

Anleitung

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Anleitung		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 12, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Anleitung	1
1.1	Trainer Maker Bedienungsanleitung	1
1.2	überblick	1
1.3	multitasking	2
1.4	anleitung	2
1.5	tips	3
1.6	Die verschiedenen Zahlenformate	3
1.7	Trainer Maker Entwicklungsgeschichte	4
1.8	Updates	4
1.9	programmierer	5
1.10	copyright	5
1.11	index	5

Chapter 1

Anleitung

1.1 Trainer Maker Bedienungsanleitung

Trainer Maker

Version 3.0

Copyright © 1995 Frank Otto

Überblick

Was ist und kann Trainer Maker?

Anleitung

Die Oberfläche und die Gadgets

Tips

Fragen und Antworten

Entwicklungsgeschichte

Was ist neu? Was hatten die alten Versionen?

Updates

Wo gibt's neue Versionen?

Copyright

Rechtliches

Programmierer

Adresse des Programmierer

1.2 überblick

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, um auf diese Weise
unendlich Leben oder Munition usw. zu erhalten.

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

Mit Trainer Maker kann man 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.

1.4 anleitung

Erklärung der Gadgets

Word:

Hiermit kann man das
Zahlenformat
ändern.

Find address:

Sucht nach dem Wert, der unter "Value" eingegeben wurde im Adressbereich,
der unter "From" und "To" steht (siehe unten).

Value:

Hier muß man eine Zahl eingeben (Anzahl der Leben, Munition, Geld
usw, z.B. 20), nach der gesucht werden soll.

From:

Hier muß der Adressbereich angegeben werden, ab dem gesucht
werden soll. Der Standardwert ist 100000.

To:

Diese Speicheradresse gibt an, bis wohin gesucht werden soll.

Compare:

Nachdem nach einem Wert gesucht wurde, muß man zum Spiel
umschalten und dort den Wert ändern. Also z.B. ein Leben verlieren oder
Geld ausgeben. Dann schaltet man wieder zu Trainer Maker um.
Der Suchbereich "From...To" hat sich nun geändert und enthält die
minimale und maximale Speicheradresse, in der der Wert gefunden wurde,
nach dem mit "Find address" gesucht wurde. Dies hat den Vorteil, daß
Adressen in denen nichts ist, nicht mehr erneut durchsucht werden müssen.
Geben Sie dann unter Value den neuen (veränderten) Wert ein und klicken
auf Compare. Nun wird der neue Wert mit dem alten verglichen und wenn etwas
im selben Speicherbereich gefunden wurde, werden eine oder mehrere Adressen
im rechten Bereich des Fensters ausgegeben. Allerdings nur, wenn es
bis zu 10 Adressen sind. Wenn es mehr sind, müssen Sie erneut suchen oder

vergleichen.

View changes:

Wenn Sie nicht wissen, welche Adresse die richtige ist, schalten Sie einfach zum Spiel um und verlieren wieder ein Leben, geben Sie Geld aus oder so. Ein Klick auf dieses Gadget zeigt den aktuellen Inhalt aller gefundenen Adressen. Die Adresse, die den selben Wert wie im Spiel hat, wird die richtige sein.

Modify address:

Hier kann man nun die Anzahl der Leben, des Geldes usw. ändern. Unter "Address:" muß man eine die Adresse eingeben, die verändert werden soll. Unter "Value:" muß man die Anzahl eingeben, die man von nun an im Spiel haben will, wenn Sie also 2000 Leben haben wollen, tippen Sie "2000" ein. Die Adresse wird erst verändert, wenn das Gadget angeklickt wurde.

Bitte beachten Sie: Bei den meisten Spielen werden alle Anzeigen von Leben, Punkten usw. erst erneuert, wenn sich der Wert im Spiel ändert. Wenn also ein Leben verloren wird oder neue Punkte dazukommen. Aus diesem Grund sehen Sie die neue, veränderte, Adresse erst, wenn Sie den Wert im Spiel verändern.

1.5 tips

Woran kann es liegen, wenn immer keine Adressen gefunden werden?

Da Werte (z.B. Leben) je nach anderen Programmen, die im Multitasking laufen an andere Stellen geschrieben werden, kann es vorkommen, daß der falsche Bereich durchsucht wurde. Es hat sich gezeigt, daß die meisten Adressen im Bereich 100000-500000 gefunden wurden (Standard-Einstellung). Wenn Sie Fast-RAM haben, kann es auch sein, daß sich der Wert dort befindet. Entweder suchen Sie auch im Fast-Ram oder schalten ihn mit dem Programm "NoFastMem" im Verzeichnis SYS:System ab.

Wo der Bereich ist, den Sie durchsuchen müssen, können Sie mit dem Programm Sys:Tools/ShowConfig sehen. Das Programm zeigt, wo der Speicher (Chip oder Fast-RAM) ist, allerdings im Hexadezimalformat (z.B. \$400-\$1FFFFFF).

Um den Bereich im Trainer Maker einzugeben, können Sie entweder die Hex Zahl in eine Decimalzahl umwandeln oder Sie schreiben Sie einfach im Hex-Format ins Programm. Vergessen Sie dann aber bitte nicht davor das "\$" Zeichen!

In der Standardeinstellung 100000-500000 sollte Fast-RAM, falls vorhanden, auf jeden Fall abgeschaltet werden!

Wie kann man herausfinden, welches Format für welche Spiele benutzt werden sollte?

Dazu gibt es keine bestimmte Möglichkeit. Bei den meisten Spielen ist es das "Word"-Format. Am besten sollten Sie alles ausprobieren, wenn nichts gefunden wird.

1.6 Die verschiedenen Zahlenformate

Die drei Zahlenformate geben die Größe an, in der einzelne Werte gespeichert sind. Ein Byte kann Werte von 0 bis 255 speichern, ein Wort von 0 bis 65535 und ein Langwort hält alle Werte, die darüber liegen.

Wie Sie sehen, ist es am besten, im Wort-Format zu suchen, solange der Wert 65535 nicht überschritten hat. Wenn ja, verwenden Sie das Langwort-Format. Bei kleineren Werten als 256 kann es vorkommen, daß Sie im Byte-Format vorliegen. Wenn Sie nichts finden, verwenden Sie dieses Format.

1.7 Trainer Maker Entwicklungsgeschichte

- V1.0 Erste Version. 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 mit Gadgets. Funktioniert auch mit einigen Spielen ohne Multitasking.
- 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.

1.8 Updates

Die neuste Demo-Version gibt es jederzeit umsonst gegen Leerdisk und einen adressierten und frankierten Rückumschlag.

Die neuste Vollversion gibt es für die Originaldiskette der älteren Version und einen adressierten und frankierten Rückumschlag.

Bestellen das Update bitte da, wo Sie das Original gekauft haben.

Adressen

Frank Otto
Grelckstraße 27
22529 Hamburg
Deutschland

Email: Frank@Zinocave.Wind.DBN.Dinet.Com

oder:

APC&TCP
Dorfstraße 17

83236 Übersee
Deutschland

Hotline: 08642/899953

1.9 programmierer

Bei Anfragen per Post bitte einen ausreichend frankierten und adressierten Rückumschlag beilegen.

Frank Otto
Grelckstraße 27
22529 Hamburg
Deutschland

E-Mail: Frank@Zinocave.Wind.DBN.Dinet.Com

1.10 copyright

Diese Version des Programms "Trainer Maker" ist die Vollversion. ↔
Bitte

kopieren Sie sie nicht weiter!

Die Demoversion dieses Programms kann frei kopiert und weitergegeben werden, wenn sie unverändert ist, und in jede PD-Serie aufgenommen werden, wenn ich ein Exemplar der Diskette erhalte.

Wenn Sie dieses Programm kommerziell vertreiben wollen, müssen Sie sich an

mich
wenden.

1.11 index

Anleitung

Copyright

Entwicklungsgeschichte

Multitasking

Programmierer

Tips

Updates

Zahlenformate
