

Savegame Editor Construction Kit (SECK) V 4.00

Inhalt der Online-Hilfe

Herzlich willkommen in der SECK 4.00 Online Hilfe. SECK 4.00 ist ein Programm, mit dessen Hilfe Sie kinderleicht Spielstände (Savegames) nahezu beliebiger Spiele untersuchen und diese für mehr Leben, Energie usw. verändern können. Mit SECK 4.00 sind sie außerdem in der Lage, eigene und individuelle Savegame Editoren (Trainer) ohne Programmierkenntnisse visuell selbst zu entwickeln und diese als selbstablaufende Windows .exe Programme beliebig zu verteilen, oder auch z.B. als Shareware anzubieten

[Die SECK 4.00 Oberfläche](#)

[Der integrierte Hex-Editor](#)

[Der integrierte Savegame Screen-Editor](#)

[Der integrierte Hex-Dec-Werte Umwandler](#)

[SECK 4.00 Quick Start](#)

[Über Shareware](#)

[Bestellung der registrierten SECK 4.00 Vollversion](#)

[So erreichen Sie ADT](#)

SECK 4.00 is Copyright (C) 1995-1998 by Advanced Digital Technologies
Alle Rechte vorbehalten.

SECK 4.00 Oberfläche

In diesem Bereich werden Funktionen in den 4 Bereichen der Oberfläche von SECK 4.00 beschrieben.
Wählen Sie eines der folgenden Themen :

Das Menü

Savegames vergleichen

Patchen, Liste der Werte

Savegame Editoren (Trainer)

Theorie

Savegames vergleichen

[Zurück zum Oberthema](#)

[Einleitung](#)

[Allgemeines zu allen Suchmethoden](#)

[Allgemeine Änderung](#)

[Kleinere oder Größere Werte](#)

[Schalter \(0/1\)](#)

[Andere Schalter](#)

[Differenz -1, Andere Differenz](#)

[Automatische Balken Suche , Automatische Werte - Suche](#)

[Werte bis 2.000.000.000 suchen](#)

[Halbierte Werte suchen](#)

[Alternierende Werte suchen](#)

[Werte im Intervall suchen](#)

[Gegenstände als Bits suchen](#)

[Master-Search](#)

[Ergebnisse einer Suche, Positionen in die SECK 4.00 Liste übernehmen](#)

=

Einleitung

Um die entsprechenden Werte für mehr Leben, Energie, Schüsse usw. in den Spielständen (=Savegames) zu entdecken, müssen jeweils zwei oder mehr Savegames mit einer der 15 Suchmethoden verglichen werden. SECK 4.00 sucht dabei nach Speicherzellen, die sich von einem Savegame zum anderen nach den Kriterien der gewählten Suchmethode verändern. Wenn diese Änderung einer Speicherzelle an einer bestimmten Adresse in allen gewählten Savegames mit der Suchmethode übereinstimmt, übernimmt SECK die Adresse dieser Speicherzelle in den im unteren Teil des Fenster „Savegames vergleichen“ stehenden Bereich. Von dort können die gefundenen Adressen dann weiter verwendet werden. Im folgenden werden die einzelnen Suchmethoden erläutert. Sie müssen Ihre Savegames für einige der Suchmethoden entsprechend vorbereiten, also mit bestimmten Werten im Spiel abspeichern, sich diese merken und dann auf die Suchmethode anwenden. Beachten Sie dazu jeweils den Bereich Vorbereitung. Die Beispiele zeigen ein mögliches Ergebnis der Suche in den entsprechenden Feldern im unteren Bildschirmbereich. Es wurde hierbei jeweils von 3 Savegames ausgegangen, obwohl in den Standardsuchen bis zu 5 Savegames gleichzeitig durchsucht werden können.

Allgemeines zu allen Suchmethoden

Um Savegame Editoren zu erstellen, müssen zunächst die für ein bestimmtes Spiel spezifischen Savegames (Spielstände) analysiert werden, Jedes Spiel legt ja seine Savegames in einem anderen Format ab, je nach Programmiererteam. Um dies zu tun, geht man folgendermaßen vor :
Man benötigt auf jeden Fall mehrere Spielstände, die in unterschiedlichen Situationen vom Spieler abgespeichert werden, und dann miteinander verglichen werden. Nur so kann man die Spielstände auf Veränderungen in Abhängigkeit vom Zustand des Spielers vergleichen. In den Spielständen werden alle Werte des Spiele(r)s für die spätere Wiederverwendung abgespeichert. Hat ein Spieler im Spiel 3 Spielleben und möchte er diesen Wert finden und aufstocken, so speichert er z.B. zunächst einen Spielstand mit 3 Leben, dann einen mit 2 und schließlich einen mit 1. Anschließend startet er SECK und vergleicht die Savegames auf Veränderungen. Um die Savegames auszuwählen, wählt man *Hinzufügen* aus dem Hauptmenü oder der Schalterzeile unter dem Kasten mit den Suchmethoden. Im anschließenden Dateidialog wählt man die Savegames der Reihe nach durch Doppelclick oder Druck auf *Hinzufügen* aus. Ausgewählte Savegames können mit *Entfernen* wieder von der weiteren Suche ausgeschlossen werden. Dann wird eine der 15 Suchmethoden ausgewählt. Findet SECK 4.00 nun nur eine Speicherzelle, die sich der Reihe nach von 3 auf 2 und dann auf 1 verringert, kann dies die Speicherzelle der Spielleben sein. Dies kann nun mit der Funktion *Savegames patchen* überprüft werden. Durch diese Funktion wird ein vom Spieler gewählter Spielstand an einer bestimmten Stelle verändert. Man kann jetzt im Beispiel an der gefundenen Speicherstelle beispielsweise eine 255 eintragen (=höchster von einer Speicherzelle aufgenommener Wert) und dann im Spiel nachsehen. Hat man nun 255 Spielleben, war die gefundene Speicherzelle tatsächlich die Richtige. Ansonsten macht man das Patchen rückgängig und probiert andere mögliche Adressen aus oder wählt eine andere Suchmethode oder auch kurzerhand andere Savegames.

SECK stellt Ihnen 15 Suchmethoden zum Vergleich von bis zu 5 Savegames gleichzeitig zur Verfügung, in der Master-Search sogar bis zu 12 Savegames. Damit sind sie theoretisch für jedes denkbare Spiel ausreichend vorbereitet.

Noch einige wichtig Hinweise :

- * durchsucht werden die Savegames in der Reihenfolge *vom Ersten bis zum Letzten*.
- * Bei unterschiedlich langen Savegames werden alle nur bis zum *Ende des kürzesten* durchsucht. Sie erhalten außerdem einen Hinweis, daß die Suche unsicher sei. Bei diesen Spielständen kommt man mit den herkömmlichen Methoden leider selten zum Erfolg.

Allgemeine Änderung

Zeigt Ihnen sämtliche Unterschiede in den Savegames an. Es handelt sich dabei also um eine sehr grobe Suchmethode, die oftmals zum Abbruch führt, wenn nämlich mehr als 500 Unterschiede gefunden wurden ... dann lohnt das durchsehen nämlich aus Erfahrung nicht ! Wenn SECK wegen der zu großen Anzahl an Unterschieden abbricht, verwenden Sie lieber ein feineres Suchkriterium. Lesen Sie auch die Hinweise, die Ihnen SECK im Falle des Abbruchs der Suche anzeigt.

<u>Beispiel :</u>	Savegame 1	Savegame 2	Savegame 3	
	67		33	11
	12		48	24
	100		85	90

VORBEREITUNG : Speichern Sie mehrmals im Spiel ab und erstellen dadurch Savegames.

Kleinere oder größere Werte

Hiermit können Sie Werte finden, die stetig kleiner bzw. stetig größer werden, vom ersten Savegame ausgehend bis zum letzten.

Beispiel:

Savegame 1	Savegame 2	Savegame 3	
88	57	21	
Savegame 1	Savegame 2	Savegame 3	
100	127	150	

VORBEREITUNG : Speichern Sie vom ersten bis zum letzten Savegame mit kleiner oder analog größer werdenden Werten ab.

Differenz -1 & Andere Differenz

Zeigt Ihnen Speicherzellen an, die sich vom ersten bis zum letzten Savegame jeweils um die angegebene Differenz verringern. Bei Andere Differenz wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die Differenz eingeben, mit der gearbeitet werden soll.

Beispiel:

Savegame 1	Savegame 2	Savegame 3		
12		11	10	(-1)
Savegame 1	Savegame 2	Savegame 3		
80		80	72	(-8)

VORBEREITUNG : Speichern Sie bei einem Startwert und, davon ausgehend, jeweils bei einem um eins (oder die entsprechende Differenz) kleineren Wert ab.

Automatische Balken - Suche und Automatische Werte - Suche

Wenn Sie nach den Werten irgendwelcher Energiebalken suchen, so bietet sich diese Funktion an. Energiebalken enthalten in vollem Zustand meistens den Wert 255 oder 100. SECK sucht bei dieser Funktion im ersten Savegame nach 100 oder 255 und zeigt Ihnen die Werte in den folgenden Savegames an. Haben Sie im Zweiten z.B. bei der Hälfte der Energie abgespeichert, so suchen Sie in der dortigen Spalte nach einer Zahl, die ungefähr die Hälfte von 255 bzw. 100 ist.

Beispiel:

Savegame 1	Savegame 2	Savegame 3
255	117	30
100	52	10

VORBEREITUNG : Speichern Sie Ihr erstes Savegame bei vollem Balken ab. Für nähere Informationen zu den Energiebalken siehe auch den entsprechenden Text im Theorieteil.

Bei der Automatischen Werte - Suche geben Sie einen Startwert vor, und SECK durchsucht die Spielstände vom *ersten* bis zum *letzten* der Reihe nach. Gesucht werden Adressen, bei denen in Savegame 1 der von Ihnen eingegebene Wert, in Savegame 2 dieser Wert um 1 erniedrigt, in Savegame 3 der Wert um 2 erniedrigt usw. steht.

Beispiel:

Savegame 1	Savegame 2	Savegame 3
3452	3451	3450

VORBEREITUNG : Speichern Sie bei einem beliebigen Punktestand ab. Speichern Sie dann der Reihe nach jeweils bei einer um 1 reduzierten Punktzahl ab, insgesamt bis zu 5 mal.

ACHTUNG : SECK findet auch größere Zahlen als 255 , sofern sie im gängigen Format in den Savegames abgelegt worden sind. Dabei wird ihnen bei größeren Zahlen jeweils die ERSTE Position in der Datei genannt, *ab welcher* die Zahl steht. Da es sich hierbei im Normalfall um das am höchsten zählende Bit (MSB) handelt, bewirken geringe Änderungen an diesem schon gravierende Änderungen beim Betrag der Zahl .

Master-Search (Einzelschritt-Änderungs-Suche)

Bei dieser Suchmethode handelt es sich wahrscheinlich um die Mächtigste. Sie ist besonders für schwierige Fälle zu empfehlen, in denen alle anderen Suchmethoden nicht zum Erfolg führen. Sie ist jedoch auch ein bißchen langwieriger als die anderen.

Wie Sie trotz Auswahl hochspezieller Suchmethoden wie der Alternierende Werte Suche u.ä. keine Erfolge erzielen, weil immer noch zu viele Unterschiede (über 500) angezeigt werden, haben Sie mit dieser Suche erheblich bessere Chancen.

Sie können für diese Suche 12 (ZWÖLF!!!!) Savegames verwenden. Da manche Spiele höchstens 5 Savegames zulassen, müssen Sie in solchen Fällen z.B. ihre ersten 5 Savegames umbenennen und weitere 5 anfertigen, die Sie dann wieder anders benennen. Die letzten zwei Savegames würden Sie in dem Fall belassen können. Das Prinzip der Master-Search ist Folgendes :

Sie suchen eine bestimmte Position in den Savegames, die Sie mit keiner anderen Methode finden konnten, da diese alle mehr oder weniger einem bestimmten Prinzip entsprechen. Diese Suchmethode kümmert sich nur um eines : ob von einem Savegame zum nächsten eine Änderung stattfand oder nicht ! Der Wert der Speicherzelle ist völlig uninteressant, was ja bei allen anderen Suchmethoden nicht der Fall ist. Hierbei zählt wirklich nur, ob mit dem Wert etwas geschieht oder nicht. Ein Programmierer kann seine Werte noch so raffiniert verschlüsseln, sofern Sie an derselben Adresse liegen, kann man Sie mit dieser Methode finden.

Sie erstellen durch die Savegames vom ersten zum letzten eine Art individuelle Analysecodierung. Speichern Sie die Savegames in beliebiger Reihenfolge mal mit sich ändernden Werten und mal mit völlig gleichen Werten ab. Wenn man sich keine Änderung als 0, und Änderung als 1 vorstellt, könnte so ein Analysecode wie folgt aussehen : 1 1 0 0 0 1 0 1 mit 9 Savegames, 1 0 1 1 0 1 mit 7 Savegames usw. Und überlegen Sie sich selbst, bei den tausenden von Werten, die sich in den Savegames vom ersten zum letzten ändern, (oder auch nicht), wie wahrscheinlich ist es, daß mehrere Werte sich genau entsprechend ihrem „Code“ ändern, außer dem gesuchten Wert ?

In dem Fenster der Master-Search wählen und verwerfen Sie Savegames mit den entsprechenden Schaltern. Die Kontrollkästchen zwischen den Savegames markieren Sie bitte, falls sich der Wert von dem vorderen der beiden Savegames zum hinteren geändert hat, sonst lassen Sie das Kästchen leer. Starten Sie die Suche anschließend mit dem entsprechenden Schalter.

[Ergebnisse einer Suche, Positionen in die SECK 4.00 Liste übernehmen](#)

Wenn bei einer Suche entsprechende Speicherzellen gefunden wurden, werden die Adressen und Werte in den Savegames im unteren Bereich des Suchfensters in den dortigen Feldern aufgelistet. Im ganz linken Feld mit dem schwarzen Hintergrund stehen die Adressen, in den Feldern rechts daneben mit der Beschriftung Savegame 1 - 5 die Werte. Sie können durch die Adressen blättern, indem Sie die Schalterleiste links verwenden, wobei +1 / +5 um 1 oder 5 Adressen vorwärts geht, -1 / - 5 dementsprechend diese Anzahl zurück. Mit << bzw. >> gelangen Sie an den Anfang bzw. das Ende der gefundenen (möglichen) Adressen. Wieviele dieser Positionen gefunden wurden, entnehmen Sie der Zahl unterhalb der Schalterleiste -5 ... +5. Um die Adresse auf Gültigkeit zu überprüfen bzw. sie in den Savegame Editoren verwenden zu können, müssen Sie die Adresse in die SECK 4.00 Liste übertragen. Dazu positionieren Sie die Maus auf der Adresse im Adressfeld und doppelclicken oder drücken die rechte Maustaste, worauf sich ein Kontextmenü öffnet. Dort wählen Sie entweder direkt Savegames an dieser Position patchen, oder übertragen die Adresse in die Liste. Dort können bis zu 75 Adressen gespeichert werden. Sie benötigen unbedingt eine Liste, um einen Savegame Editor erstellen zu können.

Patchen, Liste der Werte

[Zurück zum Oberthema](#)

[Bedeutung und Funktion der SECK 4.00 Liste](#)

[Savegames Patchen und \(mögliche\) Positionen überprüfen](#)

[Patchaktionen rückgängig machen](#)

Bedeutung und Funktion der SECK 4.00 Liste

Die SECK 4.00 Liste ist der wichtigste Bereich zur Erstellung individueller Savegame Editoren. In der Liste werden alle die Adressen gespeichert, die Sie mit Hilfe der 15 Suchmethoden aus den Spielständen (oder auch aus anderen Quellen, z.B. Tips & Tricks Bereiche in Spiele Zeitschriften) erfahren haben. Die Liste ist die Grundlage, um mit SECK 4.00 eigenen Savegame Editoren zu erstellen. Zunächst müssen die gewünschten Adressen aus den Ergebnisfeldern der Suche übernommen werden. Haben Sie eine Liste vorbereitet, können Sie diese zur weiteren Verwendung abspeichern, was dringend empfohlen wird. Betätigen Sie den Knopf *Speichern* und legen Sie einen Namen für die Liste fest. Sie wird dann in das SECK 4.00 Verzeichnis gespeichert. Sie können eine bereits gespeicherte Liste durch Druck auf *Laden* auswählen und in den Speicher laden. Listen können mit *Drucken* gedruckt werden, ein Druck auf *Löschen* leert die augenblicklich im Speicher befindliche Liste. Achtung : Die Liste wird dabei natürlich nicht von der Festplatte gelöscht. Möchte Sie andere Adressen als die von SECK gefundenen verwenden, drücken Sie auf *Hinzufügen*. Dadurch können Sie eigene Adressen in die Liste eingeben. Dies ist natürlich riskanter, da eine vielleicht ungeprüfte oder vertippte Adresse den Spielstand unter Umständen zerstören könnte. Die *Undo* Funktion dient zum Rückgängigmachen bereits gepatchter Adressen. Um mit den Adressen arbeiten zu können, wählen Sie die entsprechende Seite von den 5 möglichen Seiten aus, auf der die Adresse in der Spalte Adressen eingetragen steht. Wählen Sie die gewünschte Adresse mit der Maus aus und drücken die RECHTE MAUSTASTE. Dadurch wird ein Kontextmenü geöffnet, in dem Sie die Auswahl zwischen drei Optionen haben :

Text an aktueller Adresse bearbeiten : Hierdurch wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie einen kurzen Text / Kommentar zu der Adresse eingeben können, was sie bewirkt. Dies ist zwingend notwendig, wenn Sie Savegame Editoren erstellen möchten. Unkommentierte Adressen können dort nämlich nicht ausgewählt werden. Dies soll verhindern, daß versehentlich falsche Adressen verwendet werden, die z.B. gar nicht für eine bestimmte Veränderungsfunktion ausgelegt sind. Auch behalten Sie so immer den besten Überblick über die Bedeutungen der Positionen. Füllen Sie den Bereich Text aus und drücken Sie OK. Wenn Sie dieses Fenster über die Funktion *Hinzufügen* geöffnet haben, müssen Sie außerdem eine Adresse eingeben. Bei Werten, die mit den Suchfunktionen in die Liste übernommen wurden, wird das Adressfeld von SECK automatisch ausgefüllt.

Savegame an Adresse patchen : Dadurch wird das Fenster geöffnet, in dem Sie einen der gewählten Spielstände an dieser Adresse mit einem Wert patchen, also einen neuen Wert an dieser Adresse überschreiben und speichern, können. Für genauere Beschreibung des Fenster klicken sie hier .

Aktuelle Adresse löschen : Diese Option löscht - nach Bestätigung Ihrerseits der Sicherheitsabfrage, die ausgewählte Adresse aus der Liste.

Savegames Patchen und mögliche Positionen überprüfen

Wenn Sie Adressen (über die Suchfunktionen oder manuell) in die Liste eingetragen haben, können Sie diese auf Gültigkeit mit Hilfe der Patchfunktion überprüfen. SECK überschreibt (!) dabei die Speicherstelle in einem Spielstand ihrer Wahl, standardmäßig der erste ausgewählte, mit einem neuen Wert, den Sie festlegen. ACHTUNG : Hierbei werden die Spielstände verändert ! Obwohl SECK 4.00

Sicherheitsmaßnahmen (die im folgenden noch näher erläutert werden) trifft, sollten Sie sich bei Ihrer „wichtigeren“ Spielständen zunächst selbst auch noch eine Sicherheitskopie anfertigen ! Generell sollten Sie niemals Spielstände, die in monatelanger mühsamer Arbeit entstanden sind, der direkten oder indirekten Veränderung zu Testzwecken aussetzen. Es ist immer ratsam, zur Auffindung von Speicherzellen und zur Veränderung sich neue und unwichtige Spielstände anzulegen, damit keine Daten verloren gehen.

Um eine Adresse zu patchen, wählen sie entweder im Ergebnisfeld der Suche die Adresse mit der Maus aus, betätigen die rechte Maustaste und wählen die Option *Savegame an dieser Adresse patchen* aus dem sich öffnenden Kontextmenü, oder Sie wählen in der Liste die Adresse mit der Maus aus und drücken dort die rechte Maustaste. Auch hier können Sie mit der Auswahl von *Savegame an Adresse patchen* das Patchfenster öffnen.

Savegames Patchen

In dem Patchfenster wird Ihnen die Adresse, die Sie zur Veränderung ausgewählt haben, zur Sicherheit angezeigt. Sie haben die Möglichkeit, das Savegame, welches verändert werden soll aus den im SECK 4.00 *Savegames vergleichen* Bildschirm ausgewählten Spielständen zu bestimmen. Drücken Sie dazu auf den entsprechenden runden Auswahlknopf neben der Bezeichnung Savegame 1 bis Savegame 5. Im Fenster darunter tragen Sie den Wert ein, der in die Speicherzelle ab der angezeigten Adresse geschrieben werden soll. Sie können einen Wert bis 2.000.000.000 eingeben. Aber VORSICHT : Bei der Maximalzahl werden ab der ausgewählten Adresse VIER Bytes überschrieben ! Wenn also nur maximal Werte bis 255 vorgesehen waren, könnten die drei restlichen Bytes wichtige andere Werte überschreiben ! Sie sollten daher generell mit einem Wert bis maximal 255 anfangen. Wenn das funktioniert, nehmen sie einen größeren und so weiter. Wenn es nicht mehr geht : Auch kein Problem, man kann das Patchen ja noch rückgängig machen. Wenn Sie den Wert eingegeben haben können Sie noch zwei Optionen einstellen : Sicherheitskopie anlegen ist standardmäßig eingeschaltet. Es bedeutet, daß jeweils das letzte geänderte Savegames vollständig kopiert wird (unter dem Namen Patchen.Sic). Sie können durch Rückkopieren von Patchen.Sic also den letzten geänderten Spielstand wieder herstellen. Aber auch davorliegende Änderungen können rückgängig gemacht werden (siehe unten). Die zweite Option invertiert die Reihenfolge, in der die Bytes (in die die großen Zahlen zerlegt werden) gesucht werden. Es ist standardmäßig die Reihenfolge eingestellt, die (nach meinen Erfahrungen) von den meisten Programmierern verwandt wird (die auch logisch ist). Ich habe jedoch auch schon einmal ein Spiel gehabt, bei dem die Werte andersherum gespeichert wurden. Um also große Zahlen in Savegames eines solchen Spieles korrekt eintragen zu können, wählt man diese Option aus. Versuchen Sie es jedoch zunächst besser ohne. Wenn Sie nun auf *Patchen* drücken, zeigt Ihnen SECK die ab der gewählten Adresse momentan stehenden Bytewerte an und fragt noch einmal, ob das Patchen ausgeführt werden soll. Bestätigen Sie dies, wird der Vorgang gestartet. Nach erfolgtem Patchen verändert sich die Anzeige im Feld im unteren Bereich des Patchen-Bildschirms. Die vorgenommene Änderung wird stilisiert durch Adresse und gepatchte Werte angedeutet.

Patchaktionen rückgängig machen

Um das Patchen von Spielständen rückgängig zu machen gehen Sie wie folgt vor :

Die jeweils letzte Änderung können Sie rückgängig machen, wenn Sie eine Sicherheitskopie des Spielstandes beim Patchen haben anlegen lassen. Kopieren Sie einfach die Datei Patchen.Sic auf den Namen des alten Spielstandes. ACHTUNG : Dies sollten Sie nur tun, wenn die andere Methode des Rückgängigmachens (siehe unten) nicht funktioniert und/oder der Spielstand irreparabel zerstört ist. Der ehemalige (und nun unbrauchbare Spielstand) wird dabei völlig durch Patchen.sic überschrieben. Sie können dies tun, indem Sie z.B. den alten Spielstand löschen und Patchen.sic in den Namen des jetzt gelöschten Savegames umbenennen.

Sie können nahezu beliebig vorgenommene Änderungen rückgängig machen, sofern die Datei Undo.Dat nicht gelöscht oder beschädigt wurde und sich die Spielstände noch an den Positionen (Dateipfade!) befinden, wie zu dem Zeitpunkt, als Sie diese gepatcht haben. SECK merkt sich die Pfade und die vorgenommenen Änderungen und kann diese normalerweise ohne Probleme wieder zurücknehmen. Trotzdem gilt immer : Wenn Ihnen ein Spielstand besonders wichtig ist, müssen sie selbst auch noch Sicherheitskopien vor daran vorzunehmenden Veränderungen anlegen.

Es kann immer passieren, daß beim Schreiben in Dateien etwas Unvorhergesehenes (z.B. Stromausfall?) passiert. Um eine Patchaktion rückgängig zu machen, wählen Sie eine Änderung aus dem Anzeigefeld aus. Unten können Sie sich die Dateipfade sichtbar machen lassen. Standardmäßig werden nur die Namen der Savegames, die Adressen und die Änderungen angezeigt. Klicken Sie dann auf *Patchen Rückgängig*. SECK schreibt die Originaldaten wieder zurück in das Savegame und löscht die Position aus der Rückgängig-Liste. Sie können Positionen oder die gesamte Liste auch manuell mit den entsprechenden Knöpfen am rechten Bildschirmrand vornehmen. Die Anzahl der speicherbaren Positionen hängen theoretisch vom Festplattenplatz ab, da SECK die undo.dat Datei stets erweitert. Aber um die Übersicht zu wahren und nicht unnötigen Plattenplatz zu verbrauchen, sollten Sie die Liste ab und an aufräumen. Auch bietet es sich an, jede Änderung, auch solche, die zum Erfolg geführt haben, wieder zurückzunehmen. Denn Sie benötigen ja letztlich nur die Gewissheit, ob eine Adresse den gewünschten Effekt liefert oder nicht. Alles weitere erledigt ja Ihr Savegame Editor. Wenn Sie natürlich nur auf kleine Veränderungen aus sind und keine Savegame Editoren kreieren wollen, sollten Sie sich den „Aufräum Appell“ zu Herzen nehmen. Wie dem auch sei, ab 100 Positionen fragt SECK so langsam nach, ob Sie nicht mal ans „Reinemachen“ denken wollen ;-)

Wenn ein Pfad nicht mehr vorhanden, ein Savegame also nicht mehr erreicht werden kann, wird ein Fehler gemeldet. Das Savegame verbleibt weiterhin in der Rückgängig Liste, Sie können es also wieder in seinen Originalpfad versetzen und somit das Patchen rückgängig machen. Wenn das Savegame nicht mehr vorhanden ist, löschen Sie den Eintrag aus der Rückgängig List mittels Auswahl und anschließenden Knopfdruckes.

Savegame Editoren (Trainer)

Vorbereitung zur Erstellung eigener Savegame Editoren
Screen-Editor zur Erstellung der Savegame Editor Oberfläche
Ausführbare .exe Savegame Editoren erstellen

Vorbereitung zur Erstellung eigener Savegame Editoren

Um eigene lauffähige .exe Savegame Editoren zu erstellen, müssen Sie sich zunächst eine Liste erstellen und diese abspeichern. Wichtig ist auch, daß Sie zu jeder Adresse in der Liste, die Sie in ihrem Savegame Editor später verwenden möchten, einen Kommentar eingeben. Die Adressen werden nicht anhand der Werte, sondern anhand der Kommentare ausgewählt. Wenn Sie Musikdateien (.Wav-Format) verwenden möchten und/oder Grafikdateien (.BMP-Format), sollten Sie diese bereits vorbereitet haben, um den Editor dann in einem Stück erstellen zu können. Ferner ist es möglich, einen Anfangs- und einen Endbildschirm anzeigen zu lassen, den der User dann allerdings jeweils selbsttätig durch einen Click auf das Schließen Symbol (X) beenden muß. Wenn Sie alle benötigten Dateien (Liste, Graphik, Musik) vorbereitet und in das SECK 4.00 Verzeichnis kopiert haben, können Sie durch Druck auf *Savegame Screen Editor* auf der Registerseite Savegame Editoren, im Menü Tools oder kurz STRG+C den Savegame Screen-Editor starten, der es Ihnen ermöglicht, alle Komponenten zusammenzustellen, zu konfigurieren und Ihren Savegame Editor letztlich visuell zu entwickeln.

[Ausführbare .exe Savegame Editoren erstellen \(Professional Version\)](#)

Wenn Sie eine Liste erstellt und gespeichert und anschließend einen individuellen Savegame Editor mittels des Savegame Screen Editors entwickelt und gespeichert haben, sind Sie von Ihrem lauffähigen .exe Savegame Editor nur noch ein paar Clicks entfernt. Wechseln Sie (falls noch nicht geschehen) auf die Registerseite *Savegame Editoren* und geben Sie in das Feld unter der Bezeichnung *Dateiname* einen Namen für den zu erstellenden .exe Savegame Editor ein. Dann drücken Sie auf *.exe Savegame Editor erstellen*. SECK 4.00 fordert Sie als nächstes auf, einen Ihrer bereits mit dem Savegame Screen-Editor erstellten Trainer auszuwählen. Aus diesem wird dann der .exe Editor erstellt. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, zeigt Ihnen SECK noch einmal den gewählten Dateinamen für Ihren Editor und die Konfigurationsdatei (*.id2). Sie haben dann die Möglichkeit, den Editor erstellen zu lassen oder abzubrechen. Bei Bestätigung und nach Fertigstellung des .exe Savegame Editors erscheint noch eine Erfolgsmeldung. That's it ! Schon ist Ihr individueller Trainer für Ihr Lieblingsspiel fertig. Sie können ihn dann beliebig verteilen. Lesen Sie aber zunächst die im Theorie - Teil stehenden Hinweise zur Veröffentlichung Ihrer Savegame Editoren ! Diese bilden die Grundvoraussetzung, damit Sie Ihre Editoren veröffentlichen dürfen !

Theorie - Teil

In diesem Bereich finden Sie einige Hintergrundinformationen zum Thema Savegame Analyse. Diese richten sich vor allem an Einsteiger, die sich über das Thema ein wenig grundlegend informieren möchten. Außerdem finden Sie hier die Hinweise zum Veröffentlichen von SECK Editoren, die Sie unbedingt beachten müssen, wenn Sie mit SECK 4.00 erstellte Editoren veröffentlichen möchten (Professional Version)

Das Menü

Im folgenden eine kurze Beschreibung der einzelnen SECK 4.00 Menüpunkte :

Savegames

Hinzufügen : Auswahl eines Savegames zum Vergleich

Entfernen : Das Savegames wird aus der Suche herausgenommen

Suche starten : Die aktuell ausgewählte Suche wird gestartet.

Patchen

Hinzufügen : Der SECK 4.00 Liste der Dateipositionen eine individuelle Adresse hinzufügen

Speichern : die SECK 4.00 Liste speichern

Laden : Eine bereits gespeicherte SECK 4.00 Liste laden

Drucken : Ausdrucken der aktuellen SECK 4.00 Liste

Rückgängig : Änderungen an einem Savegame wieder rückgängig machen

Löschen : Die gesamte Liste löschen

Tools

Hex-Editor : Startet den integrierten SECK 4.00 „Little“ Hex-Editor

Hex/Dec Umwandler : Startet den Umwandler zwischen den Zahlensystem Dezimal/Hexadezimal

Screen-Editor : Startet den Editor zum gestalten der individuellen Savegame Editoren

Hilfe

Inhalt : Startet die SECK 4.00 Online Hilfe und zeigt deren Inhalt an

Suchen : Nach Begriffen/Themen suchen

Info : Information zu SECK 4.00

SECK 4.00 Tutor : Startet den Tutor, der in die Handhabung des Programmes einführt.

Beenden

Beendet das Programm

SECK 4.00 „Little“ Hex-Editor

Der integrierte SECK 4.00 Hex-Editor ermöglicht es Ihnen, auch umfangreichere Manipulationen an Spielständen vorzunehmen. **ACHTUNG** : Der Hex-Editor ist ebenfalls in der Lage, Veränderungen an Dateien vorzunehmen ! Es sollten daher nur Fortgeschrittene dieses Werkzeug in Anspruch nehmen ! Für alle Aktionen mit dem Hex-Editor sind Sie selbst verantwortlich, bitte üben Sie besondere Sorgfalt, um keine Dateien zu beschädigen oder zu zerstören. Legen Sie Sicherheitskopien vor der Manipulation an Dateien an !

Der Hex-Editor ist ein kleiner, aber feiner Vertreter der Gruppe der Hex-Editoren, die Sie überall auf dem Shareware - Markt finden. Diese Programme dienen dazu, eine Datei, ganz gleich welcher Art, zu laden, sich den Inhalt als Hex-Werte anzeigen zu lassen und z.B. bestimmte Zeichenketten zu suchen, zu ersetzen und die veränderte Datei wieder abzuspeichern ! Dies bietet natürlich gute Möglichkeiten gerade in der Savegame Analyse. Mit dem Hex-Editor können flexibel beliebige Veränderungen vorgenommen werden, die beim Speichern DAUERHAFT gesichert werden.

Dateien

Suchen und Bearbeiten

Blöcke

Dateien mit dem Hex-Editor bearbeiten

Die Oberfläche des „Little“ Hex-Editor besteht aus dem Informationsbereich im oberen Bereich des Bildschirms, dem Anzeigebereich in der Mitte und dem Bearbeitungsbereich sowie der Schalterleiste am unteren Rand. Fast alle Optionen der Menüzeile finden Sie auch in der erwähnten Schalterleiste. Dort können Sie zunächst einmal eine Datei in den Editor durch Click auf *Laden* einlesen. Hex-Edit zeigt Ihnen darauf hin die ersten 256 Bytes der Datei an. Sie können jeweils durch click auf *nächster* bzw. *vorheriger* einen 256 Bytes Block weiter bzw. zurück blättern. Mittels *Gehe zu* können Sie auch einen Block anhand seiner Nummer direkt anwählen. Im Informationsbereich sehen Sie den Dateinamen und die Dateilänge der ausgewählten Datei sowie den aktuellen Block und den Maximalen Block. Im Feld DEC bzw. HEX sehen Sie den Byte Wert der aktuellen Position in der Datei als Dezimal- und als Hexadezimalwert. Die aktuelle Adresse entnehmen Sie dem ganz rechten Feld. Wenn Sie sich zeilen- bzw. blockweise durch die Datei bewegen, wird als aktuelle Position und damit als dortiger Bytewert stets die erste Adresse der aktuellen Zeile, in der Sie sich befinden, angezeigt. Ein Click auf *Schließen* schließt die aktuelle Datei, speichert aber keine Veränderungen zur Festplatte. Dazu betätigen Sie *Speichern*. ACHTUNG : Es wird keine Sicherheitskopie angelegt, dies müssen Sie selbst tun. Nach einer entsprechenden Warnung, daß die Datei geändert werden soll, wird die Aktion dann ausgeführt. VORSICHT : Der Punkt *Undo* (Rückgängig machen) bezieht sich lediglich auf noch nicht gespeicherte Aktionen ! Wenn Sie sich vertippt haben oder versehentlich eine Position überschrieben haben, kann durch click auf *Undo* der Block in seinen Originalzustand zurückversetzt werden, jedoch nur, solange Sie noch nicht gespeichert haben !

Suchen und Bearbeiten

Dateiinhalte suchen und bearbeiten

Zum Suchen und Bearbeiten von Dateiinhalten stehen Ihnen neben der manuellen Bearbeitung die Optionen *Suchen* und *Text* zur Verfügung.

POSITIONEN BEARBEITEN

Sie können einzelne Adressen in der geladenen Datei wie folgt bearbeiten :

Wählen Sie mit *Nächster* und *Vorheriger* den richtigen Block aus und doppelklicken Sie dann auf die Position, deren Wert sie bearbeiten möchten. Die entsprechende Zeile wird in den Bearbeitungs-bereich im unteren Teil des Bildschirms übertragen und ein Cursor erscheint, so daß Sie sofort mit der Eingabe beginnen können.

Etwas umständlicher gelangen Sie auch zum Ziel : „Fahren“ Sie mit Hilfe der Auswahlshalter *Nächster* und *Vorheriger* in den Block mit der gewünschten Adresse (oder Springen mit *Gehe zu* dorthin, falls die Nummer des Blockes bekannt ist). Verwenden Sie dann die Cursortasten (Pfeiltasten) „auf“ und „ab“, um den Auswahlbalken in die Zeile zu bringen, in der die zu ändernde Adresse steht. Durch einen Druck auf die Enter (Return) Taste wird diese Zeile in den Bearbeitungsbereich im unteren Teil des Bildschirms übertragen und ein Cursor wird sichtbar. Mit den Cursorstasten (Pfeiltasten) „links“ und „rechts“ können Sie den Cursor auf die Position bringen, die Sie gern verändern möchten. Dort geben Sie einfach den neuen Wert ein und beenden die Änderung durch einen erneuten Druck auf die Enter (Return) Taste.

SUCHEN

Nachdem Sie auf *Suchen* geklickt haben, erscheint das Suchfenster. Dort haben Sie die Möglichkeit, entweder eine Bytefolge einzugeben (nur Hex-Format) oder nach einem Text suchen zu lassen. Geben Sie einen Text ein, erscheinen die entsprechenden Hex-Werte automatisch im darüber liegenden Feld. Unter Suchoptionen können Sie einstellen, ob die Suche am Dateianfang oder im aktuellen Block beginnen soll. Markieren Sie dazu die entsprechende Komponente. Sie haben ferner die Möglichkeit zu bestimmen, ob Sie nach Beendigung der Suche zu dem Block zurückkehren möchten, ab dem die Suche gestartet wurde, oder ob Sie in diesem Block (wo die Suche beendet wurde) bleiben möchten. Durch Click auf *Starten* beginnt der SECK 4.00 Little Hex-Editor mit der Suche. Nachdem der Hex-Editor eine Position gefunden hat, ab der der Suchstring / Text in der Datei steht, springt er an diese Stelle und bittet um Bestätigung, ob weitergesucht oder die Suche beendet werden soll. Wenn keine Werte mehr gefunden werden, meldet der Hex-Editor durch einen Hinweis, daß die Suche beendet wurde.

TEXT

Der Schalter *Text* öffnet ein Fenster, in dem Sie Text in den aktuellen Block hineinschreiben können. Der Text wird ab der Adresse geschrieben, in der die Markierung beim Aufruf von *Text* stand. Dies ist entweder die erste Adresse der aktuellen Zeile oder die Adresse innerhalb der Zeile, wo sich gerade der Cursor befindet. Unter Optionen können Sie bestimmen, ob der in den Dateiblock eingefügte Text im Hex-Editor manuell, wie andere Änderungen auch, mit *Speichern* geschrieben werden soll, oder aber SOFORT nach Beendigung des Text-Dialoges. Die Grundeinstellung ist „Im Hex-Editor per Auswahl speichern“, und es wird dringend empfohlen, diese Einstellung auch beizubehalten.

Blöcke

Blöcke

Im SECK 4.00 „Little“ Hex-Editor werden jeweils Blöcke von 256 Bytes der Datei angezeigt. Die Gesamtzahl der Blöcke einer Datei entnehmen Sie dem Informationsfeld „Maximaler Block“ im oberen Bildschirm Bereich. Sie können sich innerhalb der geladenen Datei durch die Schalter *Nächster* und *Vorheriger* einen Block vorwärts bzw. rückwärts bewegen. Durch *Gehe zu* haben Sie die Möglichkeit, einen Block direkt anzuwählen. Ist die Nummer des Blocks, zu dem Sie springen möchten, größer als die Maximalzahl der Blocks, wird der Sprung automatisch zum letzten Block vorgenommen. Im Menü *Blöcke* der Menüzeile können Sie zusätzlich der ersten sowie den letzten Block direkt anwählen.

SECK 4.00 Savegame Screen-Editor

Der SECK 4.00 Savegame Screen-Editor ist das Werkzeug, mit dessen Hilfe Sie das Aussehen und die Oberfläche ihrer individuellen Savegame Editoren (Trainer) auf einfachste Weise visuell und ohne Programmierkenntnisse innerhalb kürzester Zeit festlegen können.

Nach dem Start des Screen-Editors sehen Sie eine leere Oberfläche. Hier können Sie, wie im folgenden beschrieben, Ihre Komponenten plazieren. Drücken Sie die RECHTE MAUSTASTE, um das Menü zu öffnen, in dem Sie alle der folgenden Aktionen auswählen können.

Komponenten plazieren

Liste laden

Editor Oberfläche laden/abspeichern/löschen

Vorhandene Editoren/Komponenten bearbeiten

Komponenten plazieren

Nach der Auswahl dieser Option wird ein Fenster mit den möglichen Komponenten geöffnet, die Sie zur Erstellung ihres individuellen Savegame Editors verwenden können. Für die Komponenten Wertefeld, Werteschalter sowie Multischalter müssen Sie zunächst eine Liste laden. Die Komponenten werden, mit Ausnahme der Zeile mit der Bezeichnung *Spezial*, alle durch Drag 'n' Drop plaziert. Nach Festlegung der Position auf dem Bildschirm öffnet sich ein Menü, in dem die weiteren Einstellungen vorgenommen werden. Dort erfolgt auch die Verknüpfung der Wertefelder und Werteschalter sowie der Multischalter mit einer Adresse in den Savegames. Im folgenden eine Beschreibung der einzelnen Komponenten. Die Komponenten können alle im Nachhinein noch bearbeitet / verändert werden. Sie können theoretisch von den Editor-Komponenten (mit Ausnahme der drei Standardschalter und der Spezialoption) durch das neue dynamische Komponentenmodell in SECK 4.00 beliebig viele für ihre Editoren verwenden ! Wir haben diese - doch etwas undefinierte Zahl - auf jeweils (!!) 255 beschränkt ... sofern Ihr Arbeitsspeicher das noch mitmacht ! Bedenken Sie bitte immer, daß Ihr Editor, sofern er einmal auf anderen Rechnern laufen soll, dort je mehr Arbeitsspeicher belegt, je mehr Komponenten Sie in ihm verwendet haben ! Also immer schön sinnig, bitte ! Nun folgt die bereits angekündigte Beschreibung der Komponenten im Einzelnen :

WERTE-FELDER

Diese Felder dienen in den Savegame Editoren der Eingabe von Zahlen, z.B. für mehr Schlüssel oder andere Dinge. Sie können im Optionsfenster dieser Komponente auswählen, wie viele Bytes der Benutzer Ihres Trainers später ändern darf. In Klammern hinter den Bytezahl die jeweilige Zahl, die maximal mit dieser Byteanzahl zu erreichen ist. **ACHTUNG** : Bitte stellen Sie diese Option nicht pauschal auf den höchsten Wert ein ! Wenn Sie 4 Bytes wählen, so werden bei jeder Eingabe des Benutzers gleich 4 Adressen im Savegame überschrieben ! Wenn also die Programmierer nur eine Adresse für die (vielleicht ja auf 5 begrenzte) Anzahl einer Eigenschaft festgelegt haben, würden also jedesmal drei andere, anderweitig wichtige Adressen, überschrieben werden ! Sie müssen hierbei also sehr genau überprüfen, ob die eingegebenen Werte auch vom Spiel zugelassen werden ! Wenn Sie hierbei nicht absolut sicher sind, dürfen Sie natürlich keine größeren Werte als maximal 255 zulassen. Sie können zusätzlich die Vorder- und Hintergrundfarben festlegen, mit denen Ihr Wertefeld auf dem Bildschirm angezeigt werden soll.

Um ein Werte-Feld zu plazieren, muß bereits eine SECK 4.00 Liste geladen worden sein. Im unteren Bereich des Optionsfenster sehen Sie dann die eingetragenen Texte aus der Liste. Wählen Sie die Position aus, mit der Sie das Werte-Feld verknüpfen möchten und doppelclicken Sie auf selbige. Im Adress-Feld wird dann die zugehörige Adresse eingetragen. Ein Druck auf OK führt die Aktion aus und Sie sehen das neue Werte-Feld auf dem Bildschirm.

WERTE-SCHALTER

Die Werte Schalter bestehen aus einem Feld, das entweder aktiviert oder deaktiviert ist. Der Text rechts neben diesen Komponenten lautet stets „AN“. Wenn der Benutzer im Trainer das Schalterfeld aktiviert (es wird mit einem Häkchen versehen) , wird beim Schreiben des Savegames der Wert für die Schalterposition AN verwendet, sonst automatisch der Wert für Schalterposition AUS. Im Optionsfenster des Werte-Schalters können Sie diese Werte in den entsprechenden Feldern festlegen. Steht an einer Adresse z.B. bei vorhandener Eigenschaft im Spiel eine 1, sonst eine Null, lautet der Eintrag in das Feld neben *Wert für Position AN* 1, der für das Feld *Wert für Position AUS* entsprechend 0. Wie bei den Wertefeldern, können Sie auch hier die Farben durch Auswahl in den entsprechenden Feldern festlegen. Auch zur Positionierung von Werte-Schaltern muß eine Liste geladen worden sein. Wie bei den Werte-Schaltern, wählen Sie auch hier die entsprechende Adresse durch Doppelclick auf den Kommentar in der Liste aus. (Dadurch wird (relativ) sichergestellt, daß Sie nicht versehentlich eine falsche Adresse eingeben, deren Änderung etwas ganz anderes bewirkt, als Sie geplant hatten!) Beenden Sie mit **OK**.

TEXT

Die Textfelder in Ihrem Trainer dienen u.a. der Anzeige von Informationen zu einer Wertefeld / Werteschalter Komponente sowie z.B. als Titel u.v.m. Im Optionsfenster der Textkomponente legen Sie den Text selbst, die Schriftgröße und den verwendeten Stil (fett, kursiv, durchgestrichen, unterstrichen) fest. Auch die Farbe darf natürlich nicht fehlen !

MULTI-SCHALTER

Die Multi-Schalter geben Ihnen die Möglichkeit, in Ihrem Savegame - Editor (Trainer) mit einem einzigen Schalterclick bis zu 5 Adressen gleichzeitig mit einem neuen Wert zu überschreiben. Zur Positionierung von Multischaltern muß -wie bei den Wertefeldern und Werteschaltern - eine Liste geladen worden sein. Durch Doppelclicks auf die Texte in der Liste werden die Adreßfelder der Reihe nach mit Adressen belegt (die Sie ja nicht sehen, die aber durch den repräsentativen Text der Liste festgelegt worden sind). Wenn Sie die gewünschte Anzahl von Adressfeldern belegt haben, müssen Sie noch die Werte eingeben, die in das Savegame geschrieben werden sollen, sofern der Anwender Ihres Trainers die Option auswählt, indem er den Schalter drückt. (Der Schalter kann übrigens auch wieder deaktiviert werden, dann werden die Änderungen natürlich nicht ausgeführt)! Sie können hier Werte bis 2.000.000.000 eingeben, wobei wieder zur beachten ist, daß ein großer Wert bis zu 4 Bytes gleichzeitig AB der von Ihnen festgelegten Adresse abspeichert ! Sie beenden die Definition eines Multischalters wie gewohnt durch einen Druck auf den OK Knopf. Möchten Sie die jeweils letzte Adresse wieder aus der Schalterdefinition entfernen, drücken Sie auf *Löschen*.

Form

Eine Form dient der optischen Aufbesserung Ihrer Editor-Oberfläche. Sie kann z.B. als Rahmen für bestimmte zusammengehörige Bereiche Ihres Trainers wirken. Nach Positionierung einer Form öffnet sich wie bei den anderen Komponenten auch das zugehörige Dialogfenster. Dort legen Sie die Breite und Höhe der Form fest sowie die „Wandstärke“, die Vorder- und die Hintergrundfarbe. Im Feld Form können Sie wählen zwischen einem normalen Rechteck (Rechteck 1), einem Rechteck mit gerundeten Ecken (Rechteck 2), einem normalen Quadrat (Quadrat 1), einem Quadrat mit gerundeten Ecken (Quadrat 2) sowie einem Kreis und einer Ellipse. (Bei den Quadraten und dem Kreis wird als Maß für Höhe/Breite bei zwei unterschiedlichen Werten in diesen Feldern stets das Minimum verwendet).

STANDARD-SCHALTER : OK, Beenden, Auswahl.

Für jeden Savegame Editor müssen Sie auf jeden Fall einen OK, einen Auswahl und einen Beenden Schalter definieren. Ohne diese kann die Oberfläche nicht gespeichert werden. Der Beenden Schalter schließt den Savegame Editor, der OK-Schalter nimmt die Änderungen an dem durch den Auswahl Knopf ausgewählten Spielstand vor, nachdem noch einmal um Bestätigung der Aktion gebeten wurde. Für diese Standardschalter müssen keine Extra Optionen definiert werden, Sie werden einfach nur an passender Stelle plaziert.

BMP-GRAFIK

Sie können BMP (Windows Bitmap) Grafiken in Ihren Editoren verwenden. Nach der Platzierung dieser Komponente auf der Editor-Oberfläche erscheint ein Dateimenü, in welchem Sie die entsprechende Grafik auswählen. Für die Editoren müssen die Grafiken im selben Verzeichnis vorliegen wie der Editor selbst. Wenn Sie eine gültige BMP Datei ausgewählt haben, wird die Größe der Grafikkomponente automatisch auf diese angepaßt und angezeigt.

SPEZIAL

Diese Option wird als einzigste aus dem Menü nicht durch Drag'n'Drop, sondern durch einfaches Anlicken ausgewählt. Hier können Sie weitere Einstellungen bezüglich Ihres Savegame Editors vornehmen :

TITELMUSIK : Wenn Sie eine WAV (Windows Wave) Musikdatei als Titelmusik verwenden wollen, können Sie dies hier auswählen. Die Datei muß sich im selben Verzeichnis wie der Editor befinden. Durch das Kontrollfeld *Musik endlos spielen* legen Sie fest, ob die Musik nur ein einziges Mal beim Starten gespielt werden soll, oder ob sie stets wiederholt wird, bis der Editor wieder geschlossen wird.

POSITION/MAßE : Mit diesen Felder können Sie fest bestimmen, an welchen Koordinaten der Editor auf dem Bildschirm erscheinen soll. Beim Beenden werden dort automatisch die Koordinaten gespeichert, die Sie beim Entwickeln durch Vergrößerung oder Verkleinerung des Editorfensters ausgewählt haben. Also selbst wenn Sie dieses Feld freilassen, werden bei der nächsten Bearbeitung des Editors dort die entsprechenden Werte zu finden sein. Wenn Sie die Größe des Editorfensters verändern, so wird diese Änderung auch stärker als etwaige Eintragungen in den Feldern gewertet und diese entsprechend mit den neuen Werten belegt.

STANDARD-ERWEITERUNG : Eine Eintragung in diesem Feld wirkt sich auf das Dateiauswahlmenü aus, welches im Savegame Editor bei Druck auf *Auswahl* erscheint. Sie können mit dieser Erweiterung eine Vorgabe machen, welche Dateien im Fenster angezeigt werden sollen. Viele Savegames haben eine Standarderweiterung (z.B. .sav), so daß durch die Standarderweiterung nicht auch alle anderen Dateien von vornherein angezeigt werden.

[Liste laden](#)

Diese Option öffnet ein Dateiauswahlfenster, in dem Sie eine SECK 4.00 Liste auswählen können, deren Adressen dann die Grundlage für die Werte-Felder und Werte-Schalter ihres Savegame Editors bilden.

Editor Oberfläche laden/abspeichern/löschen

Wenn Sie die Oberfläche Ihres Savegame-Editors nach Ihren Wünschen gestaltet haben, können Sie dies durch Auswahl von *Editor Oberfläche abspeichern* in eine Datei schreiben. Es wird dann ein Dateifenster geöffnet, in dem Sie den Namen Ihres neuen Editors bestimmen. Die Endung lautet immer .id2 und muß nicht extra eingegeben werden.

Um die Arbeit an einem bereits gespeicherten Editor fortzusetzen oder diesen zu Verändern wählen Sie *Editor zur Bearbeitung laden* aus dem Hauptmenü. Die Oberfläche wird dann geladen und angezeigt. Achtung : Vorher wird die aktuelle Oberfläche ohne weitere Bestätigung gelöscht.

Um die Oberfläche zu löschen und alle positionierten Komponenten zu löschen schließlich dient die Option *Oberfläche löschen*. Nach einer Sicherheitsbestätigung wird die Aktion ausgeführt.

Vorhandene Editoren/Komponenten bearbeiten

Sie können bereits erstellte und gespeicherte Editoren sowie die darin enthaltenen Komponenten jederzeit wieder bearbeiten und verändern. Laden Sie den Editor mittels der Option *Editor zur Bearbeitung laden* aus dem Hauptmenü. Klicken Sie auf die Komponente, die Sie bearbeiten möchten. Ein kleines Menü öffnet sich, in dem Sie die Wahl zwischen folgenden Funktionen haben :

NEU PLAZIEREN

Die Komponente kann mit der Maus beliebig neu auf dem Bildschirm positioniert werden. Das Verschieben wird durch einen erneuten Click mit der Maus wieder beendet.

LÖSCHEN

Nach einer Sicherheitsbestätigung wird die gewählte Komponente gelöscht.

BEARBEITEN

Öffnet das entsprechende Optionsfenster der Komponente, so daß Sie Ihre Eingaben bearbeiten können.

POSITIONIEREN

Sie können für jede Komponente festlegen, ob Sie im Vordergrund erscheint oder im Hintergrund. Dies hat Auswirkungen, wenn zwei Komponenten übereinander plaziert werden. **ACHTUNG** : Um die Lage von zwei Komponenten zueinander festzulegen, müssen **BEIDE** Komponenten entsprechend gelegt werden ! Die obere muß unter *Ausrichten* das Attribut *nach vorne* bekommen, und die andere dann in jedem Fall *nach hinten* . Ansonsten kann es passieren, daß die Lage der Komponente nicht richtig zugewiesen wird, da die andere Komponente eine geenteilige Lageposition beinhalten könnte und sich ggf. gegen die schwächere Komponente durchsetzen könnte.

ÜBRIGENS :

* Werte-Felder / Werte-Schalter können stets mit einer neuen Adresse belegt werden, sofern Sie nur eine entsprechende SECK 4.00 Liste geladen haben.

SECK 4.00 Hex/Dec-Umrechner

Mit diesem kleinen Tool können Sie Zahlenwerte aus dem Dezimal ins Hexadezimal System umrechnen lassen.

Clicken Sie dazu im Fenster des Umrechners auf die Zahlen/Ziffern und stellen Sie so die Zahl zusammen, die Sie umgerechnet bekommen möchten. Ein anschließender Click auf *Hex* oder *Dec* zeigt Ihnen die Zahl in dem jeweiligen anderen Zahlensystem an. Durch *Löschen* wird die Anzeige gelöscht, mit *Zurück* wird nur die letzte eingegebene Ziffer entfernt. Ein Druck auf *Ok* beendet den Hex/Dec-Umrechner.

Positionieren Sie die Maus auf der Komponente, die Sie im Editor verwenden möchten. Drücken Sie dann die linke Maustaste, halten diese gedrückt und bewegen die Maus zu der Stelle auf der Oberfläche, wo die Komponente erscheinen soll. Lassen Sie dann die linke Maustaste wieder los.

Das gängige Zahlensystem zur Basis 10, Ziffern von 0-9 . Eine Stelle nach links bedeutet Multiplikation mit 10, nach rechts Division durch 10.

Zahlensystem zur Basis 16, „Ziffern“ von 0-9 und von A-F. Eine Stelle nach links bedeutet Multiplikation mit 16, nach rechts Division durch 16. In Hex-Editoren verwandtes Zahlensystem.

SECK 4.00 Quick Start

Dieser Teil der Online Hilfe zeigt Ihnen in 5 einfachen Schritten den Schnelleinstieg in SECK 4.00 und damit den Weg zu Ihrem eigenen, individuellen Savegame Editor. Die unterstrichenen „Links“ verweisen auf die entsprechenden Hilfethemen.

(1)

Laden Sie die Spielstände, die sie für mehr Energie, Schlüssel, usw. untersuchen möchten in SECK 4.00 mit Hinzufügen und vergleichen Sie diese mit einer der 15 Suchmethoden.

(2)

Übertragen Sie mögliche Adressen aus der Liste der Suchergebnisse durch *Doppelclick* auf die Zeile mit der Adresse in die SECK 4.00 Liste der Dateipositionen.

(3)

Speichern Sie die Liste ab. Überprüfen Sie die Adressen auf Gültigkeit mittels der Patch-Funktion. Falls die Adressen nicht stimmen, machen Sie das Patchen Rückgängig und probieren andere Resultate aus, die Sie wie in (1) und (2) ermitteln und in die Liste eintragen.

(4)

Haben Sie auf diese Weise alle gewünschten Adressen gefunden, die Sie aus Ihren Savegame Editoren (Trainer) ändern lassen möchten, so starten Sie den Savegame Screen-Editor und entwickeln damit die Oberfläche Ihres späteren Trainers.

(5)

Wenn Sie die gewünschten Komponenten im Savegame Screen Editor plaziert und mit Adressen aus einer SECK 4.00 Liste verknüpft haben, speichern Sie den Editor und können ihn auf der Registerseite *Savegame Editoren* des SECK 4.00 Hauptbildschirms ausführen, oder in der Professional Version von SECK 4.00 ebenso leicht per Knopfdruck in einen ausführbaren .exe Savegame Editor umwandeln, den Sie auch beliebig weitergeben und verteilen dürfen.

Wenn Sie umfangreichere Bearbeitung von Spielständen vornehmen möchten, können Sie dies mit dem integrierten SECK 4.00 Little Hex-Editor tun.

Werte aus dem Dezimalsystem in das Hexadezimalsystem und anders herum berechnet der SECK 4.00 Hex/Dec Umrechner.

Starten Sie außerdem den **SECK 4.00 TUTOR** aus dem Hilfemenü. Dieser führt ebenfalls in die Funktionen und Möglichkeiten von SECK 4.00 ein und erläutert die einzelnen Stationen an einem praktischen Beispiel.

Über Shareware (oder : Warum Sie SECK registrieren sollten !)

Das Ihnen vorliegende Programm ist eine SHAREWARE VERSION.

Das bedeutet, es handelt sich hierbei um eine Prüf-vor-Kauf Version des eigentlichen Programmes SECK 4.00

Sie dürfen und sollen das Programm in einem Zeitraum von 30 Tagen ausgiebig testen, um festzustellen, ob sie SECK 4.00 langfristig verwenden wollen. Diese Testversion enthält fast alle Funktionen der Vollversion. Sie wissen also genau, was Sie beim Kauf des Programmes erwartet, und müssen nicht "die Katze im Sack" kaufen, wie es bei kommerzieller Software der Fall ist.

Möchten Sie nach Ablauf der Prüf - Frist weiter mit SECK 4.00 arbeiten, so müssen Sie sich beim Autor registrieren lassen. Tun Sie dieses nicht, verwenden Sie rechtlich gesehen eine Raubkopie, deren Besitz und Verwendung ebenso geahndet werden kann wie von Kopien kommerzieller Software.

Doch ich möchte Ihnen noch andere Gründe angeben, die FÜR eine ordnungsgemäße Registrierung sprechen:

- * Sie haben dieses Programm für eine sehr geringe Kopiergebühr oder vielleicht sogar kostenlos erhalten. Das Entwicklungsteam von SECK 4.00 hat von dieser Gebühr allerdings rein GAR NICHTS, da diese für die Dienstleistung des Kopierens bsp. von den Shareware - Versänden erhoben wird. Nun steckt aber in SECK 4.00 eine Menge Arbeit, Schlafentzug, Kaffee, u.v.m. Sie sollten dieses honorieren, in dem Sie die Vollversion kaufen, wenn Sie mit dem Programm länger als 30 Tage arbeiten wollen.
- * Der Preis der Vollversion ist trotz der vielen Stunden harter Arbeit, des Testens, Optimierens usw. sehr gering gehalten worden. Bedenken Sie bitte , daß SECK 4.00 im Prinzip nicht nur ein einziges Programm ist, sondern bereits eine ganze Sammlung, bestehend aus:

- ==> Programm zum Analysieren von Savegames
- ==> Programm zum Patchen von SAVEGAMES (mit Undo Funktion)
- ==> Hex - Editor zum gezielten Betrachten / Verändern von Dateien
- ==> Bildschirm - Editor zum gestalten eigener Bildschirme
- ==> "Development Engine" zum Erstellen lauffähiger .EXE - Editoren
- ==> Theorie - Teil mit vielen Tips und Tricks

Auch dieses soll Sie dazu animieren, sich registrieren zu lassen und somit die Vollversion zu erhalten.

- * Sie unterstützen den Autor und sein Team zur ständigen Weiterentwicklung und Verbesserung der Software, was in Ihrem Interesse liegt. Je mehr Registrierungen ein Autor erhält, desto mehr ist er auch bestrebt, sein Programm den Wünschen und Bedürfnissen seiner Kunden anzupassen. Durch den Dialog mit dem Kunden erfährt er, was es zu verbessern gibt und erhält Anregungen zur weiteren Gestaltung des Programmes.

Das Shareware - Konzept ist für Kunden und Autor beidermaßen attraktiv:

- * Das Programm vertreibt sich durch das Kopieren und Testen ohne großen Werbeaufwand praktisch von selbst, was den Preis auch wiederum verringert.
- * Der Kunde kann das Programm mit anderen vergleichen und somit schließlich für sich das Beste aussuchen.

VERTRAUEN ist die Basis des Shareware - Prinzips.

Die Sharewareversionen sind meistens nur wenig eingeschränkt und beinhalten bereits alle bzw. die wichtigsten Funktionen des Programmes. Der Autor gibt somit seine Arbeit frei und hofft auf das moralische Verständnis der Anwender, die ihm durch ihre Registrierung den Lohn für seine Arbeit zukommen lassen.

HINWEISBILDSCHIRME und EINSCHRÄNKUNGEN

Natürlich wird der Autor im Programm den Anwender darauf hinweisen, daß er eine Shareware-Version verwendet. Dies kann z.B. durch Hinweisbildschirme am Anfang oder Ende des Programmes erfolgen. Durch die große Nähe zur Vollversion könnte es sonst allzu leicht zu Unklarheiten kommen.

Es kann sein, daß weniger wichtige Teile des Programmes, die das Testen nicht behindern, in den Sharewareversionen weggelassen werden. Sie stellen dann gewisse Bonusfunktionen dar, die den Kauf der Vollversion noch reizvoller gestalten.

VORTEILE und AUTORENHOTLINE

Bei Shareware - Programmen erhalten Sie durch die Registrierung viele Vorteile, darunter neben einem gedruckten Handbuch auch eine Hotline zum Autor, den sie bei Fragen / Problemen kontaktieren können. Doch mehr dazu im nächsten Menüpunkt.

REGISTRIERUNG

Um sich registrieren zu lassen und somit die Vollversion des Programmes gibt es mehrere Möglichkeiten, mit dem Autor in Kontakt zu treten .

Registrierung

Bestellung der SECK 4.00 Vollversion

Die SECK 4.00 Vollversion gibt es in zwei Versionen :

In der **Standard Version** erhalten Sie :

- * keine Shareware - Hinweise
- * Savegame Screen-Editor ohne Einschränkung, für jeweils bis zu 255 Komponenten !
- * 15 Suchmethoden incl. Master - Search zum Vergleichen von bis zu 12 Savegames gleichzeitig !

In der **Professional Version** erhalten Sie alle Features der Standard Version sowie zusätzlich

- * „Development Engine“ zum Erstellen selbstlaufender .exe Savegame Editoren

Die Preise betragen jeweils pro Kopie incl. Porto NUR :

SECK 4.00 Standard Version	DM
24,95	
SECK 4.00 Professional Version	DM 39,95

Zur Bestellung der SECK 4.00 Vollversion drucken Sie über die Option „ SECK bestellen“ das Registrierformular aus, das auch in der Datei BESTELL.WRI im SECK 4.00 Verzeichnis vorliegt, und schicken es ausgefüllt an :

Advanced Digital Technologies
Frank Necas-Nießner
Rudolf-Keune Str. 10
38707 Schulenberg i.O.

Oder faxen Sie uns einfach unter : 05323 / 922807 (am Wochenende : 05329 / 326)

Falls das Ausdrucken aus irgendeinem Grund nicht funktionieren sollte, drucken Sie die oben genannte Datei bitte manuell aus.

So erreichen Sie ADT

Advanced Digital Technologies
Rudolf-Keune Str. 10
38707 Schulenberg i.O.

Tel./Fax : 05323 / 922807

