VON STEVEN KOVACS

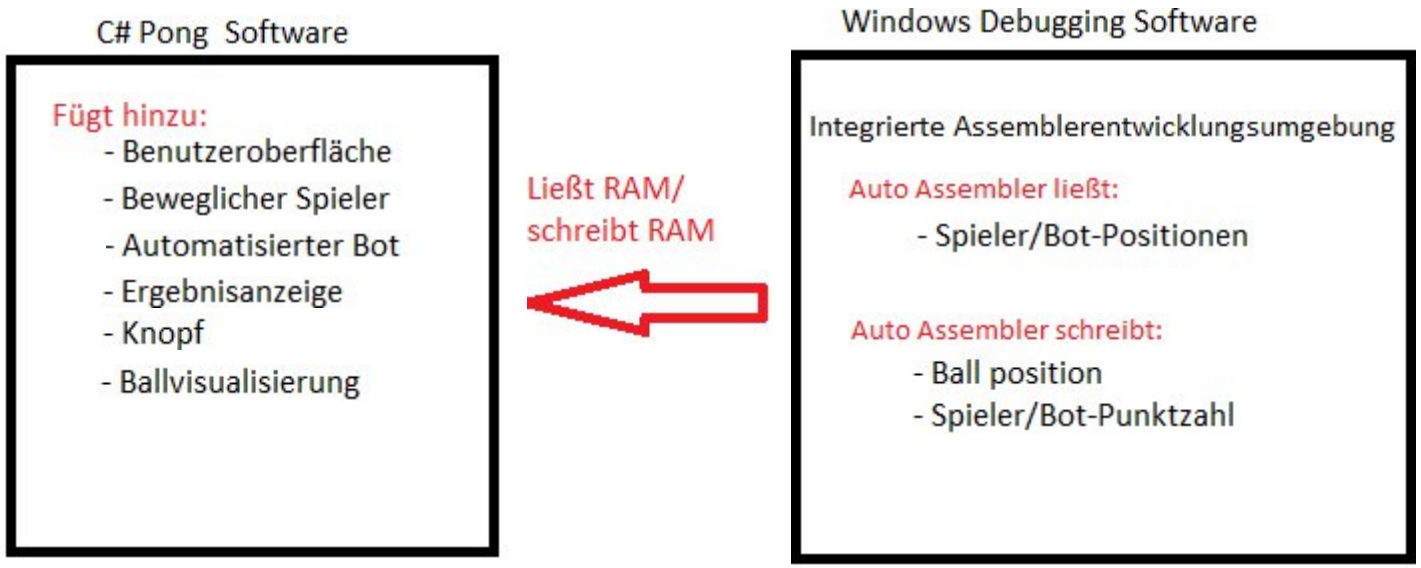
C# Pong mit Ballansteuerung durch externe Assemblerinjektion

Verwendete Software

Visual Studio 2013 Ultimate
- Monogame Erweiterung (Ursprünglich XNA)

Cheat Engine 6.6
- Debugger
- Assembler Codeeditor

Bestandteile/Funktionsweise



Wie wird die Kommunikation ermöglicht?

- Speicher finden

- Verweis auf neuen Speicher erstellen

Address	Bytes	Opcode	
aobPlayerY	E9 B31EA4F6	**jmp**	007E0000
09D9E14D	90	**nop**	
09D9E14E	DB 46 24	**fild**	dword ptr [esi+24]

```
Protect:Execute/Read/Write  Base=09D9E000 S
address   48 49 4A 4B 4C 4D 4E 4F 50 51 52 5
09D9E148 E9 B3 1E A4 F6 90 DB 46 24 D9 5D D
```