

3D Mark 2001 64MB Hack

Als [3D Mark 2001](#) herauskam, wurden 128 MB Grafikspeicher benötigt und das Dumme war, das mein PC zu der Zeit nur 64 MB hatte. Also habe ich diesen kleinen Hack geschrieben der die Grafikspeicherabfrage überbrückt.

Das war aber verschwendete Zeit, da das Ergebnis mehr als traurig war ...

```
; 3D Mark 2001 64MB Hack
; asm Source für Tasm 5
; Copyright by Andreas Giemza
; Email : webmaster@andreasgiemza.de
; Website: www.andreasgiemza.de

;Bei Verbesserungsvorschlägen oder Korrekturen bitte eine Mail an mich!

.model tiny

jumps

.code

org 100h

start:
jmp start2

text      db '&lt;- Sind hier 2 komische Zeichen dann gab es einen
Fehler! Kontrolliere ob das',10,13,'File im richtigem Ordner
ist!',10,13,'Wenn nix da ist, dann wurde die Datei erfolgreich
gehackt!',10,13,10,13,'!!! 3D Mark 2001 64 MB Hack !!!',10,13,'by Andreas
Giemza',10,13,10,13,'E-Mail : webmaster@andreasgiemza.de',10,13,'Website:
www.andreasgiemza.de',10,13,10,13,'Bei Kommentare, Fehler,
Verbesserungsvorschl',132,'gen mailt mir!','$'
dateiname      db '3DMark2001.exe',0
dateihandle     dw ?
jump           db 235

start2:
mov ah, 3Dh
mov al, 2
lea dx, dateiname
int 21h
mov dateihandle, ax

mov bx, dateihandle
mov cx, 0000h
mov dx, 34351
mov ax, 4200h
```

```
int 21h

mov cx, 1
lea dx, jump
mov ah, 40h
int 21h

mov bx, dateihandle
mov cx, 0000h
mov dx, 47146
mov ax, 4201h
int 21h

mov cx, 1
lea dx, jump
mov ah, 40h
int 21h

mov ah, 3Eh
mov bx, dateihandle
int 21h

lea dx, text
mov ah, 9h
int 21h

int 20h

end start
```

From:
<http://www.andreasgiemza.de/> - **Andreas' Wiki**

Permanent link:
http://www.andreasgiemza.de/programmieren/assembler/3d_mark_2001_64mb_hack?rev=1479155686

Last update: **2016/11/14 21:34**

