

# Over het programma - About the program - Über das Programm

**Nederlands:**

## Laadinstructie

Schakel de computer uit en de diskdrive aan. Steek de diskette in de drive en schakel nu de computer aan, terwijl de OPTION-toets wordt ingedrukt.

Een uitgebreide handleiding is als tekstfile in drie talen op de diskette aanwezig, in het programma geïntegreerd of als gedrukte tekst bijgeleverd.

## Garantie

In geval van een mankement van het programma of beschadiging van de diskette, ongeacht door welke oorzaak, wordt een vervangende diskette geleverd, nadat u de beschadigde diskette inclusief deze map hebt opgestuurd aan:

A.N.G. Software, Puttershoeksestraat 63a, 3114 PK SCHIEDAM.

Van deze dienst kan in totaal tot drie keer aantoe gebruik worden gemaakt, zonder dat er kosten aan zijn verbonden. Bij nog vakere vervangingen zal er een vergoeding worden gerekend.

## Copyright

© A.N.G. Software 1991. Alle rechten voorbehouden, geldend in alle landen, inclusief de USSR.

---

**English:**

## Boot instructions

Switch off the computer and leave the drive switched on. Put the disk into the drive. Keep the OPTION key pushed down and switch the computer on.

Detailed instructions come with the program either as text file in three languages, or integrated into the program or as an instruction sheet.

## Warranty

In the case of malfunctioning of the program or damage to the disk, the program disk will be replaced regardless of the cause of the damage. The disks will be replaced after return of the complete program package to the publisher:

A.N.G. Software, Puttershoeksestraat 63a, 3114 PK SCHIEDAM, NETHERLANDS.

Replacement will be done up to three times without cost.

## Copyright

© A.N.G. Software 1991. All rights reserved in all countries including the USSR.

---

**Deutsch:**

## Ladeanweisungen

Schalten Sie den Rechner aus und die Diskstation ein. Legen Sie die disk in den Drive ein und schließen Sie ihn. Schalten Sie nun den Rechner wieder ein, während Sie die OPTION-Taste eingedrückt halten.

Eine ausgeteilte Anleitung in drei Sprachen liegt dem Programm als Text integriert oder lose bei.

## Garantie

Im Falle eines Programmfehlers oder einer Beschädigung der Disks, wird das Programm kostenlos ausgewechselt. Schicken Sie dazu ihr fehlerhaftes Exemplar an:

A.N.G. Software, Puttershoeksestraat 63a, 3114 PK SCHIEDAM, NIEDERLANDE. Sie können bis zu drei mal von diesem Service ohne Kostenbeitrag Gebrauch machen.

## Copyright

© A.N.G. Software 1991. Alle Rechte vorbehalten in alle Ländern einschließlich der USSR.

Het programma start met het hoofdmenu waar 8 mogelijkheden zijn.

1. Hack picture from file
2. Hack picture from bootdisk
3. Load/save picture
4. Set graphics mode/mask
5. Pictureshow creator
6. Disk options
7. Edit picture
8. Restart/ Manual

Alle opties worden nu besproken.

Optie 1: hack picture from file.

Met deze optie kun je een picture kraken uit een file. Dit is dus een diskfile. Je moet de filename invoeren en daarna krijg je een klein overzicht te zien. Hier verschijnt een ? achter het woord bytes. Hier kan een aantal bytes ingevoerd worden dat kan worden overgeslagen. Na het invoeren van dit aantal (return=0) gaat het programma zoeken. Om de zoveel tijd laat het programma een scherm zien. Als de picture die gekraakt dient te worden er niet op staat kan op de spatiebalk gedrukt worden. Staat de picture er wel of gedeeltelijk op dan is het mogelijk om met de cursortoetsen de picture op zijn plaats te schuiven. Als de picture op zijn plek staat kan er op escape gedrukt worden om het kraakproces te verlaten. Mocht de picture niet op zijn plaats te krijgen zijn, druk dan nog eens op de spatiebalk en wacht tot het scherm weer verschijnt. Nu zou de picture op zijn plaats te zetten moeten zijn. Lukt het nu nog niet, druk dan nog eens op de spatiebalk en probeer het nog eens. Het is ook mogelijk om van graphics mode te wisselen tijdens het kraken. Onder het bekijken van het scherm kan er op de G toets gedrukt worden om eventuele aanpassingen te doen. De toetsen 1 tot 5 passen de kleuren aan. Met 6 is uit de kleurenbijstelmode te komen. Met de M toets kun je in mode 9 nog naar een andere byte configuratie springen om een mode 10 scherm te krijgen. Met de W toets kun je de schermwijdte veranderen.

Optie 2: hack screen from bootdisk.

Deze optie kraakt een picture van een opstartdisk. Het principe is hetzelfde als bij het kraken uit een file. Nu hoeft er geen filename ingevoerd te worden. Bij het overzicht is er in plaats van 'bytes' nu 'sector' te zien en daarachter staat ook weer een ?. Hier kan nu een aantal sectors worden ingevoerd dat overgeslagen dient te worden (return=0). Na het invoeren is

de handeling verder hetzelfde als bij  
het kraken van een file.

Optie 3: load/save picture.

Met deze optie kan een scherm geladen  
of weggeschreven worden. De menu's  
spreken voor zich.

Optie 4: set graphics mode/mask.

In dit menu kun je de gewenste mode  
instellen waarin de picture staat. Dit  
kan graphics mode 7,8,9 of 15 zijn.

Het is in dit menu ook mogelijk een  
mask in te stellen. Sommige pictures  
zijn beveiligd door bij elke byte een  
waarde op te tellen. Door deze waarde  
hier in te voeren (mogelijkheden van  
0 t/m 255) worden de bytes tijdens het  
kraken omgezet. Ook is het mogelijk de  
bytes te spiegelen, sommige pictures  
zijn op die manier beveiligd.

Optie 5: pictureshow creator.

Als deze optie gekozen wordt dan gaat  
het programma de pictureshow creator  
inladen. Let wel op dat er niets meer  
in het geheugen staat dat belangrijk  
is. De pictureshow creator is een los  
programma dus dit overlapt het actuele  
programma!

Optie 6: disk options.

Vanuit dit menu kunnen bepaalde disk-  
handelingen worden verricht. Het is  
een soort mini-dos binnen hackpicture  
program II.

Optie 7: edit picture.

Vanuit deze mode is het mogelijk de  
picture enigzins aan te passen. De  
picture wordt getoond. Met toets 1-5  
kunnen de kleuren aangepast worden.  
Met 6 wordt de kleuraanpasmode weer  
verlaten. Met de cursortoetsen of de  
joystick is het knipperende pixelkje  
te besturen. Vuurknop/spatie drukt een  
pixel van de actuele kleur op de plek  
van dat pixelkje af. Met C verandert  
de actuele kleur. Met B kan er een  
box gemaakt worden die gevuld wordt  
met de actuele kleur. Dit is makkelijk  
om stukken scherm die niet gewenst  
zijn weg te werken. Met T kan er een  
tekst worden ingevoerd. Met escape  
wordt er terug gesprongen naar het  
hoofdmenu.

Optie 8: restart/ manual

Deze optie herstart het programma en  
maakt daarbij alle ingestelde waarden  
schoon en wist een eventueel scherm in  
het geheugen. Ook kun je van heiruit  
deze handleiding laden...

Hackpicture program II, pictureshow  
creator, handleiding.

Het hoofdmenu laat 5 opties zien:

1. Create pictureshow
2. Strip show
3. Disk options
4. Hackpicture program
5. Restart



De opties worden hieronder besproken.

Optie 1: create pictureshow.

Met deze optie kan een pictureshow gemaakt worden van een aantal eerder gekraakte pictures. Na het kiezen van deze optie wordt het aantal pictures dat in de show komt gevraagd. Nadat het aantal is ingevoerd berekent het programma de maximaal en minimaal benodigde diskruimte. Minimaal is alleen van toepassing als je alleen pictures van graphics mode 7 gebruikt. Als je bevestigd hebt dat je genoeg diskruimte hebt dan verschijnt er een menu. Vanuit dit menu kun je 3 opties regelen. Druk op de G om de graphics mode te veranderen. Let hier ook op als je weer een nieuwe picture laadt die misschien een andere mode heeft. Met P kun je een nieuwe picture laden. Met C kun je kijken of de picture die in je geheugen zit goed is en of deze van de juiste graphics mode is. Als er een picture in het geheugen zit dan verschijnt er een extra optie in het menu. Met deze optie, toets A, voeg je het scherm uit het geheugen toe aan de pictureshow. Nadat alle pictures in de show zijn gezet wordt er gesprongen naar het naaminvoeren. De pictureshow moet nu een naam gegeven worden. De show kun je nu laden met dos optie L. Om ervoor te zorgen dat de show op kan starten moet je bij het invoeren van de naam return toetsen en dan zal het programma hem als autorun.sys samen met dos op de disk zetten. Elke andere naam voor de show is in te voeren. Let wel op dat je niet 2 shows op 1 disk dezelfde naam geeft. De naam picshow.com niet gebruiken!!

Optie 2: strip show.

Met deze optie kun je een pictureshow weer uit elkaar halen en er weer losse pictures van maken. Na het invoeren van de filename gaat het programma op zoek naar de show en laadt picture voor picture in. Als de picture op het scherm getoond wordt kun je met space de volgende picture laden, met 1-6 de kleuren bijstellen en met escape naar het save-menu springen.

Optie 3: disk options.

Zie hackpicture program.

Optie 4: hackpicture program.

Laadt het hackpicture program weer in.

Optie 5: restart.

Zie hackpicture program.

Extra info:

Op de disk staan nog 2 programma's:

PICLOAD.BAS en PICLOAD.TUR. Dit zijn  
twee kleine programma's in basic en in  
turbo basic, waarmee je je gekraakte  
pictures in kunt laden in je eigen  
basicprogramma's. Veel succes ermee!

ATARI  
MUSEUM.NL