

Emulatoren im UFS910, Enigma 2, AAF modifiziert

Wozu braucht mal Emulatoren? In erster Linie um Kartenlesegeräte an dem UFS910 anzusteuern und damit seine original Abonnement-Karte zu betreiben. Dass damit auch Cardsharing und evtl. entschlüsseln über Schlüsseldateien gehen ist ein andere Sache. Auch will ich das nicht rechtlich bewerten, da ich kein Jurist bin.



Wie immer in den Images sind keine Emulatoren enthalten, die müssen selbst eingebaut werden. Was die verschiedenen Emulatoren leisten, müsste Ihr Euch in Euren Foren informieren. Hier wird nur das Prinzip gezeigt.

Das ganze Prinzip orientiert sich an bekannten Dingen mit einer Änderung, einer Steuerdatei, damit auch verscheiden Versionen komfortabel und auch zukünftige, noch nicht veröffentlichte Emu's eingebaut werden können.

In den Verzeichnissen:

/var/etc	⇒ die Steuerdateien
/var/keys	⇒ die Konfigurationsdateien
/var/emu	⇒ die Emulatoren

Beachtet die Dateirechte, für die Emu's, 755 und der Rest kommt mit 644 aus. Dateien immer im Linuxformat speichern.

Hier nun ein Beispiel:

Die Steuerdatei.

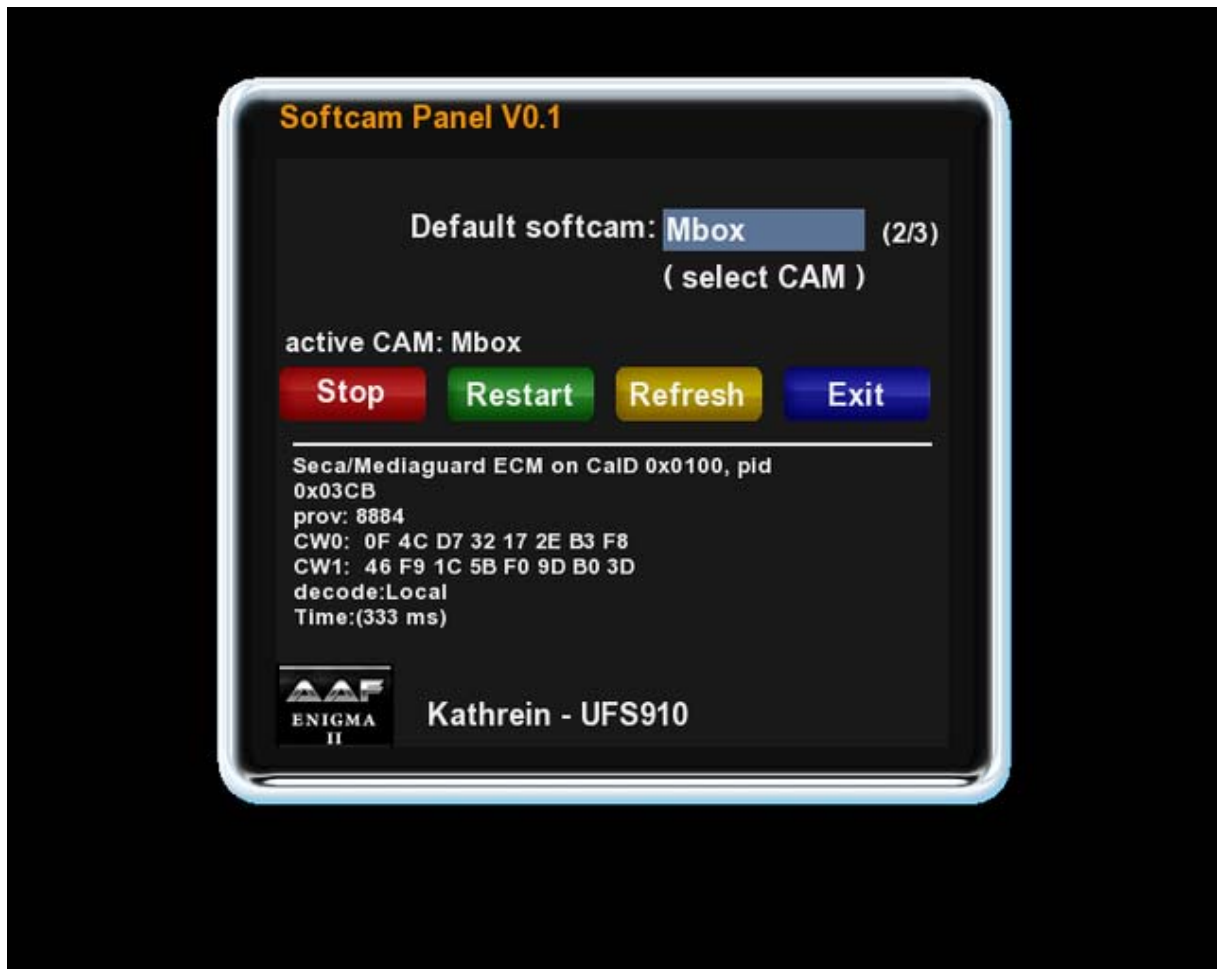
Der Dateiname selbst wird zu besseren Identifizierung benötigt und trägt die Endung .emu Bsp. camd3.emu, die Steuerdatei für die camd3.

emuname =mbox	⇒ der im E2 angezeigte Name
binname =mbox-enigma.sh40	⇒ der Name der Datei in /var/emu
startcam =/var/emu/mbox-enigma.sh40 /var/keys/mbox.cfg	⇒ mit welchem Aufruf wird der Emulator gestartet
stopcam =touch /tmp/mbox.kill	⇒ wie wird der Emulator gestoppt

```
cat mbox.emu

#Steuerdatei für mbox
emuname=mbox
binname=mbox-enigma.sh40
startcam=/var/emu/mbox-enigma.sh40 /var/keys/mbox.cfg
stopcam=touch /tmp/mbox.kill
```

In der Oberfläche sieht das dann später so aus:



Mit der Fernbedienung und den Pfeiltasten kann jetzt der Emulator ausgewählt werden und mit den farbigen dann die entsprechende Funktion ausgewählt werden.

Wie immer, ziemlich einfach das Ganze.

Dank, an das ganze TDT für das Enigma 2 und an das AAF Team für die Modifikationen.

HarryHase, 10/2008, to be continued