

Anleitung

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Anleitung		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 28, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Anleitung	1
1.1	Bedienungsanleitung	1
1.2	einführung	1
1.3	multitasking	1
1.4	oberfläche	2
1.5	funktion	3
1.6	speicherverwaltung	4
1.7	suchmodus	4
1.8	Trainer Maker Entwicklungsgeschichte	5
1.9	info	5
1.10	index	6

Chapter 1

Anleitung

1.1 Bedienungsanleitung

Trainer Maker
Version 3.1

Copyright © 1996 Frank Otto

Einführung	Was ist und kann Trainer Maker?
Oberfläche	Die Oberfläche und die Gadgets
Funktionsweise	Wie's gemacht wird
Entwicklungsgeschichte	Was ist neu? Was hatten die alten Versionen?
Updates, Copyright & Autor	Neue Versionen, rechtliches & Anschrift

1.2 einführung

Trainer Maker ermöglicht es, Speicheradressen in einem Spiel zu verändern, an denen bestimmte Information gespeichert sind, wie zum Beispiel die Anzahl der verbleibenden Spielerleben, Punkte, Munition. Auf diese Weise erhält man beliebig viel Leben oder Munition usw.

Das Programm funktioniert nur mit Spielen, die im Multitasking laufen.

Mit Trainer Maker können Sie auch Freezer-Adressen benutzen, die ursprünglich nur für Freezer-Module gedacht sind.

1.3 multitasking

Multitasking bedeutet, daß mehrere Programme (Tasks) gleichzeitig laufen. Um zwischen den Programmen umzuschalten, gibt es mehrere Möglichkeiten: Das Gadget in der rechten oberen Ecke anklicken oder Amiga (links) und M oder N drücken.

Um also herauszufinden, ob ein Spiel im Multitasking läuft, starten Sie

das Spiel und drücken sie die Tasten Amiga-links und M gleichzeitig. Wenn der Workbench-Bildschirm erscheint, ist alles klar. Ansonsten könnte es sich um ein Spiel handeln, das mit der Programmiersprache "AMOS" entwickelt wurde. In diesem Fall probieren Sie noch die Tastenkombination Amiga-links und A. Letztendlich bleibt noch die Möglichkeit einer anderen Taste (z.B. Help). Meistens finden Sie in der Anleitung des entsprechenden Spiels genauere Hinweise.

Sollte nichts funktionieren, läuft das Spiel nicht im Multitasking und funktioniert mit Trainer Maker nicht.

1.4 oberfläche

Trainer Maker besteht aus einem Fenster, das nach dem Start geöffnet wird.

Format: Wählt den Suchmodus aus (Word, Longword oder Byte).

Search: Durchsucht den gewählten Speicherbereich der unter "From" und "To" angegeben wurde, nach dem Wert, der unter "Value" steht (siehe unten). WICHTIG: Um die Suche zu Beschleunigen, wird hierbei das Multitasking während des Suchvorgangs abgeschaltet. Das Suchen ansich nimm einige Zeit in Anspruch. Ein schneller Prozessor ist empfehlenswert. Auf einem 68020 dauert das Durchsuchen der ersten 512 KByte (also Standardeinstellung) ca. 20 Sekunden.

Value: Geben Sie hier den Wert an, nach dem gesucht werden soll ("Search") oder der verglichen wird ("Compare"). Der Wert ist die Anzahl von z.B. Leben, Munition, Geld; also die Zahl, die Sie ändern möchten.

From: Der Anfangsbereich des Speichers, der mit "Search" durchsucht wird (siehe Speicherverwaltung). Der Standardwert ist 1024 (hexadezimal: \$400).

To: Diese Speicheradresse gibt an, bis wohin gesucht werden soll. Der Standardwert ist 512000 (\$7D000).

Compare: Vergleicht den Wert unter "Value" mit allen Werten, die mit "Search" gefunden wurden. Zuerst muß also mit "Search" gesucht worden sein. Wenn der Wert mit einer der Adresse übereinstimmt, werden Adresse(n) und der dazu gehörige Wert in der Liste auf der rechten Seite angezeigt.

View changes: Zeigt den aktuellen Inhalt der Adressen an, die beim Suchen oder Vergleichen gefunden wurden, in der Liste auf der rechten Seite.

Modify address: Ändert die Adresse unter "Address" mit dem Wert unter "Value". Die Adresse wird erst verändert, wenn das Gadget angeklickt wurde. Durch Anklicken einer Adresse in der Liste auf der rechten Seite des Fenster, wird die Adresse von dort ins "Address"-Feld übernommen.

1.5 funktion

Jedes Spiel legt Informationen, wie z.B. die Anzahl der Leben oder die Punktzahl, irgendwo im Speicher ab. Wenn Sie diesen Wert verändern wollen, müssen Sie die Position im Speicher herausfinden. Das können Sie mit Trainer Maker so machen:

1. Starten Sie Trainer Maker.
2. Starten Sie Ihr Spiel und spielen Sie ein bißchen.
3. Pausieren Sie das Spiel und merken Sie sich den Wert, den Sie verändern möchten.
4. Teilen Sie Trainer Maker diesen Wert mit, indem Sie ihn unter "Value" angeben.
5. Geben Sie den Speicherbereich unter "From" und "To" an, der durchsucht werden soll (siehe Oberfläche und Speicherverwaltung).
6. Klicken Sie auf "Search".

Trainer Maker schaltet jetzt das Multitasking ab, durchsucht den Speicher und merkt sich alle Adressen (Stellen im Speicher), an denen der Wert steht. Nach dem Suchen wird das Multitasking wieder eingeschaltet. Vorher können Sie nichts machen; auch die Maus läßt sich nicht bewegen.

Alle gefundenen Adressen werden mit Inhalt in der Liste auf der rechten Seite angezeigt. Sollte es nur eine Adresse sein, haben Sie wahrscheinlich schon die richtige gefunden. In diesem Fall machen Sie bitte bei Schritt 9 weiter.

6. Schalten Sie zurück zum Spiel und spielen Sie, bis sich der Wert, den Sie ändern möchten, verändert hat. Verlieren Sie also ein Leben oder geben Sie Geld aus.
6. Drücken Sie wieder auf Pause und schalten Sie zurück zu Trainer Maker.
7. Klicken Sie auf "View Changes", um die aktuellen Inhalte der Adressen anzuzeigen. Die Adresse, die dann den selben Wert, wie im Spiel hat, wird die richtige sein. Machen Sie in diesem Fall bei Schritt 9 weiter. Ansonsten teilen Sie Trainer Maker den neuen Wert aus dem Spiel unter "Value" mit.
8. Klicken Sie auf "Compare".

Trainer Maker überprüft jetzt, welche von den bereits gefundenen Adressen auch den neuen Wert enthalten. Normalerweise wird eine Adresse gefunden. Dies sollte dann die Adresse sein, an der der Wert steht, den Sie verändern wollen. Sollten es mehrere Adressen sein, vergleichen Sie erneut mit "Compare" oder benutzen Sie "View changes", um die richtige Adresse herauszufinden.

9. Nun kann Trainer Maker einen neuen Wert an diese Adresse schreiben. Klicken Sie auf die Adresse in der Liste auf der rechten Seite des Fensters um sie in "Address" zu übernehmen, oder geben Sie dort die Adresse ein. Unter "Value" muß der Wert stehen, den Sie von nun an im Spiel haben möchten, z.B. "5000" für die Anzahl der Leben.

10. Klicken Sie auf "Modify address" und schalten Sie zurück zum Spiel.

WICHTIG: Bei den meisten Spielen werden alle Anzeigen von Leben und Punkten usw. erst erneuert, sobald sich der Wert im Spiel ändert. Aus diesem Grund sehen Sie die neue, veränderte Adresse erst, wenn Sie den Wert im

Spiel verändern. Um zu überprüfen, ob die Änderung der Adresse geklappt hat, reicht ein Klick auf "View Changes", wodurch der Inhalt der Adresse neu angezeigt wird.

1.6 speicherverwaltung

Da Werte (z.B. Leben) immer an andere Stellen im Speicher geschrieben werden, kann es vorkommen, daß der falsche Speicherbereich durchsucht wurde. Es hat sich gezeigt, daß die meisten Adressen in den ersten 512 KByte (1024-512000) gefunden wurden (Standard-Einstellung).

Um das gesamte Chip-RAM zu durchsuchen, müssen Sie den Speicherbereich auf 1024-2097151 setzen (hexadezimal: \$400-\$1FFFFFF).

Wenn Sie Fast-RAM haben, ist es möglich, daß sich der Wert im Fast-RAM befindet. Dann müssen Sie auch im Fast-RAM suchen. Das Fast-RAM beginnt bei 2 MByte Chip-RAM ab der Adresse 2097152 (hexadezimal: \$200000). 4 MByte Fast-RAM als Beispiel enden bei 6291455 (hexadezimal: \$5FFFFFF).

Den Bereich von Chip- und Fast-RAM, den Sie durchsuchen müssen, können Sie mit dem Programm Sys:Tools/ShowConfig anzeigen. Das Programm zeigt, wo der Speicher (Chip oder Fast-RAM) ist, allerdings im Hexadezimalformat (z.B. \$400-\$1FFFFFF). Sie können die Zahl in Trainer Maker übernehmen, allerdings muß unbedingt das Zeichen "\$" davor stehen.

In der Standardeinstellung 1024-512000 sollte Fast-RAM, falls vorhanden, auf jeden Fall abgeschaltet werden!

1.7 suchmodus

Die drei Zahlenformate geben die Größe an, in der einzelne Werte gespeichert sind. Ein Byte kann Werte von 0 bis 255 speichern, ein Wort ("Word") speichert Werte der Größe 0 bis 65535 und ein Langwort ("Longword") speichert alle, die über 65535 liegen.

WORD

Sie sollten zuerst immer im Wort-Format ("Word") suchen. Solange der Wert kleiner als 65535 (hexadezimal: \$FFFF) ist, sollte die Suche erfolgreich sein.

LONGWORD

Das "Longword"-Format sollte ausschließlich verwendet werden, wenn der Wert größer als 65535 (\$FFFF) ist.

BYTE

Wenn Sie nach einer Zahl zwischen 0 und 255 (hexadezimal: \$0-\$FF) im Word-Format vergeblich gesucht haben, versuchen Sie den Byte-Modus.

1.8 Trainer Maker Entwicklungsgeschichte

- V1.0 Erst ab Kick 2.0 lauffähig; Steuerung über Tastatur.
- V1.2 Einige Grafikfehler entfernt; auch ab Kick 1.3 lauffähig.
- V1.5 Neue Anleitung im Amiga Guide Format.
- V2.0 Neue Oberfläche; Steuerung über Schalter.
- V2.1 Intuition-Oberfläche; deutsche und englische Anleitung.
- V2.2 Wesentlich verbessertes Suchen (kein externer Adressfinder).
- V3.0 Style-Guide konforme Intuition-Oberfläche im Fenster auf der Workbench; schnelleres Durchsuchen des Speichers; neue "View changes" Funktion.
- V3.1 Genaueres und schnelleres Suchen; Fehlerbeseitigung; Adressen werden aufgelistet.

1.9 info

Die aktuelle Demo-Version erscheint immer im Aminet im Verzeichnis "game/hint".

Die neuste Vollversion ist gegen Einsendung der Originaldiskette der älteren Version und einem adressierten und frankierten Rückumschlag erhältlich.

WICHTIG: Rückumschlag mit DM 2,- frankieren!

COPYRIGHT BEDINGUNGEN

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte bleiben Frank Otto vorbehalten. Sie dürfen von der Vollversion dieses Programms max. eine Sicherheitskopie erstellen. Es ist gesetzwidrig, eine Kopie des Spiels an eine andere Person zu verkaufen, abzugeben oder anderweitig zu vertreiben. Dies schadet nicht nur dem Programmierer, sondern auch dem Amiga, da sich deshalb viele Programmierer von ihm abwenden würden.

ADRESSE

Frank Otto
Grelckstraße 27
22529 Hamburg
Deutschland

E-Mail: Robocop@dame.de

1.10 index

Einführung

Entwicklungsgeschichte

Funktionsweise

Multitasking

Oberfläche

Speicherverwaltung

Suchmodus

Updates, Copyright & Autor