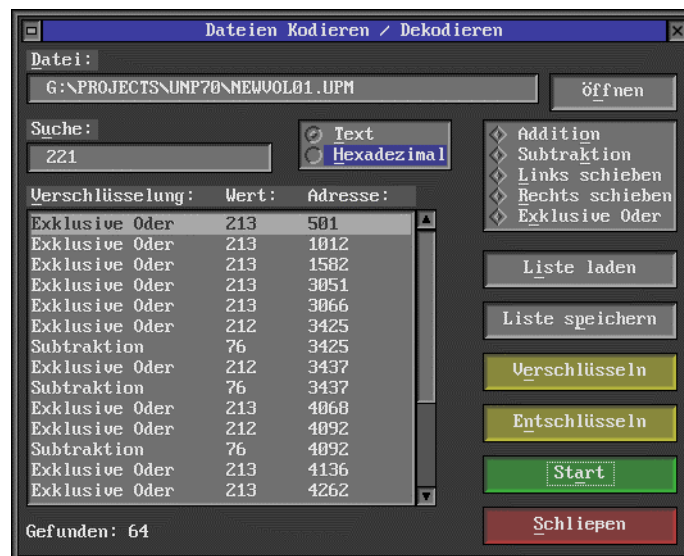


Abbildung 87: HEX-Editor - Dateien Kodieren / Dekodieren



Abbildung 88: HEX-Editor - Dateien Kodieren / Dekodieren (Windows Version)

Einige Spielefirmen verschlüsseln ihre Spielstände, so daß es nicht möglich ist, nach Werten wie Lebensenergie oder ähnlichem zu suchen. Mit diesem Dialog ist es nun möglich den einfachen Verschlüsselungsverfahren auf die Schliche zu kommen. Wählen Sie dazu eine Datei aus, welche in der Eingabezeile **Datei** erscheint. Nun geben Sie einen Text bzw. eine Folge von hexadezimalen Zahlen ein, nach denen Sie die Datei untersuchen wollen.

Unprotect probiert, nachdem *Start* gedrückt worden ist, alle möglichen Kombinationen der angewählten Verschlüsselungsverfahren aus und zeigt die gefundenen Ergebnisse in der Liste an. Es sollte darauf geachtet werden, mindestens nach sechs Zeichen bzw. Zahlen zu suchen, um ein genaues Ergebnis zu erhalten. Am besten ist es, wenn nur ein Eintrag in der Liste erscheint, da man dann sehr sicher sein kann, daß die Datei nach diesem Verschlüsselungsverfahren kodiert worden ist. Wenn die Suche beendet ist, können Sie die Liste laden bzw. in eine Datei speichern. Ferner besteht nun die Möglichkeit, die Datei zu ent- bzw. verschlüsseln. Um nun die gewünschten Änderungen an der Datei vorzunehmen.

Entschlüsseln Sie die Datei und öffnen diese dann mit dem Hex-Editor. Ändern Sie die gewünschten Stellen und verschlüsseln Sie die Datei dann wieder. Es ist sehr wichtig eine Sicherheitskopie von der zu verändernden Datei anzulegen, da man nicht hundertprozentig sicher sein, das richtige Verschlüsselungsverfahren gefunden zu haben.

Kapitel 5 - Der Editor

Überblick

Auf vielfachen Wunsch haben wir nun endlich einen richtig umfangreichen Editor zum Einbinden eigener, oder selbst gesammelter Spielehilfen, eingebaut. Unprotect verwaltet seinen gesamten Datenbestand in Modul Dateien, erkennbar an der Endung .UPM (UnProtect Module file). In diesen Modulen befinden sich die eigentlichen Spielehilfen sowie alle anderen binären Dateien, wie. z.B. Trainerdateien, Vorschaubilder u.ä.

Dies erleichtert auch die Weitergabe der Daten, da sich alle benötigten Dateien in einem Modul befinden. Wer will, kann sich natürlich auch mehrere Module anlegen. Dies empfiehlt sich z.B. bei vielen Daten. Je größer ein Modul wird, desto länger dauert teilweise das Abspeichern und aktualisieren des Modulinhalts. Wen das nicht stört, kann die Module aber nahezu beliebig anwachsen lassen! Durch die Module kann Unprotect in beliebiger Weise erweitert werden. Sie können uns gerne Ihre selbsterstellten Module zuschicken oder zumailen, damit wir sie dann auch anderen Unprotect Besitzern zugänglich machen können.

Die Daten in den Modulen können natürlich auch später jederzeit wieder editiert werden. Ausgenommen davon sind die Originalmodule auf den CD's. Diese sind mit jeweils ca. 600MB ziemlich groß und können auf der CD sowieso nicht mehr geändert werden. Persönliche Module können auf Wunsch auch mit einem Paßwort versehen werden und sind dann ohne Kenntnis des Paßwortes auch nicht mehr editierbar. Diese Funktion ist besonders für diejenigen interessant, die Ihre Daten gerne weitergeben und gleichzeitig verhindern wollen, daß jemand die Daten manipuliert!

Sie können den Editor entweder vom Hauptmenü **Unprotect** aus aufrufen, direkt durch Druck auf **F5** oder im Spieleauswahl-Fenster auf *editieren* drücken. Dieser Knopf ist nur freigeschaltet, wenn die entsprechende Spielehilfe auch editiert werden kann und ruft den Editor direkt für das angewählte Spiel auf!

Bedienung

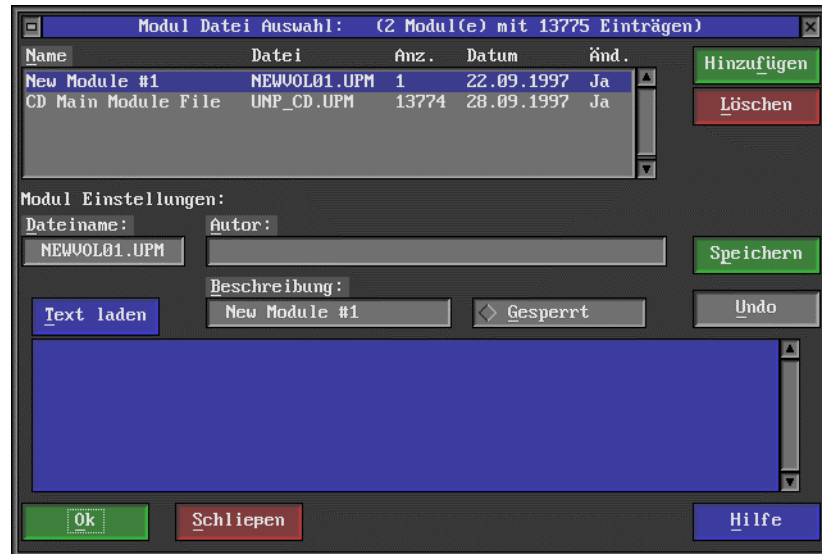


Abbildung 89: Auswahlfenster für Module

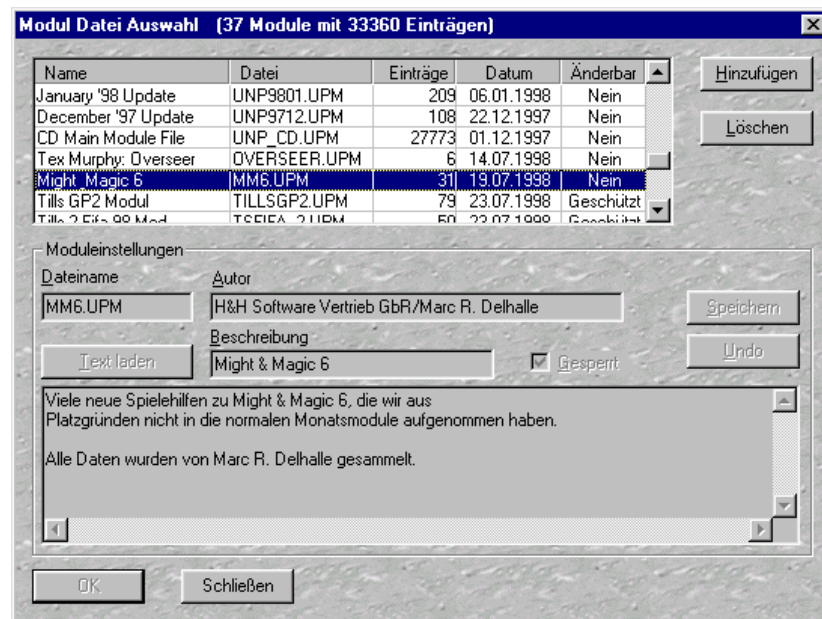


Abbildung 90: Auswahlfenster für Module (Windows Version)

Wird der Editor normal über das Menü aufgerufen, so gelangen Sie zuerst in das oben abgebildete Modul Datei Auswahl Fenster. Hier kann das zu editierende Modul aus der oberen Listbox ausgewählt werden, sofern das Ändern-Flag auf „Ja“ steht. Durch Druck auf *Hinzufügen* kann eine neue Moduldatei angelegt werden und durch *Löschen* wird die aktuell angewählte Datei nach bestätigter Sicherheitsabfrage gelöscht.

Sie haben nun die Wahl, entweder den eigentlichen Editor Dialog durch *OK* aufzurufen, ohne irgendwelche Änderungen zu Unprotect zurückzukehren

(Schließen) oder einige Attribute der Moduldatei zu ändern. Diese können dann mit *Speichern* dauerhaft gesichert oder durch *Undo* widerrufen werden.

Die Attribute im einzelnen:

- **Dateiname** ändert den Dateinamen der Moduldatei auf Ihrer Festplatte.
- Unter **Autor** können Sie z.B. Ihren Namen eintragen.
- **Beschreibung** bietet Platz für eine kurze Modul Beschreibung, z.B. „Januar’98 Update“.
- Die Check Box **Gesperrt** dient zum Schutz Ihrer Module. Wenn diese Funktion aktiviert wird, müssen Sie ein Paßwort eingeben. Danach ist das Modul vor fremden Blicken geschützt. Es kann zwar weitergegeben und benutzt werden, aber nicht mit dem Unprotect Editor verändert werden. Erst durch deaktivieren der Funktion und Bestätigung mit dem Paßwort wird das Modul wieder zum Editieren freigegeben.

Wer will kann in dem blauen Editorfenster auch noch einen etwas längeren Beschreibungstext (ca. 8KB) für sein Modul eingeben. Es kann auch ein bereits vorgefertigter ASCII-Text geladen werden, wenn der Knopf *Text laden* gedrückt wird.



Abbildung 91: Spiel Einstellungen

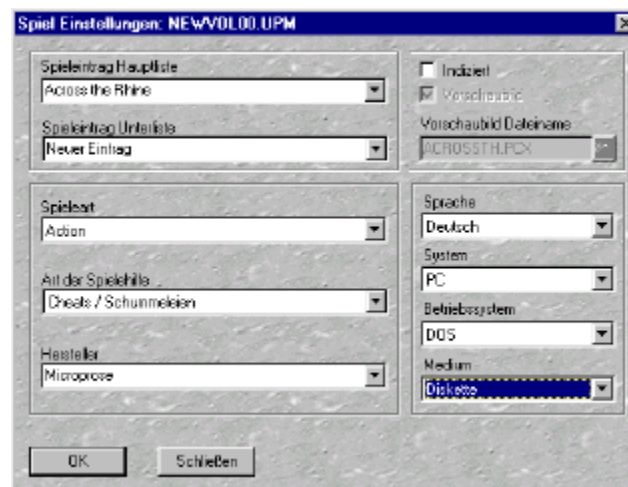


Abbildung 92: Spiel Einstellungen (Windows Version)

Im Spiel Einstellungsfenster können Sie allgemeinere Daten zum Spiel, wie z.B. Hersteller und Spieleart eingeben und sich für die Art der Spielehilfe (Lösung, Cheat, Patch, ...) entscheiden, die Sie eingeben möchten.

Wenn Sie ein neues Modul editieren, befinden sich dort keine Einträge zum editieren. Dafür wird der leere Eintrag „Neuer Eintrag!“ angelegt, den Sie verändern können. Falls Sie ein schon bestehendes, mit Daten gefülltes, Modul editieren, können Sie entweder eine bestehende Spielehilfe auswählen und diese ändern oder ebenfalls den Eintrag „Neuer Eintrag!“ als Vorlage für einen neuen Eintrag wählen.

Falls eine weitere Spielehilfe zu einem bestehenden Spiel eingetragen werden soll, z.B. „Marsian Killer Babes“, so wählen Sie aus der ersten Eingabezeile (Spiel Eintrag Hauptliste) „Marsian Killer Babes“ aus und aus der zweiten Eingabezeile (Spiel Eintrag Unterliste) dann „Neuer Eintrag!“.

Alle Eingabezeilen, die links einen Pfeil nach unten haben, sind mit einer Listbox verbunden in der schon Einträge zur Auswahl bereitstehen. Ein Druck auf diesen Pfeil aktiviert die Listbox!

In der ersten Eingabezeile kann der Name des Spiels eingetragen werden. Dieser Name erscheint dann später auch in der Hauptliste, wenn Unprotect gestartet wird. Für die Unterliste kann ein gesonderter Name eingetragen werden der später in der Unterliste erscheint.

Der wichtigste Punkt ist jetzt Art der Spielehilfe. Hier müssen Sie sich festlegen, ob Sie nun einen Cheat, Patch, o.ä. einfügen wollen. Sie können zwar im nachhinein aus einem Tip auch einen Cheat machen, Änderungen wie z.B. von Lösung nach Patch sind allerdings sinnlos und werden nicht unterstützt!

Alle anderen Einstellungen, wie z.B. Spieleart, Hersteller, usw. sind optional, sollten aber eingegeben werden. Diese Zusatzinformationen zeigt Unprotect dann ebenfalls an. Hier kann etwa angegeben werden, ob es sich um eine Spielehilfe für den PC oder eine Konsole handelt. Durch die Flagge kann einfach symbolisiert werden ob es sich um eine deutsche, englische, oder andere Spielehilfe handelt.

Wenn es zu dem gerade eingegebenen Spiel noch kein Vorschaubild gibt, so kann man dieses unter **Vorschaubild** eintragen. Es werden PCX Bilder mit 256 Farben in den Auflösungen 320x200, 640x400 und 640x480 akzeptiert. Die Bilder werden von Unprotect automatisch auf 128 Farben heruntergerechnet, sofern sich mehr Farben im Bild befinden. Wer will, kann zur Farbreduktion auch externe Programme benutzen.

Steht ein Spiel in Deutschland auf dem Index, so kann es durch die Check Box **Indiziert** gekennzeichnet werden und später wahlweise ausgeblendet werden.

Der *Löschen* Knopf löscht das aktuell ausgewählte Spiel unwiderruflich aus dem aktuellen Modul!

Nachdem alle Eingaben abgeschlossen sind, kann die eigentliche Spielehilfe nach Druck auf *OK* eingegeben werden. Abhängig von der Art der Spielehilfe wird dann der Text Editor, Datei Editor, Patch Editor, Karten Editor oder Spielstand Editor Editor aufgerufen:

Text Editor



Abbildung 93: Text Editor

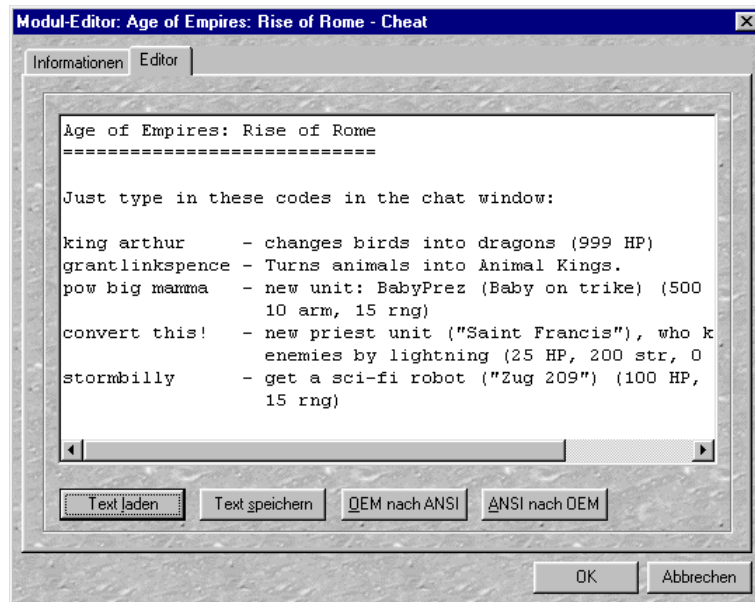


Abbildung 94: Text Editor (Windows Version)

An dieser Stelle wird zur Eingabe einer textbasierten Spielehilfe der eingebaute Text Editor von Unprotect aufgerufen. Er bietet die üblichen Standard Funktionen, die von anderen Editoren bekannt sind.

Hier können Sie z.B. einen beliebigen Text eingeben oder von Ihrer Festplatte laden. Beim Verlassen des Editors wird die eingegebene Spielehilfe in das Unprotect Modul integriert und zum Hauptprogramm von Unprotect zurückgekehrt.

Wenn Sie beim Beenden des Editors gefragt werden, ob der Text gespeichert werden soll, ist damit gemeint, ob er zusätzlich in einer Extra Datei auf Festplatte gespeichert werden soll. Im Modul wird der Text auf jeden Fall abgelegt!

Datei Editor



Abbildung 95: Datei Editor (hier für Trainer)

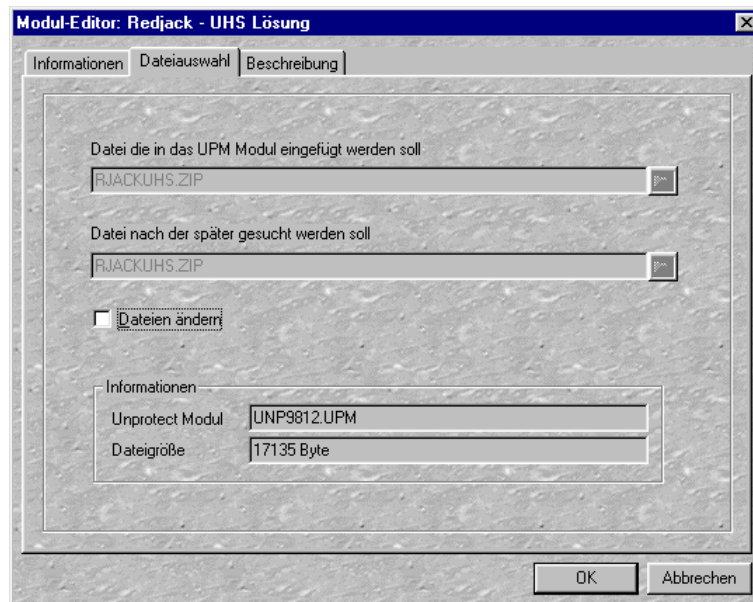


Abbildung 96: Datei Editor (Windows Version)

Bei allen dateibasierten Spielehilfen, wie z.B. Trainer, Editoren, Tools, usw. wird der gleiche Dialog (s.o.) aufgerufen. Er unterscheidet sich lediglich im Titel und der Beschriftung der Eingabezeilen. Hier haben Sie die Möglichkeit in der Eingabezeile „**Datei des Trainers**“ eine Datei anzugeben, die als Binärdatei mit in das Modul aufgenommen wird. Gehören mehrere Dateien zu einer dateibasierten Spielehilfe, so empfiehlt es sich diese zu einem ZIP Archiv zusammenzufassen und dieses einzubinden. Unprotect erkennt automatisch, daß es sich um eine .ZIP Datei handelt und ruft später den Archiv Dialog auf.

Eigene ZIP Dateien können Sie z.B. mit dem Programm ZIP erzeugen. Die Freeware Version finden Sie im TOOLS-Verzeichnis auf der 1. CD.

Wenn Sie später wollen, daß Unprotect selbständig nach dem Verzeichnis des Spieles sucht, für das die Spielehilfe bestimmt ist, müssen Sie den **Namen der Suchdatei** angeben. Dazu eignet sich dann z.B. das Hauptprogramm des Spiels. Unprotect sucht dann nach dieser Datei und kann so das Spielverzeichnis finden. Diese Option ist optional und muß nicht benutzt werden!

Wer keine Lust hat die Dateinamen einzutippen, kann auch mit Hilfe der *Datei* Knöpfe den Standard Datei Dialog aufrufen und sich durch die Verzeichnisstruktur seiner Festplatte hangeln. Der Inhalt einer ZIP Datei kann mit dem *Info* Knopf betrachtet werden.

Wird dieser Dialog mit OK bestätigt, so wird automatisch der o.g. Text Editor aufgerufen und es kann z.B. eine Beschreibung des Trainers eingegeben werden. Wird kein Info Text benötigt, so kann der Editor einfach sofort wieder geschlossen werden.

Patch Editor

Mit dem Patch Editor können Sie eigene Patches in Unprotect einbauen. Damit lassen sich nahezu beliebige Änderungen an Dateien automatisieren. Bitte beachten Sie, daß diese Funktion eher für den erfahrenen Anwender ist, der sich mit den Interna von Dateien auskennt und weiß, was er ändert. Bei unachtsamen Änderungen an Programmen kann die ordnungsgemäße Funktion natürlich nicht gewährleistet werden. Abstürze sind dann noch die harmlosesten Erscheinungen!

Tip: Immer mit Sicherheitskopien arbeiten!

Alle Zahleneingaben im Patch Editor erfolgen hexadezimal! Evtl. müssen Sie also den eingebauten Taschenrechner zum Umrechnen der Werte verwenden.

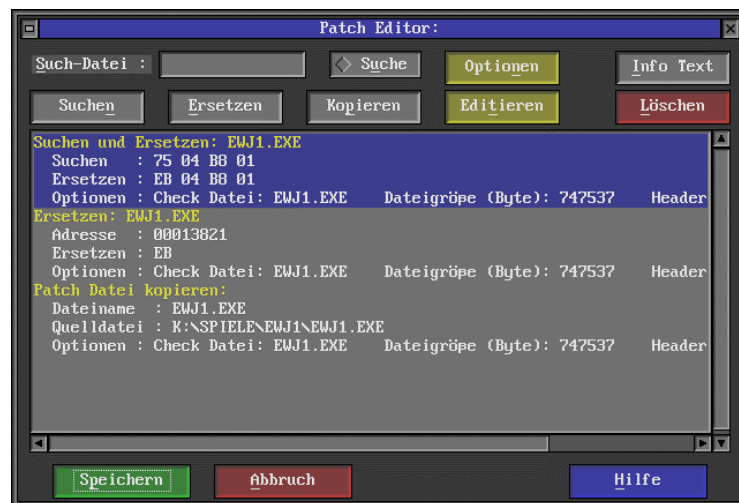


Abbildung 97: Patch Editor

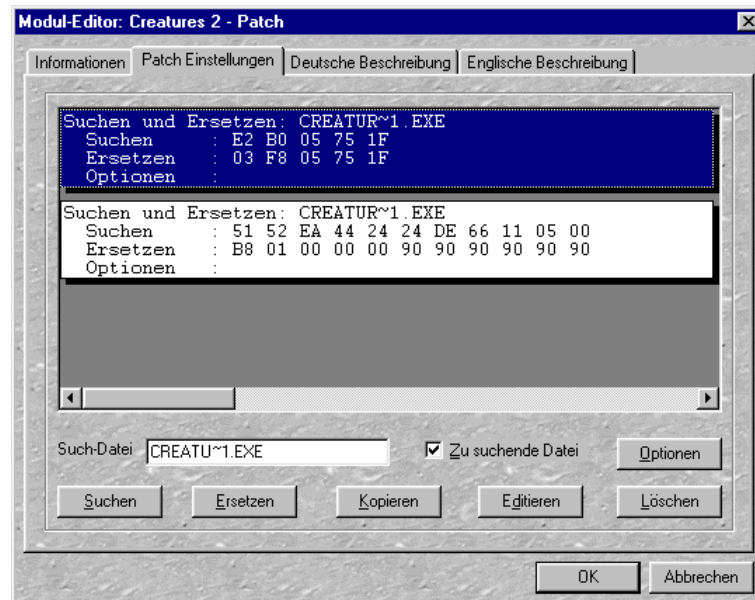


Abbildung 98: Patch Editor (Windows Version)

Bereits eingegebene Patchdaten werden in die Listbox eingefügt und können jederzeit mit Hilfe des Knopfes *Editieren* oder einen Doppelklick auf den entsprechenden Listboxeintrag geändert werden oder durch Druck auf *Löschen* wieder aus der Liste entfernt werden.

Wenn Unprotect später beim Ausführen des Patches versuchen soll, das entsprechende Spielverzeichnis auf Festplatte zu finden, muß unter *Such-Datei* der Dateiname einer zum Spiel gehörenden Datei angegeben werden. Üblicherweise gibt man hier den Namen des Hauptprogrammes an.

Unprotect unterstützt das Patchen von Dateien auf drei verschiedene Arten:

Suchen & Ersetzen

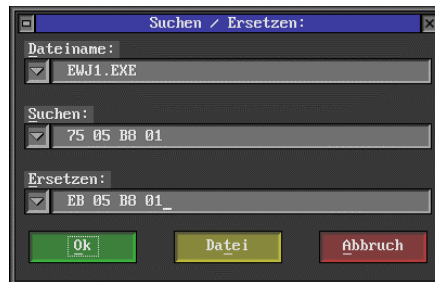


Abbildung 99: Patch Editor - Suchen / Ersetzen Dialog



Abbildung 100: Patch Editor - Suchen / Ersetzen Dialog (Windows Version)

Eine bestimmte Bytefolge suchen und durch eine andere ersetzen. Der Suchen / Ersetzen Dialog wird durch den Knopf *Suchen* aufgerufen.

In der ersten Eingabezeile können Sie den Namen der zu patchenden Datei eingeben oder durch Druck auf *Datei* auswählen.

Die zweite Eingabezeile nimmt die zu suchende Bytefolge auf und die dritte schließlich die neuen Bytes.

Ersetzen



Abbildung 101: Patch Editor - Ersetzen Dialog



Abbildung 102: Patch Editor - Ersetzen Dialog (Windows Version)

Durch den Knopf *Ersetzen* gelangen Sie in den Ersetzen Dialog. Im Gegensatz zum Suchen / Ersetzen Dialog wird hier nicht nach eine Bytefolge gesucht, sondern es muß gezielt eine Adresse innerhalb der Datei angegeben werden, an der Unprotect dann die Bytes aus der dritten Eingabezeile eintragen kann.

Kopieren

Wenn Sie schon im Besitz einer gepatchten Datei sind oder für den Patch eine weitere Datei (z.B. eine Batch-Datei) benötigt wird, können Sie nach Druck des Knopfes *Kopieren* eingeben.

Diese Datei wird dann mit in die Unprotect Modul Datei integriert und beim Aufruf des Patches automatisch in das gewünschte Verzeichnis kopiert.

Optionen



Abbildung 103: Patch Editor – Optionen

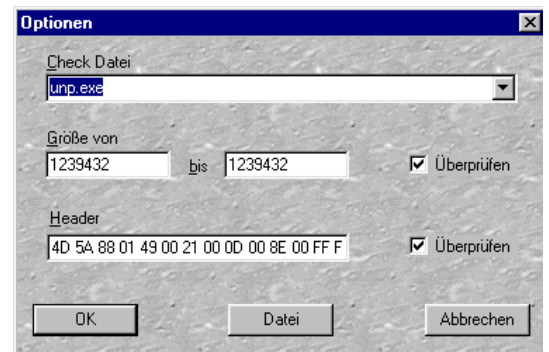


Abbildung 104: Patch Editor - Optionen (Windows Version)

Sie haben optional die Möglichkeit zu jedem Patcheintrag eine paar Optionen anzugeben, die beim späteren Patchvorgang überprüft werden. So kann verhindert werden, daß der Patch auf Dateien angewandt wird, die sich von den erwarteten Dateien unterscheiden.

Es kann vor dem Patchen die Dateigröße überprüft werden. Geben Sie dazu die Mindestgröße die die zu patchende Datei haben darf in die erste Eingabezeile unter „Größe von“ und die Maximalgröße in die nebenstehende Eingabezeile ein. In der Regel kann man für beide Eingabezeilen den gleichen Wert angeben. Wenn die Checkbox „Check“ markiert ist, überprüft Unprotect vor dem Patchen die Dateigröße und gibt ggf. eine Warnung aus.

Zusätzlich kann auch noch der Header, also die ersten paar Byte (hier 32) einer Datei überprüft werden. Wenn sich Unterschiede zeigen, gibt Unprotect wiederum eine Warnmeldung aus.

Info Text



Abbildung 105: Patch Editor - Info Text Eingabe

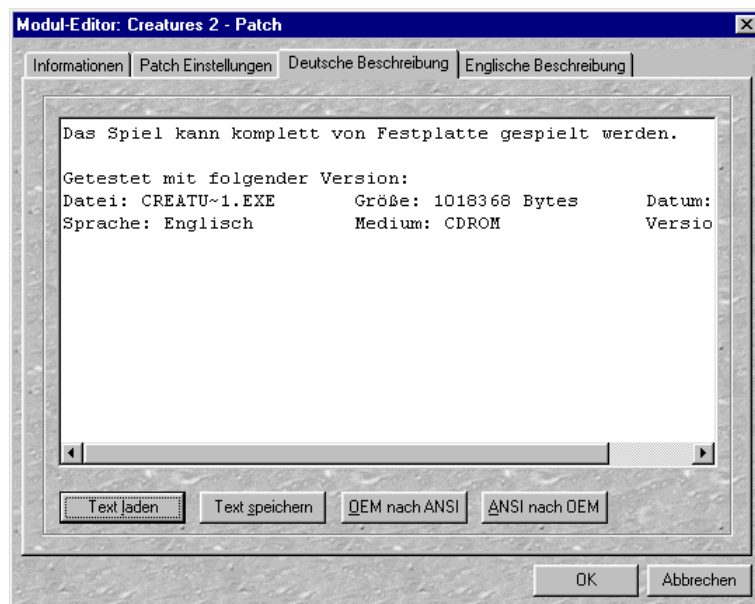


Abbildung 106: Patch Editor - Info Text Eingabe (Windows Version)

Zu jedem Patch gehört natürlich auch ein Info Text, also eine Beschreibung des Patches und evtl. Hinweise die beachtet werden müssen. Hier kann ein deutscher und englischer Beschreibungstext parallel eingegeben werden. Wer die englische Version von Unprotect installiert hat, bekommt automatisch den englischen Text zu lesen. Wer nicht vor hat seine Module international weiterzugeben, kann die englische Spalte natürlich auch freilassen.

Karten/Grafik Editor

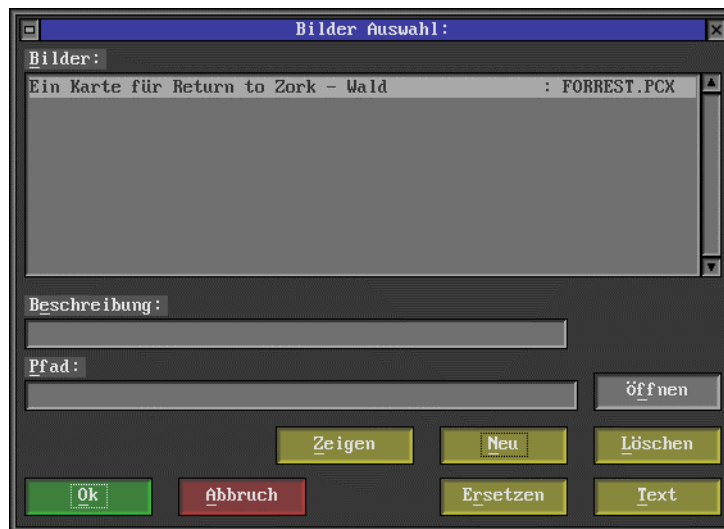


Abbildung 107: Karten/Grafik Editor

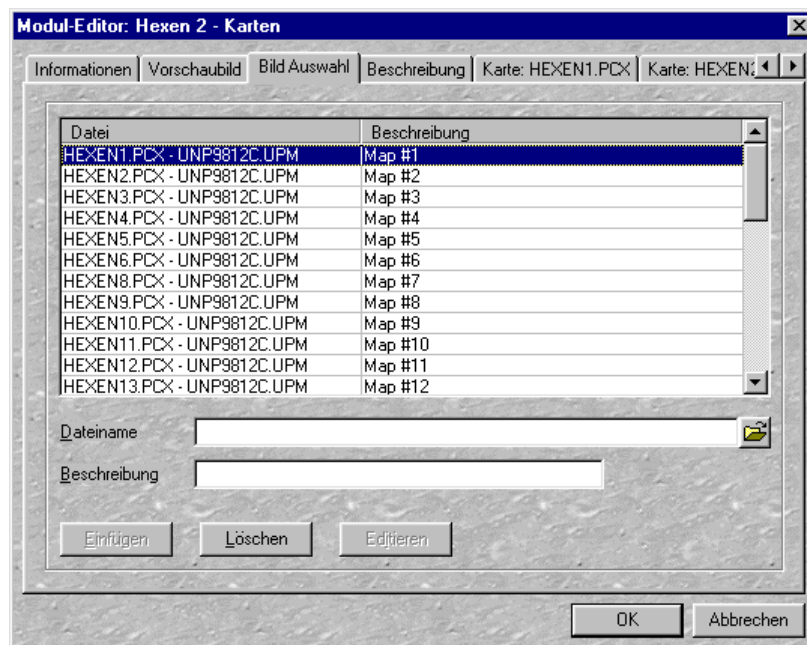


Abbildung 108: Karten/Grafik Editor (Windows Version)

Mit dem Karten/Grafik-Editor können grafische Karten oder andere Grafiken zu einem Spiel in Unprotect eingebunden werden.

Auch hier werden nur PCX Bilder mit 256 Farben akzeptiert, können aber im Gegensatz zu den VorschauBildern eine beliebige Auflösung haben. Die Bilder werden von Unprotect automatisch auf 128 Farben heruntergerechnet, sofern sich mehr Farben im Bild befinden. Wer will, kann zur Farbreduktion auch externe Programme benutzen.

Zu jeder Grafik können Sie eine kurze **Beschreibung**, die später in einer Auswahlbox erscheint eingeben und den **Pfad** der PCX-Datei, entweder per Hand oder durch Druck auf den Knopf *Öffnen*.

Der Knopf *Zeigen* zeigt die Grafik zu Testzwecken dann kurz an und der Knopf *Neu* übernimmt sie dann schließlich in die Listbox. Aus der Listbox kann auch ein Eintrag wieder gelöscht (*Löschen*) oder ersetzt (*Ersetzen*) werden.

Durch Druck auf *Text* wird der bekannte Text Editor aufgerufen und es kann optional ein ausführlicher Text, z.B. mit Koordinatenerklärungen für Karten, zu den Bildern eingegeben werden.

Spielstand Editor Editor



Abbildung 109: Spielstand Editor Editor- Hauptdialog

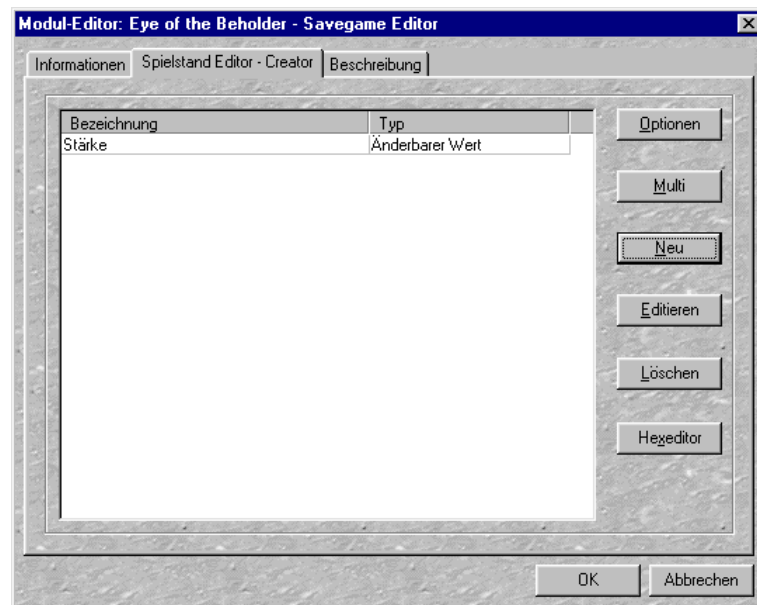


Abbildung 110: Spielstand Editor Editor - Hauptdialog (Windows Version)

Mit dem Spielstand Editor - Editor können Sie in Unprotect integrierte Editoren für die bequeme Manipulation von Spielständen entwerfen.

Bitte beachten: Im Gegensatz zum Patch Editor können hier die Werte in dezimal oder in hexadezimal mit vorgestelltem \$ oder 0x eingetragen werden.

Beim Anlegen eines neuen Editors können Sie zuerst unter *Optionen* einige grundlegende Dinge einstellen:



Abbildung 111: Spielstand Editor Editor – Optionen

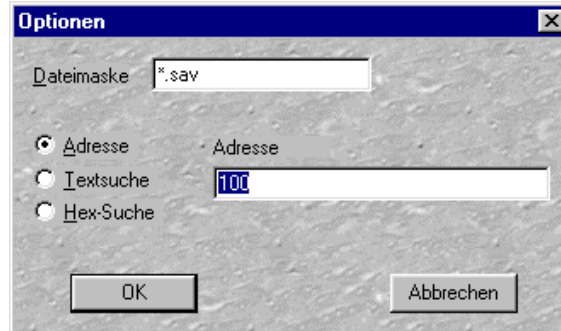


Abbildung 112: Spielstand Editor Editor – Optionen (Windows Version)

Dateimaske:

Wenn Sie genau wissen, daß das Spiel für den Sie gerade einen Editor entwickeln seine Spielstände immer nach dem einen bestimmten Schema, etwa *.SAV benennt, können Sie diese Dateimaske angeben. Bei der späteren Auswahl der Spielstände werden dann nur die Dateien mit dieser Dateimaske angezeigt.

Eingabe:

Geben Sie hier die Adresse innerhalb des Spielstandes an, an der die eigentlichen Daten beginnen. Es könnte z.B. sein, das Ihr Spielstand immer einen Vorspann von 100 Bytes hat, bevor die Spielstanddaten beginnen. Dann geben Sie 100 an. Dazu muß ebenfalls die Combobox **Adresse** angewählt sein.

Wenn die Daten im Spielstand nicht an einer festen Position beginnen, aber immer einen festen Anfangstext (z.B.: SAVE00) haben, so können sie wenn **Text Suche** angewählt ist, nach diesem Text suchen lassen. Die Fundadresse wird dann automatisch als Startadresse verwendet. Alternativ kann auch nach einer beliebigen Bytefolge gesucht werden, wenn **Hex Suche** aktiviert ist.

WICHTIG: Alle späteren Adresseingaben sind relativ zu dieser Startadresse!

Wenn ein Spielstand mehrere „Unter-Spielstände“ hat, also z.B. mehrere Character in einem Spielstand sind, können diese Eigenschaften unter *Editieren* (vom Spielstand Editor Editor Hauptdialog aus) bestimmt werden. Dies kann z.B. bei Rollenspielen der Fall sein, wo oftmals alle Helden innerhalb einer Datei abgespeichert werden.



Abbildung 113: Spielstand Editor Editor - Optionen für "Multi-Spielstände"

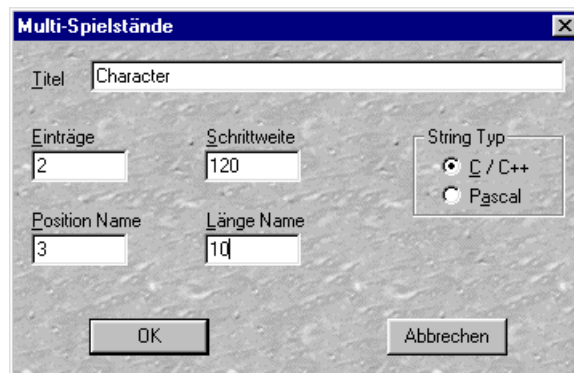


Abbildung 114: Spielstand Editor Editor - Optionen für "Multi-Spielstände" (Windows Version)

Titel:

Geben Sie hier einen Namen für die Unterliste an. Bei unserem Rollenspielbeispiel, können Sie z.B. als Titel „Charakter-Auswahl“ eingeben.

Einträge:

Hier geben Sie an, wie viele „Unter-Spielstände“ sich in dem Spielstand befinden.

Schrittweite:

Geben Sie hier den Abstand der einzelnen „Unter-Spielstände“ von einander an.

Pos. Name und Länge Name:

Damit die einzelnen Einträge später aus einer Unterliste ausgewählt werden können, kann hier die Position eines Namens und dessen Länge innerhalb des Spielstandes angegeben werden.

String Typ:

Hier kann noch zwischen C und Pascal Zeichenketten unterschieden werden. C/C++ speichern am Ende der Zeichenkette eine Null als Endekennung. Pascal dagegen speichert im ersten Byte der Zeichenkette die Anzahl der noch folgenden Zeichen.

Bsp.:

Sie haben einen Spielstand für ein Rollenspiel. Bis zur Adresse 450 kommen nur unwichtige Daten, die eigentlichen Spielstanddaten fangen erst ab Adresse 451 an, also geben Sie unter „Eingabe“ (im Hauptdialog) 451 an. Innerhalb des Spielstandes sind Ihre Helden abgespeichert. Der Name des ersten Helden steht an Adresse 455 und die Namen dürfen max. 20 Zeichen lang sein. Also geben Sie bei „Pos. Name“ 4 an und bei „Länge Name“ 20.

WICHTIG: Die Adressen innerhalb des Spielstandes werden relativ zur Startadresse (Eingabe) verwaltet. Unprotect fängt in diesem Beispiel also immer an der Adresse 451 an. Wollen Sie also den Namen des Helden an der „richtigen“ Adresse 455 angeben, müssen Sie den Wert 4 als Position angeben, da $451 + 4 = 455$.

Kommen wir jetzt endlich zur eigentlichen Eingabe der relevanten Daten für den Spielstand Editor. Dies geschieht durch drücken des *Neu*-Knopfes im Hauptdialog. Alle dort gemachten Eingaben können später über *Editieren* wieder verändert oder mit *Löschen* komplett gelöscht werden.

Als besondere Funktion kann direkt der HEX-Editor (*HEX-Edit*) aufgerufen werden und die dort eingebauten Suchfunktionen zum Auffinden bestimmter Attribute innerhalb der Spielstände benutzt werden. Falls sinnvolle Werte gefunden werden, können diese automatisch in den Spielstand Editor übernommen und dort bearbeitet werden! Ausführliche Informationen zum HEX-Editor erhalten Sie im Kapitel 4 - Der HEX-Editor ab Seite 61.



Abbildung 115: Spielstand Editor
Editor - Edit Typ



Abbildung 116: Spielstand Editor
Editor - Edit Typ (Windows
Version)

Zu Beginn können Sie sich für einen bestimmten Typ entscheiden. Die darauf folgenden Eingaben unterscheiden sich z.B. ob ein konstanter Wert gesetzt werden soll, ein bestimmter Wertebereich geändert werden darf, usw.

Es stehen folgende Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung:

Wert ändern:



Abbildung 117: Spielstand Editor Editor - Wert ändern

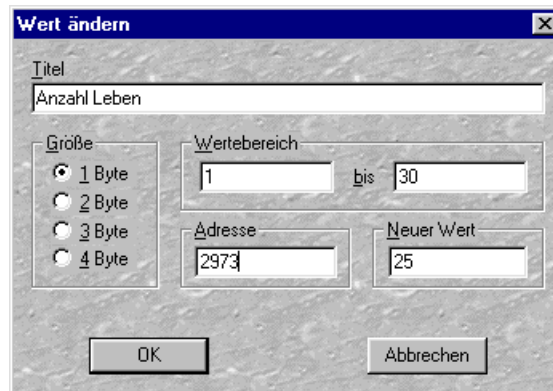


Abbildung 118: Spielstand Editor Editor - Wert ändern (Windows Version)

Titel:

Eine kurze Beschreibung für die zu ändernden Attribute kann hier eingetragen werden, z.B.: „Stärke für Charakter 1“.

Größe:

Hier können Sie auswählen, wie groß der zu ändernde Wert ist.

Wertebereich:

Geben Sie hier den zulässigen Wertebereich ein. Wenn Sie z.B. die Anzahl der Leben ändern wollen und das Spiel nur 1 - 5 unterstützt, können Sie diese Werte als Grenzen eingeben. Der Anwender hat dann später die Möglichkeit einen beliebigen Wert innerhalb dieses Bereiches anzugeben, oder aber den Default-Wert zu übernehmen. Sie können auch einen negativen Bereich angeben. Falls der gesamte Zahlenbereich erlaubt ist, können Sie z.B. bei einem 4 Byte-Wert einfach 0 bis \$FFFFFFFF angeben.

Adresse:

Tragen Sie hier (wieder relativ zur Startadresse!) die Adresse ein, an der der zu ändernde Wert im Spielstand steht.

Neuer Wert:

Hier kann ein Default-Wert angegeben werden.

Konstanter Wert:



Abbildung 119: Spielstand Editor Editor - Konstanter Wert

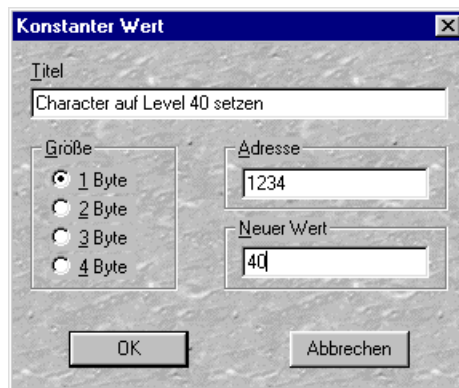


Abbildung 120: Spielstand Editor Editor - Konstanter Wert (Windows Version)

Unter „Konstanter Wert“ sind die gleichen Eingaben zulässig wie unter „Wert Ändern“, mit der Ausnahme, daß hier kein Wertebereich angegeben werden kann.

Änderbarer Text:



Abbildung 121: Spielstand Editor Editor - Text ändern



Abbildung 122: Spielstand Editor Editor - Text ändern (Windows Version)

„Änderbarer Text“ dient dazu, bestimmte Textstellen innerhalb eines Spielstandes zu ändern (z.B. Character Name). Geben Sie dafür die zulässige **Länge** des Textes an.

Auswahl Liste:

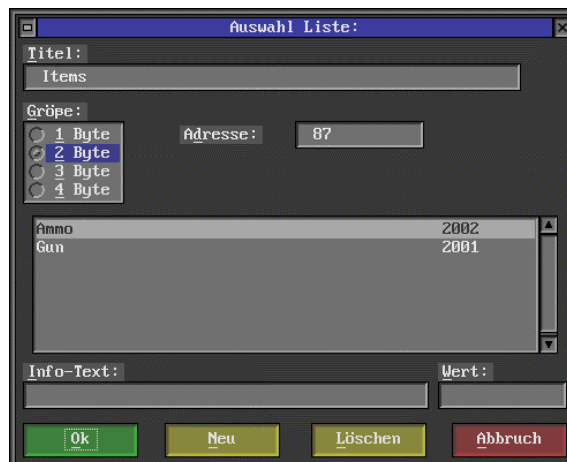


Abbildung 123: Spielstand Editor Editor - Auswahl Liste

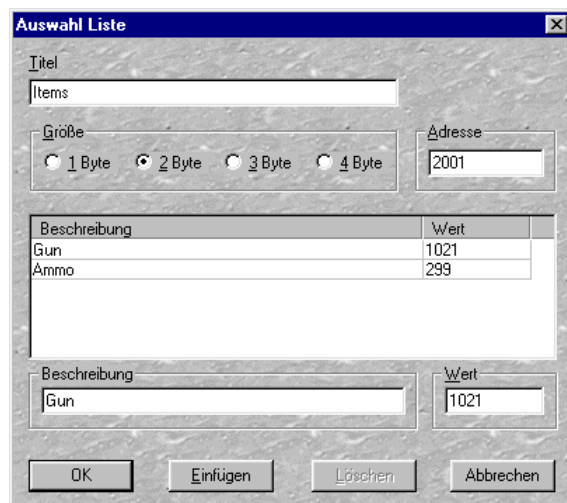


Abbildung 124: Spielstand Editor Editor - Auswahl Liste (Windows Version)

Die „Auswahl Liste“ ist im Prinzip eine Liste, bestehend aus „Konstanten Werten“. Sie kann z.B. zur Auswahl bestimmter Gegenstände dienen.

Konstante Bytes:

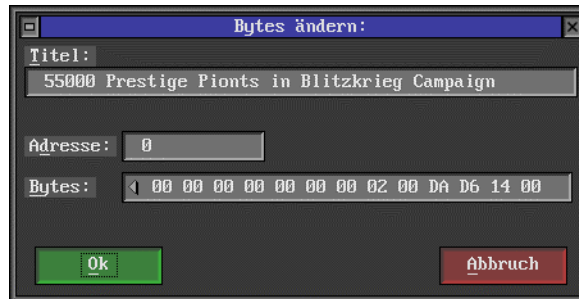


Abbildung 125: Spielstand Editor Editor - Bytes ändern

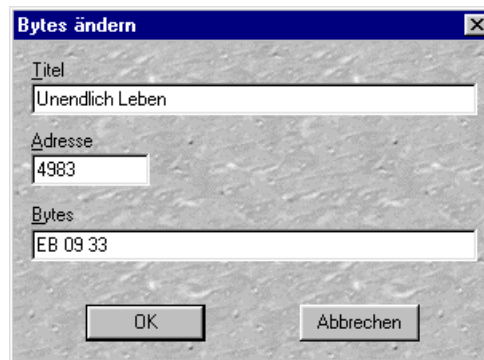


Abbildung 126: Spielstand Editor Editor - Bytes ändern (Windows Version)

Dieser Dialog ähnelt dem von „Konstanter Wert“. Allerdings ist hier die Beschränkung auf eine Länge von max. 4 Bytes aufgehoben. Es können mehrere Bytes geändert werden.

Jetzt haben Sie alle nötigen Eingaben für Ihren Spielstand Editor gemacht und können abschließend evtl. einen kurzen Beschreibungstext eingeben, wenn Sie im Hauptdialog auf *Info Text* drücken.

Kapitel 6 - Die Tools

Überblick

In diesem Kapitel werden die einzelnen, in Unprotect eingebauten, Tools kurz erläutert. Bis auf den HEX-Editor, der ausführlich in einem gesonderten Kapitel auf Seite 61 dargestellt wird, sind die Tools zum größten Teil selbsterklärend.

Update installieren

Diese Funktion ist nur sinnvoll, wenn Sie neben den Unprotect CD's auch noch eine Updateversion von Unprotect 8.0 auf CD oder nach einem evtl. Download in einem Verzeichnis auf Ihrer Festplatte haben. (Siehe auch: Bezugsquellen für Updates, Seite 103)

Unprotect durchsucht automatisch Ihre Laufwerke und kopiert die neuen Moduldateien in das Unprotect Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.



Der Kalender



Abbildung 127: Der Kalender

Der Kalender zeigt nur das aktuelle Datum und die Uhrzeit an.

Der Taschenrechner

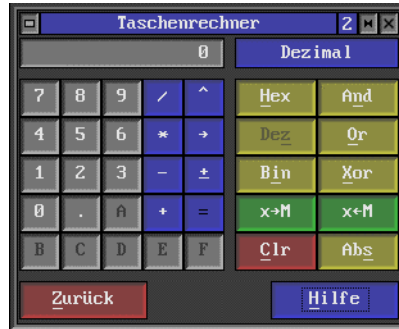


Abbildung 128: Taschenrechner

Der Taschenrechner bietet die normalen Grundrechenarten und darüber hinaus die Möglichkeit, Werte in verschiedene Zahlensysteme umzurechnen. Die Bedienung ist im Grunde recht simpel gehalten. Alle Tasten können entweder mit der Tastatur über die entsprechenden Labels oder per Mausklick angesprochen werden.

Der Task Manager



Abbildung 129: Task Manager

Der Task Manager schafft ein bisschen Ordnung und einen gewissen Überblick, wenn Sie zahlreiche Fenster in Unprotect geöffnet haben. Diese werden alle in der Liste angezeigt und können durch einen Doppelklick oder durch *Aktivieren* direkt in den Vordergrund gestellt werden.

Anordnen ordnet alle Fenster wie in einem Karteikasten von hinten nach vorne auf dem Bildschirm an.

Zentrieren ordnet dagegen alle Fenster mittig auf Ihrem Bildschirm an.

Durch den Knopf *Hintergrund* besteht die Möglichkeit, ein bestimmtes Fenster in den Hintergrund zu stellen oder mit *Schließen* ganz zu schließen.

Drucker Tools

Drucker Status zeigt den aktuellen Zustand des Druckers an. (Bereit, Druckt gerade, ...)

Drucker Reset schickt einen Reset an den Drucker. Dies hat in der Regel den gleichen Effekt, als wenn Sie den Drucker aus- und wieder einschalten.

Druck abbrechen beendet einen evtl. laufenden Druckjob sofort, unabhängig davon, ob alle Daten zum Drucker gesendet worden sind, oder nicht.

Dateiauswahl Dialog

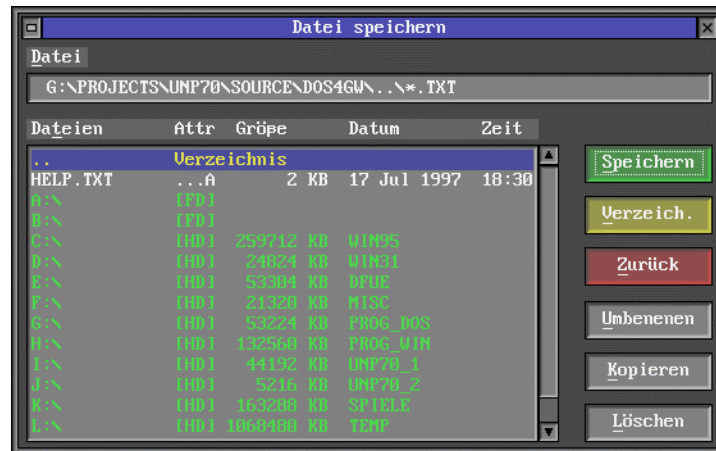


Abbildung 130: Dateiauswahl Dialog

Der Dateiauswahl Dialog erscheint immer dann in Unprotect, wenn eine Datei zum Lesen oder Schreiben ausgewählt werden kann.

Die Bedienung ist recht einfach gehalten. Sie können mit der Maus oder den Cursortasten eine Datei auswählen und durch Druck auf Enter bzw. dem *Laden/Speichern* Knopf bestätigen, wenn gerade eine Datei (weiß eingefärbt) aktiviert ist. Befinden Sie sich auf einem Laufwerk (grün) oder Verzeichnis (gelb) wird auf dieses gewechselt.

Wer sich nicht mühsam durch die Verzeichnisstruktur seiner Festplatte klicken möchte, kann auch über den Knopf *Verzeichn.* eine Baumansicht der Festplatte wählen (s.u.).

Desweiteren stehen noch einfache Dateioperationen, wie *Umbenennen*, *Kopieren* und *Löschen* zur Verfügung, die schnell ohne Unprotect verlassen zu müssen, ausgeführt werden können.

Natürlich kann ein Dateiname auch direkt in der Eingabezeile „Datei“ eingegeben werden.

Verzeichnis wechseln Dialog

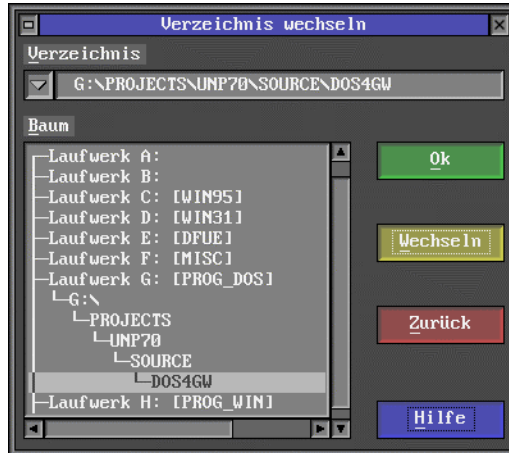


Abbildung 131: Verzeichnis wechseln Dialog

Dieser Dialog zeigt Ihnen alle Laufwerke Ihres Computers an. Ein Doppelklick auf einen Laufwerksbuchstaben öffnet den Verzeichnisbaum der entsprechenden Partition. In ein Verzeichnis kann dann durch Druck auf *Wechseln* gewechselt werden.

„Schnelltipper“ können den gewünschten Pfad auch direkt in der Eingabezeile „Verzeichnis“ eingeben.

Kapitel 7 - Problemlösungen & Support

Problembehebung

Allgemeines

Falls Sie Probleme irgendwelcher Art mit Unprotect haben, so versuchen Sie bitte zuerst, ob sich diese nicht durch Lesen dieser Anleitung beseitigen lassen, bevor Sie uns kontaktieren. Ansonsten schicken Sie uns einfach eine eMail! Anfragen per Post beantworten wir nur noch, wenn auch ein frankierter Rückumschlag beiliegt. Bei komplexeren Problemen, z.B. wenn Sie Unprotect gar nicht zum Laufen bekommen, können Sie uns natürlich auch persönlich anrufen. Aber bitte nur wenn es wirklich wichtig ist und dann zu „normalen“ Zeiten! In der Regel sind wir bis 19:30 erreichbar. Nächtliche Anrufe, oder z.B. Sonntags um 7:30 (alles schon dagewesen!) nehmen wir aus verständlichen Gründen nicht mehr entgegen! Unsere Adressen finden Sie im *Anhang A* auf Seite 114.

Probleme beim Patchen

Falls Sie Probleme mit dem Patchen von Spielen haben, so schauen Sie bitte im Kapitel *Arbeiten mit Unprotect* im Abschnitt *Anwendung der Spielehilfen* auf Seite 48 nach.

Trotzdem noch ein Hinweis:

Wir können es leider nicht oft genug betonen: Wenn wir z.B. einen Patch für die deutsche Version 1.1 des Spiels XYZ entworfen haben und der Anwender dann versucht den dafür vorgesehenen Patch auf die englische Version 1.0 des Spiels XYZ anzuwenden, funktioniert dies u.U. nicht. (Ausprobieren schadet natürlich nichts, schonmal ändern die Hersteller das Hauptprogramm nicht wesentlich!) Wir können ihnen bei solchen Problemen auch nicht weiterhelfen, wenn Sie uns anrufen. Ebenso erhalten wir oftmals Anrufe, daß ein bestimmtes Spiel nicht in der Liste gefunden wird, wie z.B. „Die Siedler“, da es nicht unter „Siedler“ in der Liste steht, sondern unter „Die Siedler“. Es lohnt sich also die Suchfunktion zu benutzen, oder einfach mal die Liste so durchzublättern!

Trotzdem freuen wir uns natürlich, wenn Sie uns darauf aufmerksam machen, welche Patches nicht funktionieren.

Dies trifft auch bei den anderen Spielehilfen zu. Auch dort ist es möglich, daß bei der riesigen Anzahl der Spielehilfen, die eine oder andere nicht richtig funktioniert. Wir versuchen natürlich in Zukunft auch noch für ältere Spiele neue Spielehilfen aufzutreiben!

Hinweise zu CDROM Spielen

Seit längerer Zeit haben wir auch einige CD-ROM Patches in unserem Programm. Wie wollen dabei nicht mißverstanden werden. Diese Patches dienen ebenfalls nur dazu, dem ehrlichen Käufer nicht den Spaß an seiner Software zu vermiesen, denn es spricht bei heutigen Festplattengrößen bzw. Preisen nichts dagegen ein „kleines“ CD-ROM Spiel von Festplatte zu spielen, da dadurch die Ladezeiten natürlich um ein Vielfaches besser sind, bzw. das Spiel erst vernünftig spielbar wird, wenn man noch im Besitz eines langsamen Modells ist. Spiele die sich über mehrere CD's erstrecken werden wir natürlich nicht in Unprotect einbauen, da es sich wohl für niemanden lohnt diese Spiele auf Festplatte zu kopieren. Ein weiterer wichtiger Aspekt auf dem wir von Mailboxbetreibern aufmerksam gemacht worden sind ist, daß sie meistens ihr CD-ROM Laufwerk für irgend eine Shareware CD brauchen, aber gleichzeitig nicht auch noch die „Key-CD“ von ihrem Lieblingsspiel im Laufwerk haben können. Auch für viele Laptop-Anwender ist es interessant, daß Sie jetzt Ihre Lieblingsspiele mit auf Reisen nehmen können!

WICHTIG: Viele Spiele erfordern eine Vollinstallation, damit sie von Festplatte laufen!

In letzter Zeit werden wir oft gebeten, ob wir nicht einen Patch für das Spiel X in eines der nächsten Updates einbauen können. Wir schauen uns das Spiel dann mal an und stellen fest, daß dort gar keine CD-Abfrage eingebaut ist, das Spiel aber trotzdem nicht ohne weiteres von Festplatte läuft!

Wer so ein Spiel unbedingt von Festplatte spielen möchte, der braucht oft „nur“ die komplette CD in ein Verzeichnis kopieren, bzw. dieses Verzeichnis mit dem DOS Befehl SUBST einem Buchstaben zuordnen und es dann von dort installieren. Der Fehler, der oft gemacht wird, ist das Spiel von CD zu installieren und dann erst die CD auf Platte zu kopieren. Die Spiele merken sich aber oft, von wo sie installiert worden sind und suchen dort ihre Daten.

Es lohnt auch, einen der zahlreichen CD Emulatoren aus dem Tools Verzeichnis unserer 1.CD auszuprobieren!

Häufige Fragen & Antworten

PROBLEM: Unprotect startet nicht, wegen zu wenig Speicher. (DOS Version)

LÖSUNG : Entfernen Sie nicht benötigte Treiber oder benutzen Sie einen Memory Manager.
Rufen Sie unter DOS den Befehl MEM /C /P auf und überprüfen Sie die Größe des konventionellen Speichers.

PROBLEM: Patch oder Trainer funktioniert nicht.

LÖSUNG : Sie haben vermutlich eine andere Version des Programmes oder die entsprechende Datei muß mit einem EXE-Entpacker entpackt werden. Weiteres siehe oben.
Einige der (alten DOS-) Trainer arbeiten auch nicht korrekt mit Speicher-Managern, wie z.B. EMM386 zusammen.

PROBLEM: Unprotect stürzt beim Starten ab. (DOS Version)

LÖSUNG : Starten Sie Unprotect mit dem Schalter /NOSOUND (Aufruf: UNP /NOSOUND). Dadurch wird der Soundkartencheck und die evtl. Ausgabe von Geräuschen unterbunden. Dies könnte u.U. auf manchen Rechnern zu Problemen führen.

PROBLEM: Unprotect läßt sich nicht auf eine angewählte Festplatte installieren.

LÖSUNG : Auf der Platte befindet sich wahrscheinlich nicht genügend freier Speicher. Wählen Sie ein anderes Laufwerk oder löschen Sie nicht mehr benötigte Programme. Die CD Version benötigt ohne Update Module ca. 2MB auf Ihrer Festplatte. Sollte die Installation aus anderen Gründen fehlschlagen, so können Sie die Dateien DOS4GW.EXE und UNP.EXE aus dem Verzeichnis \UNP80\BIN\DOS Ihrer 1. CD auch „per Hand“ in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte kopieren.

PROBLEM: Mein Lieblingsspiel XYZ ist nicht in Unprotect enthalten!

LÖSUNG : Schreiben Sie uns, welche Spiele Sie gerne in Zukunft in Unprotect sehen würden!

PROBLEM: Mein Drucker druckt keine Umlaute oder macht andere Fehler. (DOS Version)

LÖSUNG : Überprüfen Sie zuerst, ob Sie ein zu Ihrem Drucker kompatibles Modell ausgewählt haben.
Ansonsten benötigen Sie Ihr Druckerhandbuch mit einer (hoffentlich vorhandenen) Auflistung der SteuerCodes für Ihren Drucker. Sie können dann im Optionsmenü unter Druckereinstellungen die einzelnen Init-Strings, z.B. für den Grafikdruck angeben.
Manche Drucker kann man auch per Jumper z.B. auf deutschen Zeichensatz umstellen oder zu einem anderen Modell kompatibel machen.
Falls sich das Problem nicht lösen läßt, so können Sie

notfalls auch alle Texte als ASCII-Dateien abspeichern, oder die Grafiken als .PCX-Datei exportieren und dann mit Hilfe anderer Programme weiterverarbeiten oder ausdrucken!

PROBLEM: Unprotect erkennt den CD Wechsel nicht. (DOS Version)

LÖSUNG : Dies könnte ein Konflikt mit einem CD Cache Programm sein. Diese Programme sind bei Unprotect sowieso nicht weiter geschwindigkeitsfördernd, da Unprotect nur aus einer Datei liest. Bei dem Programm SmartDrv können Sie z.B. mit dem Schalter /U das CD Cache Modul abschalten.

Support

Benachrichtigung über neue Updates

Die erste Anlaufstelle für neueste Informationen über Unprotect ist unsere Web-Seite:

<http://unprotect.softwarezone.com>

Wer monatlich über neue Updates informiert werden möchte, kann sich einfach auf unsere Mailing Liste setzen lassen. Tragen Sie dazu Ihre eMail-Adresse auf unserer Web-Seite ein.

Bezugsquellen für Updates

Wer keinen Online Zugang hat, kann die Updates leider nur direkt bei uns bestellen. Dazu können Sie dann wieder den auf Seite 108 beschriebenen Bestelldialog verwenden. Sie bekommen automatisch alle Module, die seit Ihrer letzten Bestellung erschienen sind.

Wenn Sie über einen Online Zugang verfügen, können Sie sich die Update Module aus dem Internet oder von Mailboxen besorgen. Alle aktuellen Adressen finden Sie unter dem Menü *Hilfe*, wenn Sie den Menüpunkt *Support* anwählen.



Bitte beachten Sie, daß es nicht mehr ausreicht nur das aktuelle Update zu behalten (wie bei alten Unprotect Versionen), sondern jetzt jeden Monat ein neues Modul erscheint. Wer alle Spielehilfen haben möchte, muß demnach alle Module sammeln. Natürlich stehen alle verfügbaren Module auf unserer Web-Seite und den Mailboxen zum Download bereit, so daß auch im nachhinein noch Updates vergangener Monate bezogen werden können!

Wenn es unsere Zeit zuläßt, versuchen wir min. einmal im Monat eine neue Version rauszubringen. Wer sich ein Update aus einer der Mailboxen lädt und sich diese nicht im persönlichen Nahbereich befindet, wäre es eine feine Sache wenn derjenige die Updateversion und vielleicht auch die Demo Version auf eine Mailbox in seinem Nahbereich uploaded. Dadurch verbreiten sich die Updates dann besser und andere Benutzer haben die Möglichkeit günstiger an Ihr Update zu gelangen. Wenn jemand regelmäßig Updates auf eine bestimmte Mailbox lädt, so kann er uns diese nennen, damit wir, wenn der Sysop einverstanden ist, diese auch in unsere Support Liste eintragen können.

Die Archive werden von uns folgendermaßen benannt:

UNPxyyyU.ZIP: Update Modul für Jahr xx, Monat yy

UNPxyyyD.ZIP: Demo Version für Jahr xx, Monat yy

Teilweise finden Sie die Demo Version auch unter anderen Namen, wie z.B.: UNP8DEMO.ZIP oder U8DOSDEM.ZIP



WICHTIG:

Bitte wenden Sie sich an Anfragen zu Unprotect direkt an uns und nicht an den SysOp der Mailboxen, da nur wir Ihnen direkt weiterhelfen können!

Hinweise für Besitzer alter Unprotect Versionen

Wer schon eine ältere Vollversion von Unprotect erworben hat kann zu einem ermäßigten Preis auf die 8.0'er Version upgraden. Dazu können Sie dann wieder den auf Seite 108 beschriebenen Bestelldialog verwenden. Besitzer von Unprotect 7.0 können aber nach wie vor die Updatemodule nutzen, da sich das Datenformat nicht geändert hat!

Eine Online Update Möglichkeit ist nicht vorgesehen, da wir eine komplett neue Dreier-CD verschicken! Anschließend können wieder die normalen Updates benutzt werden. Diese wird es auch in Zukunft weiterhin geben. Eine Änderung des Datenformats ist erstmal nicht geplant und auch nicht nötig, da die Updates durch das neue Modul Konzept nicht mehr so anwachsen wie in der Vergangenheit.

Anhang A - Registration

Bestellinformationen

Seit der Version 4.0 ist Unprotect keine Freeware mehr, sondern Shareware. Für etwa zwei Jahre war dieses Produkt vollständig kostenlos für jeden zu kopieren, doch mittlerweile steckt ziemlich viel Arbeit in Unprotect. Außerdem gibt es auch einen finanziellen Aufwand (Spiele müssen gekauft bzw. ausgeliehen werden), da viele der Patches selbst erarbeitet werden. (Ein geringer Prozentsatz kommt aus der Shareware-Szene oder ist mit Erlaubnis von anderen Programmen (UiP) übernommen worden.)

Anders sieht es bei den zusätzlich enthaltenen Trainern, Tips, Cheats, Spielösungen, usw. aus. Diese stammen aus Zeitgründen natürlich nicht von uns und sind in dieser Anzahl wohl auch nicht von zwei Personen zu schreiben. Es bereitet schon eine enorme Arbeit (und immense Telefonkosten) diese zu Sammeln in unser Datenformat zu bringen und sie in Unprotect einzufügen. Wir haben alle Spielhilfen nur aus für jeden frei zugänglichen Quellen, wie z.B. Shareware CD's, öffentliche Mailboxen und dem Internet und möchten den Spielefans nicht zumuten aus tausenden von gepackten Archiven irgend einen Spieletip zu suchen oder Berge von Zeitschriften zu wälzen, sondern sie schön strukturiert in unserem Programm zugänglich machen.

Ein Großteil des Arbeitsaufwandes ist inzwischen dem Hauptprogramm von Unprotect 8.0 zugekommen, das um leistungsfähige Editoren und Cheat Tools erweitert worden ist und einen Vergleich mit anderen kommerziellen Programmen nicht scheuen muß.

Falls irgend ein Autor sein Werk nicht in dieser Form veröffentlicht haben will, soll er sich bei uns melden, damit wir z.B. die entsprechende Lösung umgehend entfernen können. Teilweise haben wir auch die Adresse des Autoren bewußt entfernt, da z.B. bei mehreren Jahre alte Lösungen der Autor seine Adresse angegeben hat mit dem Hinweis bei weiteren Fragen könne man sich an ihn wenden. Wir sind davon ausgegangen, daß die Autoren Jahre später nicht mehr nach alten Spieletips ausgefragt werden wollen.

Ansonsten steht die Quellenangabe aber immer unter den Spielhilfen, sofern sie uns bekannt ist. Autoren, die uns persönlich mit neuen Spielhilfen versorgen wollen oder versorgt haben, finden sich selbstverständlich auch in der Credits Liste wieder!

Das Sharewarekonzept

Shareware ist keine Freeware. Das heißt, es ist nicht erlaubt Vollversionen an Dritte weiterzugeben. Dagegen darf und sollte die Shareware bzw. Demo Version zum Ausprobieren weitergegeben werden.

Die Shareware Version ist eine im Funktionsumfang eingeschränkte Version, die dem Anwender erlaubt sich ein Bild von dem Programm zu machen, bevor er Geld dafür bezahlt. Diese Version darf für unbegrenzte Zeit getestet und benutzt werden. Ebenso darf sie von Shareware Händlern und auf Shareware CD's verteilt, bzw. zu einem üblichen, nicht zu hohen Preis verkauft werden. (Normalerweise zwischen 2 DM und 8 DM) Mit Erscheinen neuerer Versionen verlieren alte Versionen ihre Gültigkeit und sollten gelöscht bzw. durch eine aktuelle Version ausgetauscht werden. Es gelten jeweils die Preise der aktuellsten Version (die sich in absehbarer Zeit aber auch nicht ändern werden).

Unterschiede zwischen der Demo Version und der Vollversion

- Von dem gesamten Datenbestand sind in der Demo Version "nur" ein Großteil der Levelcodes, Cheats und einige Spielstand Editoren. Alle Spielehilfen mit einem "traurigen" Gesicht sind aus Platzgründen leider nicht integriert!
- Es ist nur ein Vorschaubild enthalten (1869), in der Vollversion existiert ein Bild zu fast jedem Spiel. (Überall wo ein graues Kästchen erscheint!)
- Es können mit dem eingebauten Editor beliebig viele Module erstellt werden, allerdings lädt die Demo Version immer nur ein Modul!
- Im Demo gibt es keine zusätzlichen Schriften und Hintergründe.
- Die Informationstexte im Extras - Untermenü (unter Hilfe) fehlen.
- Die eingebaute Hilfe enthält keine Bilder.
- Die in Deutschland indizierten Spiele sind in der Demo-Version standardmäßig nicht sichtbar, da sonst eine Verbreitung der Demo-Version auf Heft-CD's oder ähnlichen Medien nicht möglich wäre.

Die Vollversion auf 3 CD's ist aber schon für 35,- DM zu bekommen! Bei einer Registration haben Sie folgende Vorteile:

- Eine schöne Vierfach-CD Jewel Box mit 3 CD's auf der sich etwa 23.000 verschiedene Spielehilfen befinden! Selbstverständlich erhalten Sie Ihre Vollversion in einen gepolsterten Sicherheitsumschlag!
- Alle o.g. Einschränkungen der Demo Version entfallen natürlich.
- Monatlich erscheint min. ein Update Modul für Unprotect 8. Dadurch halten Sie Unprotect auch zukünftig auf den neuesten Stand. Die Updatemodule können entweder kostenlos per Modem bezogen werden oder gegen einen geringen Unkostenbeitrag bei den Autoren bestellt werden.
- Bis auf das Hauptprogramm (ca. 2MB) werden keine Daten auf Ihre Festplatte kopiert. Ein aufwendige und zeitintensive Installation entfällt.

- Die CD's inkl. aller enthaltenen Spielehilfen sind vom Stand Dezember '98. Durch monatliche Update Module wird die CD ständig aktualisiert. Diese Updates werden NICHT automatisch bei einer Bestellung mitgeliefert, können aber jederzeit kostenlos von unserer Internet-Seite oder den Support-Mailboxen bezogen werden. Wer keinen Online Zugang hat, kann die Update CD bei Interesse natürlich auch direkt mitbestellen. Wir gehen hierauf später noch ausführlicher ein...
- Sie unterstützen das Sharewareprinzip und haben ein reines Gewissen, mit einer Vollversion zu arbeiten und fördern die Weiterentwicklung von Unprotect.
- Selbstverständlich werden Ihre Daten vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben.

Registrierung

Bestellung:													
Name :													
Firma :													
Straße :													
Stadt :													
Land :													
Telefon:													
Fax :													
eMail :													
Bestellung:	Stück:												
Unprotect Pro CD 7.0	1												
Bezahlung:													
Bargeld													
Kartennummer/Verfalldatum:													
0000-0000-0000-0000 MM/JJ													
<table border="1"> <tr> <td>Stückpreis</td> <td>35 DM</td> </tr> <tr> <td>Gesamt</td> <td>35 DM</td> </tr> <tr> <td>Diskettensatz</td> <td>0 DM</td> </tr> <tr> <td>Zahlgebühr</td> <td>0 DM</td> </tr> <tr> <td>Versand</td> <td>5 DM</td> </tr> <tr> <td>Summe</td> <td>40 DM</td> </tr> </table>		Stückpreis	35 DM	Gesamt	35 DM	Diskettensatz	0 DM	Zahlgebühr	0 DM	Versand	5 DM	Summe	40 DM
Stückpreis	35 DM												
Gesamt	35 DM												
Diskettensatz	0 DM												
Zahlgebühr	0 DM												
Versand	5 DM												
Summe	40 DM												
Währung: <input checked="" type="radio"/> Deutsche Mark <input type="radio"/> US Dollar													
Versand nach: <input checked="" type="radio"/> Deutschland <input type="radio"/> EG Staaten <input type="radio"/> Welt													
Update Disk.: 0													
<input type="button" value="Drucken"/> <input type="button" value="Speichern"/> <input type="button" value="Zurück"/> <input type="button" value="Hilfe"/>													

Abbildung 132: Bestelldialog

Bestellung															
Name:	Klaus Mustermann														
Firma:	privat														
Straße:	Musterstr. 112														
PLZ/Stadt:	12345 Musterstadt														
Land:	Deutschland														
Telefon:															
Fax:															
eMail:	Mustermann@blabla.de														
Bestellung	Stück														
Unprotect Pro CD 7.0	1														
Bezahlung															
Bargeld															
Kreditkartennummer/Verfallsdatum															
0000-0000-0000-0000 MM/JJ															
Kartentyp															
Kartenbesitzer															
<table border="1"> <tr> <td colspan="2">Preise</td> </tr> <tr> <td>Stückpreis</td> <td>35 DM</td> </tr> <tr> <td>Gesamt</td> <td>35 DM</td> </tr> <tr> <td>Update CD</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>Zahlgebühr</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>Versand</td> <td>5 DM</td> </tr> <tr> <td>Summe</td> <td>40 DM</td> </tr> </table>		Preise		Stückpreis	35 DM	Gesamt	35 DM	Update CD	Zahlgebühr	Versand	5 DM	Summe	40 DM
Preise															
Stückpreis	35 DM														
Gesamt	35 DM														
Update CD														
Zahlgebühr														
Versand	5 DM														
Summe	40 DM														
Währung: <input checked="" type="radio"/> Deutsche Mark <input type="radio"/> US Dollar															
Versand nach: <input checked="" type="radio"/> Deutschland <input type="radio"/> EG Staaten <input type="radio"/> Welt															
0 Update CD's															
<input checked="" type="button" value="Ok"/> <input type="button" value="Zurück"/>															

Abbildung 133: Bestelldialog (Windows Version)

Es freut uns, wenn Sie sich für den Erwerb von Unprotect Pro 8.0 entschieden haben. Rufen Sie dann einfach den Bestelldialog unter dem Menüpunkt *Formulare* auf und füllen die Eingabefelder aus.

Bei Bestellung können Sie durch Anklicken des nach unten zeigenden Pfeils die gesamte Unprotect Produktpalette einsehen und sich für eine Version entscheiden (Vollversion, Upgrade, ...).

ACHTUNG Händler! Wenn Sie Interesse an Unprotect haben und es vielleicht in Ihr Sortiment mit aufnehmen wollen, so fragen Sie uns unverbindlich nach den preiswerteren Händlerkonditionen!

Es gibt dort folgende Versionen:

Unprotect Pro CD 8.0

Wer noch nie eine Unprotect Vollversion erworben hat, wählt diese Version.

Preis: 35,- DM

Unprotect Pro CD 8.0 (Schulversion)

Schüler und Studenten können gegen Nachweis die Unprotect CD's zum ermäßigten Preis erhalten!

Preis: 30,- DM

Unprotect Pro CD 8.0 (Firmenversion)

Wer Unprotect beruflich nutzen will (z.B. Cheat Hotline) muß die Firmenlizenz erwerben.

Preis: 100,- DM

Upgrade von 7.0 CD auf 8.0 CD

Wer schon die Vollversion von Unprotect 7.0 auf CD besitzt, erhält Unprotect 8.0 zum Upgradepreis.

Preis: 25,- DM

Upgrade von 6.0 CD auf 8.0 CD

Wer schon die Vollversion von Unprotect 6.0 auf CD besitzt, erhält Unprotect 8.0 zum ermäßigten Upgradepreis!

Bitte vergessen Sie nicht Ihre Seriennummer anzugeben!

Preis: 30,- DM

Upgrade von 6.0 Disk, 5.0/4.x auf Unprotect CD 8.0

Für Besitzer einer 6.0 Disk, 5.0 oder 4.x Version von Unprotect. Aufgrund des Alters dieser Version und des damals niedrigen Preises kostet auch diese Version:

Preis: 35,- DM

Update für Unprotect Pro CD 8.0

Diese Version ist für Besitzer von Unprotect 8.0, die Ihre CD's auf den neuesten Stand bringen wollen. Sie bekommen alle Module, die seit Erscheinen Ihrer Unprotect Version inzwischen erschienen sind. Bitte beachten Sie, daß monatlich min. ein Modul erscheint, Sie aber nicht jeden Monat bestellen müssen um nichts zu verpassen. Wir versenden generell alle Module auf unserer Update CD!

Preis: 15,- DM

Zuzüglich berechnen wir bei allen Versionen **5,- DM** für Porto und Verpackung, unabhängig von der Anzahl der bestellten CD's bei Bestellungen innerhalb Deutschlands!

Für den Versand innerhalb Europas müssen wir **8,- DM** und für die restliche Welt leider **16,- DM** berechnen!

Ebenso, wie die Version, können Sie die gewünschte Zahlungsart auswählen:

Bargeld

Dies ist die günstigste Methode, da keine weiteren Extrakosten anfallen. Allerdings ist es auch ein wenig heikel, einfach Bargeld in einen Umschlag zu verschicken. Deswegen empfiehlt es sich, das Geld nach außen unsichtbar zu verpacken. Bitte verwenden Sie keine Münzen! Schon gar nicht in einer ausländischen Währung, da wir diese nicht umtauschen können!

Euro Scheck

Schreiben Sie den Euro Scheck bitte auf einen unserer Namen aus. Bei dieser Zahlungsart berechnen wir **2,- DM** zusätzlich.

Scheck

Innerhalb Deutschlands können Sie auch einen ganz normalen Verrechnungsscheck verwenden. Wir berechnen auch hier nur **2,- DM** an zusätzlichen Kosten. Bei Bestellungen aus dem Ausland müssen wir dagegen **15,- DM** mehr nehmen, da dieser Betrag in der Regel beim Eintausch des Schecks anfällt. Von diesem Geld sehen wir keinen Pfennig, es wird einzig von den Bankinstituten kassiert!

Money Order

Dieser Art der Zahlung ist hauptsächlich für ausländische Kunden interessant. Hierbei wird kein Bargeld verschickt, sondern der Briefträger überbringt uns das Geld persönlich. Über die genaue Abwicklung beim Money Order und evtl. Kosten erkundigen Sie sich bitte bei Ihrer Post.

Vorab-Überweisung (Deutschland)

Natürlich kann das Geld für Unprotect auch überwiesen werden. Wenn Sie es eilig haben, legen Sie eine Kopie des Einzahlungsscheines oder Überweisungsauftrages Ihrer Bestellung bei. Ansonsten warten wir auf unseren Kontoauszug, um den Eingang des Geldes zu kontrollieren. Bei dieser Zahlungsart berechnen wir **2,- DM** zusätzlich.

Nachnahme (Deutschland)

Bei der Versendung per Nachnahme zahlen Sie erst, wenn der Briefträger Ihnen Ihre CD bringt. Da dieser Service von der Post mit höheren Portokosten verbunden ist, berechnen wir **5,- DM** zusätzlich.

Rechnung (nur für Firmen)

Firmen und Händler beliefern wir auf Wunsch auch per Rechnung.

Kreditkarte

Onlinebestellung über das Internet ist auch per Kreditkarte möglich. Besuchen Sie unsere Web Seite um weitere Einzelheiten und Preise zu erfahren.

Den zu zahlenden Betrag können Sie jederzeit im oberen blauen Kasten unter *Summe* ablesen. Darüber sehen Sie, wie die Summe zusammen kommt.

Sie können in der Eingabezeile *Stück* die gewünschte Anzahl der CD's angeben. So können Sie sich mit Freunden und Bekannten zusammentun und direkt mehrere CD's bestellen und somit Portokosten sparen.

Bitte beachten Sie auch das Eingabefeld *Update CD*: Normalerweise verschicken wir nur die CD's. Sie erhalten daraufhin eine Unprotect Version mit dem Datenbestand zum Zeitpunkt der CD Pressung (Dezember '97). Sollte es inzwischen schon Updatemodule geben, so müssen Sie sich diese entweder online (kostenlos) besorgen oder später für 15,- DM bei uns bestellen. Wer aber direkt alle bis zum aktuellen Zeitpunkt erschienenen Module haben möchte und keinen Online-Zugang hat, kann diese auch direkt bei seiner Erstbestellung angeben.

Der Vorteil: Statt 15,- DM zahlen Sie dann nur einen Aufpreis von 5,- DM für die CD! Tragen Sie dazu einfach die gewünschte Stückzahl in die dafür vorgesehene Eingabezeile ein.

In der Regel reicht es wenn Sie dort eine 1 eintragen. Außer Sie bestellen gleich mehrere CD's und wünschen für jede CD Version eine Update CD. Das ist in der Praxis aber nicht unbedingt nötig, da Sie die Update CD auch selber für Ihre Bekannten kopieren können und so dann nochmals ein paar Mark sparen können!

Wenn Sie alle Eingaben vorgenommen haben, können Sie das fertige Bestellformular ausdrucken oder Speichern, wenn Sie z.B. lieber per eMail bestellen wollen oder keinen Drucker haben. Falls Sie keinen Drucker besitzen, können Sie auch alle benötigten Informationen aufschreiben und uns schriftlich zusenden. Dafür brauchen Sie nicht unbedingt das Formular 1:1 abschreiben! Es reicht wenn die wichtigsten Daten (Adresse, gewünschte Version) vorhanden sind.

Um uns den mühseligen Weg zum Postamt zu ersparen (und Ihnen lange Wartezeiten), bitten wir Sie ausdrücklich, die Registrationen nicht per Einschreiben zu schicken, da wir, bedingt durch unser Studium, tagsüber nicht zu Hause sind und somit die Post nicht persönlich entgegen nehmen können.

Sie können dann einfacher per Nachnahme bestellen. Das hat den Vorteil, daß Sie erst bei Erhalt der Ware zahlen müssen und viel teurer wie ein Einschreiben ist es in der Regel auch nicht. Wenn Sie trotzdem Wert auf ein Einschreiben legen, kann es aus o.g. Gründen sein, daß Ihre Bestellung etwas länger dauert. Normalerweise versenden wir die CD's innerhalb von 1-2 Tagen, max. innerhalb von einer Woche. Bei Bestellungen außerhalb Deutschlands muß natürlich eine entsprechend längere Wartezeit in Kauf genommen werden.

Preisliste

Wem das oben zuviel Text war, der kann sich den entsprechenden Preis für die persönliche Unprotect Version einfacher hier aus der Liste ansehen:

Bestellungen aus Deutschland:

	Unprotect Pro 8.0	Unprotect Pro 8.0 - Schul-version	Unprotect Pro 8.0 - Firmen-version	Unprotect Pro 8.0 - Upgrade von 7.0 CD	Unprotect Pro 8.0 - Unpgrade von 6.0 CD	Unprotect Pro 8.0 - Upgrade von 6.0 Disk	Unprotect Pro 8.0 - Upgrade von 5.0 / 4.x	Update
Stückpreis	35,-	30,-	100,-	25,-	30,-	35,-	35,-	15,-
Porto & Verpackung	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-
inkl. Update-disketten	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-
Barzahlung	-	-	-	-	-	-	-	-
Euroscheck	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Scheck	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Money Order	?	?	?	?	?	?	?	?
Vorab-Überweisung	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Post-Nachnahme	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-

Bestellungen aus Europa:

	Unprotect Pro 8.0	Unprotect Pro 8.0 - Schul-version	Unprotect Pro 8.0 - Firmen-version	Unprotect Pro 8.0 - Upgrade von 7.0 CD	Unprotect Pro 8.0 - Unpgrade von 6.0 CD	Unprotect Pro 8.0 - Upgrade von 6.0 Disk	Unprotect Pro 8.0 - Upgrade von 5.0 / 4.x	Update
Stückpreis	35,-	30,-	100,-	25,-	30,-	35,-	35,-	15,-
Porto & Verpackung	8,-	8,-	8,-	8,-	8,-	8,-	8,-	8,-
inkl. Update-disketten	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-
Barzahlung	-	-	-	-	-	-	-	-
Euroscheck	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Scheck	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-
Money Order	?	?	?	?	?	?	?	?
Vorab-Überweisung	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Post-Nachnahme	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich

Bestellungen aus dem Rest der Welt:

	Unprotect Pro 8.0	Unprotect Pro 8.0 - Schul- version	Unprotect Pro 8.0 - Firmen- version	Unprotect Pro 8.0 - Upgrade von 7.0 CD	Unprotect Pro 8.0 - Unpgrade von 6.0 CD	Unprotect Pro 8.0 - Upgrade von 6.0 Disk	Unprotect Pro 8.0 - Upgrade von 5.0 / 4.x	Update
Stückpreis	35,-	30,-	100,-	25,-	30,-	35,-	35,-	15,-
Porto & Verpackung	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-
inkl. Update- disketten	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-
Barzahlung	-	-	-	-	-	-	-	-
Euroscheck	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Scheck	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-
Money Order	?	?	?	?	?	?	?	?
Vorab- Überweisung	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Post- Nachnahme	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich

Unsere Adresse

Postanschrift

H&H Software Vertrieb GbR
Lars Hornbach / Martin Horst
Mozartstr. 12
44147 Dortmund
Germany

Telefon: 0231/826130
FAX: 040/3603 038715

eMail Adresse

Allgemeine Fragen/Hinweise zu Unprotect bitte
an: Unprotect@aol.com

Normalerweise schauen wir min. 1x am Tag nach Mail (außer bei Krankheit, Urlaub, usw.) und beantworten auch alle Mails. Wenn Sie also auf eine dringende Mail keine Antwort erhalten haben, so senden Sie uns die Mail einfach noch mal, da es bei dem einen oder anderen Provider auch schonmal Probleme mit der Verteilung der Mails geben kann.

Wenn möglich, senden Sie uns nur Mails an o.g. Adressen. In den Support-Boxen schauen wir in der Regel nur einmal im Monat zum Upload des Updates nach und beantworten demnach auch nicht so oft unsere Mail!

Mails, wie z.B. „Wann kommt den das Update für den Monat x und was für Spiele sind drin?“ werden wir in Zukunft dagegen NICHT mehr beantworten. Die Updates kommen wenn Sie fertig sind und welche Spiele alle enthalten sein werden wissen wir im Voraus selber nicht!

Wer wissen will, wann das nächste Update kommt, kann sich auf unsere Mailling List für Update Benachrichtigungen setzen lassen und erhält automatisch die gewünschte Information!

Anhang B

Lizenz- und Geschäftsbedingungen

Achtung: Die in diesem Paket enthaltenen Softwareprogramme und anderen Materialien werden Ihnen zur Nutzung unter den Bedingungen des folgenden Lizenzvertrags übergeben und nicht verkauft.

Falls Sie mit diesen Bedingungen nicht einverstanden sind, senden Sie das komplette Paket zusammen mit einem Kaufnachweis an die unten angegebene Adresse zurück, worauf wir Ihnen die Lizenzgebühr zurückerstatten werden. Der Betrag wird nicht zurückerstattet, falls das Produkt oder die Verpackung beschädigt sind, Komponenten fehlen oder kein gültiger Kaufnachweis beiliegt. Die Verwendung dieses Pakets unterliegt den folgenden Bedingungen:

BENUTZERHINWEIS: DIES IST EIN VERTRAG ZWISCHEN IHNEN UND H&H SOFTWARE VERTRIEB GBR, EINER GBR MIT SITZ IN DORTMUND. FALLS SIE AM ENDE DES TEXTES IHR EINVERSTÄNDNIS ERKLÄREN, BEDEUTET DIES, DAß SIE MIT SÄMTLICHEN BEDINGUNGEN UND KONDITIONEN DIESES VERTRAGES EINVERSTANDEN SIND.

A. Lizenz

Dieser Vertrag liegt einem H&H Software Vertrieb GbR Softwareprodukt ("Software") und dazugehörigem Erläuterungsmaterial ("Dokumentation") an. Die Bezeichnung "Software" umfaßt auch sämtliche verbesserten und geänderten Fassungen sowie Software-Kopien, für die H&H Software Vertrieb GbR eine Lizenz erteilt hat. Die Lizenz für dieses Exemplar der Software wird Ihnen als Endbenutzer erteilt, Ihrem Arbeitgeber oder einem Dritten, der berechtigt ist, Ihnen die Nutzung der Software zu gestatten. "Sie/Ihnen/Ihr" wird im weiteren Verlauf dieses Vertrages als Bezeichnung für den Lizenzinhaber benutzt. H&H Software Vertrieb GbR kann durch schriftliche Vereinbarung mit dem Lizenzinhaber von den Bedingungen dieses Vertrages abweichen. H&H Software Vertrieb GbR gewährt Ihnen eine nicht ausschließliche Lizenz zur Benutzung von Software und Dokumentation, sofern Sie sich mit dem Folgenden einverstanden erklären:

Ein Patch/Trainer/oder ähnliche Spielehilfe von Unprotect darf nur benutzt werden, wenn man auch das dazu passende Spiel als Originalversion besitzt! Ausgeliehende oder anderweitige fremde Programme dürfen mit unserem Produkt selbstverständlich NICHT bearbeitet werden. Diese Software dient auf keinen Fall als Werkzeug zur Erstellung illegaler Kopieen und darf nicht zum Verstoß gegen geltendes Recht mißbraucht werden!

Der Besitz von Raubkopien ist strafbar und soll mit diesem Programm NICHT unterstützt werden!!!

Benutzung der Software: Sie dürfen

- die Software auf einem Einzelstandort auf Festplatte oder einer anderen Speichereinheit installieren.
- eine Sicherungskopie der Software machen, sofern die Sicherungskopie nicht zusätzlich auf einem Computer installiert oder benutzt wird.

BENUTZUNG AUF EINEM HEIMCOMPUTER. Als Hauptbenutzer eines Computers, auf dem die Software installiert ist oder benutzt wird, dürfen Sie die Software ebenfalls auf einem tragbaren Computer oder einem Heimcomputer installieren. Die Software darf jedoch nicht auf dem Zweitcomputer von einer anderen Person benutzt werden, wenn die Software zur gleichen Zeit auf einem Erstcomputer benutzt wird.

B. Geistiges Eigentum

Die Software ist geistiges Eigentum von H&H Software Vertrieb GbR und seinen Zulieferern und urheberrechtlich geschützt. Sie unterliegt dem Schutz der Copyrightgesetze der Bundesrepublik Deutschland, den internationalen Vertragsbedingungen sowie der geltenden Gesetze der Länder, in denen die Software benutzt wird. Die Struktur, die Anordnung und der Code der Software enthalten zudem wertvolle Geschäftsgeheimnisse und vertrauliche Daten von H&H Software Vertrieb GbR und seinen Zulieferern. Sie sind gehalten, die Software auf die gleiche Art und Weise zu behandeln, wie Sie anderes Material, das dem Urheberrecht unterliegt, beispielsweise ein Buch, behandeln würden. Sie dürfen die Software nicht kopieren, mit Ausnahme der im Abschnitt "Benutzung der Software" genannten Fälle, der gesondert gekennzeichneten Shareware- und Demo-Versionen und der Dokumentation. Alle Kopien, die Sie nach den Bestimmungen dieses Vertrages machen dürfen, müssen die gleichen Copyright- und Eigentumshinweise enthalten wie die Hinweise, die auf oder in der Software erscheinen. Sie verpflichten sich, keine Änderungen, Anpassungen, Übertragungen, Rückübersetzungen, Dekompilierungen, Disassemblierungen oder sonstige Versuche anzustellen, dem Quellcode der Software auf die Spur zu kommen. Warenzeichen sind in Übereinstimmung mit der anerkannten Warenzeichenpraxis zu verwenden, inklusive Kennzeichnung des Namens des Warenzeicheninhabers. Warenzeichen dürfen ausschließlich zur Kennzeichnung des von der Software hergestellten und ausgedruckten Ausgabematerials benutzt werden. Diese Art der Warenzeichenbenutzung gewährt Ihnen keinerlei Eigentumsrechte im Hinblick auf das betreffende Warenzeichen. Mit Ausnahme des Obengenannten, gibt Ihnen der vorliegende Vertrag keine zur Software gehörigen geistigen Eigentumsrechte.

C. Übertragung

Sie dürfen die Software und die Dokumentation nicht vermieten, verleasen oder verleihen, und es darf keine Unterlizenz erteilt werden. Sie dürfen jedoch sämtliche Rechte zur Benutzung der Software auf eine andere natürliche oder juristische Person übertragen, unter der Bedingung, daß Sie den vorliegenden Lizenzvertrag sowie die Software, inklusive sämtlicher Kopien aktualisierter und früherer Fassungen sowie der genannten Dokumentation auf diese natürliche oder juristische Person übertragen und keine Kopien, inklusive der in einem Computer gespeicherten Kopien, zurückbehalten.

D. Multiple Environment Software/Multiple Language Software/Mehrere Exemplare.

Wenn die Software zwei oder mehr Bedienerumgebungsversionen der Software (z.B. OS/2 (r) und Windows(r)), bzw. zwei oder mehr Sprachübersetzungs-versionen der Software, die gleiche Software auf zwei oder mehr Medien (z.B. Disketten und CD-ROM) enthält, oder wenn Sie diese in Verbindung mit dem Erwerb beim Kauf der Software erhalten und/oder auf eine andere Art und Weise zwei oder mehrere Exemplare der Software erhalten, darf die Gesamtzahl der Computer, auf der alle Software-Versionen benutzt werden, die zulässige Zahl von Computern nicht übersteigen. Sie dürfen gemäß den Bestimmungen dieses Vertrags eine einzige Sicherungskopie aller von Ihnen benutzten Versionen der Software anfertigen. Die unbenutzten Versionen oder Exemplare der Software oder Software auf unbenutzten Medien dürfen nicht vermietet, als Leasingobjekt übergeben, in Unterlizenz vergeben, verliehen oder übertragen werden, es sei denn, dies erfolgt als Teil der oben beschriebenen endgültigen Übertragung der gesamten Software und Dokumentation.

E. Bedingungen

(a) Diese Lizenz ist so lange gültig, wie Sie das Programm nutzen, es sei denn, sie wird wie in diesem Vertrag dargelegt beendet. Die Lizenz erlischt, wenn Sie sich nicht an die Klauseln oder Bedingungen dieses Vertrages halten. Sie erklären sich einverstanden, daß Sie nach Erlöschen der Lizenz das Paket mitsamt aller in jeglicher Form vorliegenden Kopien, Änderungen und zusammengeführten Programmbestandteilen des Pakets vernichten.

(b) Ihre Angestellten und Vertreter sind darüber zu unterrichten, daß das Anfertigen von unerlaubten Kopien jeder Komponente des Pakets, eine Verletzung des Rechts des geistigen Eigentums und einen Bruch dieses Vertrags darstellen.

F. Garantie

Wir übernehmen für den Zeitraum von sechzig (60) Tagen ab Lieferdatum die Garantie, daß die in diesem Paket enthaltenen Datenträger frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern sind. Sollte sich in diesem Zeitraum ein Fehler zeigen, senden Sie den schadhafte Datenträger an die unten aufgeführte Adresse, und wir werden sie Ihnen kostenlos ersetzen. Während der Garantiedauer besteht eventuell kein Anspruch auf Schadenersatz, falls der Schaden auf einem Unfall, auf Mißbrauch oder auf unsachgemäßer Handhabung beruht. Dieses Rechtsmittel ist Ihr einziges Rechtsmittel bei einer Garantieverletzung.

Die Gewährleistungen der von H&H Software Vertrieb gelieferten Vollversionen, nicht jedoch der Shareware-/Demo-Versionen, beziehen sich auf Materialschäden und Mängel, die wir zu vertreten haben. Wir haften weder direkt noch indirekt für Schäden, die aus der Nutzung der Software entstanden sind. Dies gilt auch dann, wenn das Programm in einem fehlerhaften Zustand geliefert wurde.

G. Garantie- und Haftungsbeschränkungen

MIT AUSNAHME DER OBEN GENANNTEN AUSDRÜCKLICHEN GARANTIE ÜBERNEHMEN WIR KEINE GEWÄHRLEISTUNGEN HINSICHTLICH DES PAKETS, UND DAS PAKET WIRD OHNE GEWÄHRLEISTUNGEN ODER BEDINGUNGEN, WEDER AUSDRÜCKLICHEN NOCH STILLSCHWEIGENDEN, GELIEFERT. ZU DEN IN DER AUSDRÜCKLICHEN GARANTIE NICHT EINGESCHLOSSENEN GEWÄHRLEISTUNGEN GEHÖREN:

GEWÄHRLEISTUNGEN FÜR DIE MARKTFÄHIGKEIT ODER DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER SOLCHE, DIE SICH AUS DER GESCHÄFTS- ODER HANDELS-TÄTIGKEIT ERGEBEN. SIE TRAGEN DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH DER ERGEBNISSE UND LEISTUNGEN DES PAKETS. WIR ÜBERNEHMEN IHNEN, EINER ANDEREN PERSON ODER EINER JURISTISCHEN PERSON GEGENÜBER KEINERLEI HAFTUNG FÜR INDIREKTE, ZUFÄLLIGE, SPEZIELLE ODER FOLGESCHÄDEN, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF, EINKOMMENS- ODER PROFITEINBUSSEN, VERLUST VON DATEN ODER ANDERE GESCHÄFTLICHE ODER FINANZIELLE VERLUSTE, SELBST WENN WIR AUF DIE MÖGLICHKEIT EINES SOLCHEN SCHADENS HINGEWIESEN WURDEN, UND AUCH NICHT FÜR SCHADENERSATZFORDERUNGEN VON DRITTEN; EBENSO KÖNNEN UNSERE VERTRETER, LIZENZGEBER, ANGESTELLTEN ODER REPRÄSENTANTEN NICHT HAFTBAR GEMACHT WERDEN. DIE MAXIMALE GESAMTHAFTUNG IHNEN GEGENÜBER BESCHRÄNKT SICH AUF DEN VON IHNEN FÜR DAS PAKET GELEISTETEN BETRAG. DIESE GARANTIE REGELT IHRE RECHTE. IN EINZELNEN LÄNDERN KÖNNEN WEITERE RECHTSBESTIMMUNGEN GELTEN. IN EINIGEN LÄNDERN IST DER AUSSCHLUSS STILLSCHWEIGENDER GEWÄHRLEISTUNGEN UND DER AUSSCHLUSS ODER DIE EINSCHRÄNKUNG DER HAFTUNG FÜR ZUFÄLLIGE UND FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG. DIE GENANNTEN AUSNAHMEREGELUNGEN UND EINSCHRÄNKUNGEN HABEN EVENTUELL FÜR SIE KEINE GÜLTIGKEIT.

H. Verzichtleistung

H&H Software Vertrieb übernimmt keinerlei Haftung oder Garantie bezüglich des Inhalts dieser Anleitung, des Programmes, allen zum Programmpaket gehörenden Dateien/Informationen und insbesondere gegenüber jeglicher aufgelegter Händler- oder Eignungsgarantie für besondere Zwecke. Weiterhin behält sich H&H Software Vertrieb das Recht vor, diese Auflage zu revidieren und von Zeit zu Zeit Änderungen des Programms vorzunehmen ohne jegliche Verpflichtung von H&H Software Vertrieb einer Person oder Organisation von derartigen Änderungen Mitteilung zu machen.

Wir, die Autoren, haften auch nicht für evtl. entstandene Schäden durch unser Programm und können auch nicht eine 100%ige Garantie auf die volle Funktionsfähigkeit geben! Allerdings sind wir stets bemüht alle Patches, sowie Unprotect selber, ständig zu überprüfen und somit fehlerfrei unseren Kunden anbieten zu können.

I. Schadensersatz

Sie schützen uns, unsere Beauftragten, angeschlossenen Unternehmen und Lizenzgeber ausdrücklich vor jeglicher Haftbarkeit gegenüber Ihren Kunden, Vertriebsgesellschaften und dritten Parteien, die sich aus Ihren Handlungen im Rahmen dieses Vertrags ergeben könnte.

J. Allgemeines

(a) Bitte füllen Sie das (sofern vorhanden) beiliegende Registrierformular aus, unterschreiben Sie es, und senden Sie es an die aufgedruckte Adresse. Enthält das Paket kein Registrierformular, befolgen Sie die Registrieranweisungen im Programm. Das Versenden des Formulars oder das Befolgen der Registrieranweisungen im Programm gilt als Nachweis dafür, daß Sie das Produkt in Lizenz nehmen. Wenn Sie nicht möchten, daß Registrierdaten Dritten preisgegeben werden, werden wir dies nach Erhalt einer dementsprechenden schriftlichen Erklärung Ihrerseits unterbinden.

(b) DIESER VERTRAG IST DER VOLLSTÄNDIGE VERTRAG HINSICHTLICH DES PAKETS UND LÖST ALLE ANDEREN SCHRIFTLICHEN ODER MÜNDLICHEN VERTRÄGE ODER ABMACHUNGEN AB. DIESER VERTRAG DARF AUSSER DURCH EINEN SCHRIFTLICHEN, VON IHNEN UND EINEM UNSERER ZEICHNUNGSBEVOLLMÄCHTIGTEN UNTERSCHRIEBENEN ZUSATZ NICHT GEÄNDERT ODER AUSSER KRAFT GESETZT WERDEN. KEINE ANDERE PERSON IST BERECHTIGT IN UNSEREM NAMEN DEN VERTRAG ZU ÄNDERN ODER AUSSER KRAFT ZU SETZEN. EIN IN IHREM HANDBUCH VORHANDENER LIZENZVERTRAG IST NICHTIG, DA DER VORLIEGENDE VERTRAG DIE NUTZUNG DES PAKETS REGELT.

(c) Eine Außerkraftsetzung einer Klausel oder Bedingung dieses Vertrags durch eine der beiden Parteien wird in Zukunft nicht als Außerkraftsetzung der Klausel noch als Außerkraftsetzung einer darauf folgenden Verletzung der Klausel betrachtet.

(d) Die Ungültigkeit oder Undurchsetzbarkeit einer beliebigen Bestimmung dieses Vertrags beeinträchtigt nicht die Gültigkeit oder die Undurchsetzbarkeit aller anderen Bestimmungen, und die Parteien müssen sie durch eine gültige Bedingung ersetzen, die in ihrer Absicht und ihrer ökonomischen Auswirkung der ungültigen Bedingung möglichst nahe kommt.

K. Copyright

© 1992-98 H&H Software Vertrieb
Horst & Hornbach GbR

Lars Hornbach / Martin Horst
Mozartstr. 12
44147 Dortmund
Germany

Ende des Handbuchs - Viel Spaß mit unserem Programm!

Mit freundlichen Grüßen

Lars Hornbach & Martin Horst

Dezember 1998

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Sprache wählen.....	22
Abbildung 2: Virtuellen Speicher einstellen	22
Abbildung 3: Default Markierung.....	26
Abbildung 4: Aktuelle Markierung.....	26
Abbildung 5: System Menü Knopf	28
Abbildung 6: Verkleinerung Knopf	28
Abbildung 7: Vergrößerung Knopf.....	28
Abbildung 8: Hilfe Knopf.....	28
Abbildung 9: Hintergrund Knopf.....	28
Abbildung 10: Schließen Knopf	28
Abbildung 11: Das Hauptfenster.....	29
Abbildung 12: Das Hauptfenster (Windows Version)	29
Abbildung 14: Spiel suchen.....	30
Abbildung 15: Spiel Suchen (Windows Version).....	30
Abbildung 16: System Menü	31
Abbildung 17: Binärdateien verwalten	31
Abbildung 18: Binärdateien verwalten (Windows Version)	32
Abbildung 19: Unprotect Menü.....	32
Abbildung 20: Unprotect Menü (Windows Version).....	32
Abbildung 21: Tools Menü.....	33
Abbildung 22: Tools Menü (Windows Version)	33
Abbildung 23: Kalender	33
Abbildung 24: Optionen Menü	34
Abbildung 25: Optionen Menü (Windows Version).....	34
Abbildung 26: Formular Menü	34
Abbildung 27: Formular Menü (Windows Version).....	34
Abbildung 28: Hilfe Menü	35
Abbildung 29: Hilfe Menü (Windows Version)	35
Abbildung 30: Extras Menü.....	35
Abbildung 31: Extras Menü (Windows Version)	35
Abbildung 32: Allgemeine Einstellungen	37
Abbildung 33: Allgemeine Einstellungen (Windows Version).....	37
Abbildung 34: Bildschirm Einstellungen.....	39
Abbildung 35: Bildschirm Optionen (Windows Version).....	39
Abbildung 36: Drucker Einstellungen.....	42
Abbildung 37: Maus Einstellungen.....	44
Abbildung 38: Sound Einstellungen	45
Abbildung 40: Text Einstellungen (Windows Version).....	46
Abbildung 41: Unterliste	47

Abbildung 42: Unterliste (Windows Version).....	47
Abbildung 43: Text Betrachter	51
Abbildung 44: Text Betrachter (Windows Version).....	51
Abbildung 45: „Gehe zu“ Dialog.....	52
Abbildung 46: Drucken Dialog.....	52
Abbildung 47: Text Betrachter - System Menü.....	53
Abbildung 48: Text Betrachter - System Menü (Windows Version)	53
Abbildung 49: Farbeinstellungsdialog	53
Abbildung 50: Archiv Dialog	54
Abbildung 51: Archiv Dialog (Windows Version).....	54
Abbildung 52: Kartenauswahl	57
Abbildung 53: Kartenauswahl (Windows Version)	57
Abbildung 54: Kartenfenster	58
Abbildung 55: Kartenfenster (Windows Version)	58
Abbildung 56: Kartenfenster - Optionen (Windows Version).....	59
Abbildung 57: Druckvorschaufenster	59
Abbildung 58: Spielstand Editor.....	59
Abbildung 59: Spielstand Editor (Windows Version)	60
Abbildung 60: Der HEX-Editor.....	61
Abbildung 61: Der HEX-Editor (Windows Version).....	61
Abbildung 62: HEX-Editor - Datei Menü	63
Abbildung 63: HEX-Editor - Datei Menü (Windows Version).....	63
Abbildung 64: HEX- Editor - Suchen Menü	63
Abbildung 65: HEX-Editor - Suchen Menü (Windows Version).....	63
Abbildung 66: Werkzeug Menü.....	64
Abbildung 67: HEX-Editor - Werkzeug Menü (Windows Version)	64
Abbildung 68: HEX-Editor - ASCII Tabelle.....	64
Abbildung 69: HEX-Editor - Zeichentabelle (Windows Version)	64
Abbildung 70: Taschenrechner	65
Abbildung 71: Taschenrechner (Windows Version).....	65
Abbildung 72: Einfügen Dialog.....	65
Abbildung 73: HEX-Editor - Cursor Position verschlüsseln	66
Abbildung 74: HEX-Editor - Cursor Position verschlüsseln (Windows Version).....	66
Abbildung 75: HEX-Editor - Anzeigen Menü.....	66
Abbildung 76: HEX-Editor - Anzeigen Menü (Windows Version)	66
Abbildung 77: HEX-Editor - Editieren Menü	67
Abbildung 78: HEX-Editor - Editieren Menü (Windows Version).....	67
Abbildung 79: HEX-Editor - Suchen Dialog.....	68
Abbildung 80: HEX-Editor - Suchen Dialog (Windows Version)	68
Abbildung 81: HEX-Editor - Suchen / Ersetzen Dialog	68
Abbildung 82: HEX-Editor - Suchen / Ersetzen Dialog (Windows Version).....	69
Abbildung 83: HEX-Editor - Dateien vergleichen Dialog.....	69
Abbildung 84: HEX-Editor - Dateien vergleichen Dialog (Windows Version).....	69
Abbildung 85: HEX-Editor - Symmetrie Vergleich Dialog.....	71
Abbildung 86: HEX-Editor - Symmetrie Vergleich Dialog (Windows Version).....	71
Abbildung 87: HEX-Editor - Dateien Kodieren / Dekodieren	72
Abbildung 88: HEX-Editor - Dateien Kodieren / Dekodieren (Windows Version).....	73
Abbildung 89: Auswahlfenster für Module	75
Abbildung 90: Auswahlfenster für Module (Windows Version).....	75
Abbildung 91: Spiel Einstellungen	76
Abbildung 92: Spiel Einstellungen (Windows Version)	76
Abbildung 93: Text Editor.....	78
Abbildung 94: Text Editor (Windows Version)	78

Abbildung 95: Datei Editor (hier für Trainer).....	79
Abbildung 96: Datei Editor (Windows Version).....	79
Abbildung 96: Patch Editor	81
Abbildung 98: Patch Editor (Windows Version).....	81
Abbildung 97: Suchen / Ersetzen Dialog	82
Abbildung 100: Suchen / Ersetzen Dialog (Windows Version)	82
Abbildung 98: Ersetzen Dialog.....	82
Abbildung 99: Optionen	83
Abbildung 100: Info Text Eingabe	84
Abbildung 104: Info Text Eingabe (Windows Version)	84
Abbildung 101: Karten/Grafik Editor	85
Abbildung 106: Karten/Grafik Editor (Windows Version).....	85
Abbildung 102: Spielstand Editor Editor- Hauptdialog	87
Abbildung 108: Spielstand Editor Editor- Hauptdialog (Windows Version)...	87
Abbildung 103: Optionen	88
Abbildung 104: Optionen für "Multi-Spielstände"	89
Abbildung 105: Edit Typ.....	90
Abbildung 106: Wert ändern	91
Abbildung 107: Konstanter Wert.....	92
Abbildung 108: Text ändern.....	92
Abbildung 109: Auswahl Liste	93
Abbildung 110: Bytes ändern	94
Abbildung 111: Der Kalender.....	95
Abbildung 112: Taschenrechner	96
Abbildung 113: Task Manager	96
Abbildung 114: Dateiauswahl Dialog	97
Abbildung 115: Verzeichnis wechseln Dialog	98
Abbildung 116: Bestelldialog	108
Abbildung 117: Bestelldialog (Windows Version).....	108

Index

A

- Action Replay Codes 13
- Addons/ Erweiterungen 13
- Adressen 112
- Allgemeine Einstellungen 37
- Archiv Dialog 54
- Auflösung 39

B

- Bedienung 29
- Benachrichtigung über neue Updates 101
- Bestellinformationen 103
- Bewegungen 16
- Bezugsquellen für Updates 101
- Bild Drucken 59
- Bild exportieren 58
- Bildschirm Einstellungen 39
- Binärdateien verwalten 31
- Bugfixes 19

C

- Cheats 13

D

- Danksagungen 31
- Datei Editor 79
- Dateiauswahl Dialog 95
- Dateibasierte Spielehilfen 53
- Dateiverschlüsselung 72
- Differenz Vergleich 70
- DOS Shell 32
- Druckbeginn 42
- Druckende 42
- Drucker Einstellungen 42

- Drucker Tools 95

E

- Easter Eggs 14
- Editor 74
- Editoren 14
- Entschlüsseln 73
- EXE-Entpacker 38

F

- FAQ's 14
- Flaggen 48

G

- Game Genie Codes 14
- Game Guru Codes 14
- Game Wizard Module 14
- Gamma 40
- Grafikbeginn 42
- Grafiken 57
- Grafikende 43
- Grafikzeile 42

H

- Hardwareanforderungen 20
- Häufige Fragen & Antworten 99
- HEX Cheats 15
- HEX-Editor 61
- Hintergrund 40
- Hinweise zu CDROM Spielen 98
- HTML Seiten 15

I

- Indizierte Spiele 40
- Installation 22

K

- Kalender 93
- Karten 15, 57
- Karten/Grafik Editor 85

L

- Leerzeilen 43
- Level 15, 55
- Levelcodes 16
- Lieferumfang 24
- Listen 16

Lizenz- und Geschäftsbedingungen
113
Lösungen 16
LPT Port 43

M

Maus Einstellungen 44
Maussteuerung 27
Menüstruktur 31
Module überprüfen 31
Moves 16

N

Neuigkeiten 8, 9
Normaler Vergleich 69
Normalschrift 42

O

Optionen 37

P

Patch Editor 81
Patch Texte 17
Patches 16, 48
Preisliste 110
Problembehebung 97
Protokolldatei anlegen 38
Punktlisten 18

R

Registration 103
Registrierung 106

S

Schmalschrift 42
Schmalschrift drucken 43
Schriftart 40
Secrets 18
Seitenende 42
Seitenlänge 43
Sicherheitskopie anlegen 38
Sonderzeichen drucken 43
Sound Einstellungen 45
Spalten 43
Speicherinformationen 31
Spieletyp Farben 40
Spielstand Editor 59
Spielstand Editor Editor 87

Spielstand Editoren 18
Spielstand Patches 17
Spielstände 18
Statistik 31
Steuerzeichen 43
Strategy Guides 18
Support 101
Symmetrie Vergleich 71
System Knöpfe 28

T

Taschenrechner 94
Task Manager 94
Tastatursteuerung 27
Tests 17
Text Editor 78
Text exportieren 53
Text zentrieren 43
Textbasierte Spielehilfen 51
Tips 18
Tools 18
Trainer 18
Trainer Patches 17

U

UGE Dateien 19
UHS Lösungen 19
Umlaute drucken 43
Update installieren 93
Updates 19, 55

V

Vergleichen 69
Verschiedenes 19
verschlüsseln 73
Verzeichnis wechseln Dialog 96