

## **CHEATS ALWAYS PROSPER**

Bonjours, ceci est la traduction du tutorial éditer et créer par Mike Mee : « Cheats always prosper ». J'espère que celle-ci sera assez précise pour vous aider a comprendre les principes que ce tutorial veut vous expliquer et que vous ne croiserez pas trop de fautes d'orthographe (je m'excuse d'ailleurs par avance).

N'étant pas professionnel dans la traduction je ne puis vous assurer une traduction 100% parfaite de ce manuel alors n'hésiter pas a me faire part de vos doute sur mon site (Destinée aux traductions de jeux, logiciels et manuels) <http://skaor.free.fr>

Je m'efforce tant que possible a diminuer les écarts de traduction et a rendre celle-ci le plus clair possible mais n'oublier pas que je réalises celle-ci durant mon temps libre c'est-à-dire plus vers 1h00 du matin et que donc je ne suis pas aussi frais qu'au réveil.

N'hésiter pas à me demander de réaliser les traductions de jeux, logiciels ou autre si vous le désirez. Pour se faire rendez vous sur mon site <http://skaor.free.fr>

Je vous souhaite sur ce une bonne lecture et d'avoir plein de bébé trainer... Houlà fatiguer moi !

# **LA TRICHE DURERA TOUJOURS**

(Un guide pour apprendre à fabriquer un trainer sous Windows)

Mike Mee, Décembre 1999-Janvier 2001

(première publication en ligne sur mon site de trainer, juin 2000)

(Mis à jour en Janvier 2001 et mis par la même occasion en PDF)

(Mes remerciements à MacDeath pour l'avoir corrigé et tester)

## **SOMMAIRE:**

- 1: Résumé aux éditeurs.
- 2: Qu'est qu'un trainer?
- 3: Un exemple - Asteroids par activision.
- 4: Créer un trainer en application autonome d'Asteroids.
- 5: Autre exemple de recherche - option de recherche avancée.
- 6: Autre exemple de recherche - recherche progressive.
- 7: Mise en marche de votre trainer.
- 8: Préparation du trainer a l'envoi a...
- 9: Carte Voodoo Banshee - avertissement pour les futurs créateurs de trainer.

## **1: Résumé aux éditeurs de magazine en ligne ou papier.**

Cette série d'articles montrera à l'utilisateur final comment modifier une partie sauvegarder et aussi comment modifier les jeux directement en temps réel pour créer des trainers autonome ou des éditeurs de sauvegarde en utilisant les outils librement disponibles.

Ces outils sont: "Magic trainer engine" et son outil complémentaire "Trainer maker kit" (les deux logiciel sont gratuit) et d'autre. Tous les outils sont disponibles sur Internet, mais il y a un site qui les contient tous ou qui a au moins un lien vers eux. Le site est <http://www.gamehacking.com>, avec qui je n'ai aucune affiliation. Si il est d'accord pour que je mentionne ce site durant mon article alors il en sera ainsi.

Il y aura deux articles - mais celui-ci est le seul achevé. Ils incluront les exemples fonctionnant des Trainers ainsi que la façon dont le programme a été créé. Les copies d'écran des boîtes de dialogue seront nécessaires pour montrer, pas-par-pas la façon de faire des éditeurs de sauvegarde et des trainers. Je les ai inclus dans cet article à la place appropriée, mais vous pouvez les exiger groupé a une autre place sur l'article final que vous voudrez publier.

Sachant que ce document sera publié sur Internet, respectez s'il vous plaît le travail que j'ai fait et ne coller pas celui-ci dans votre magazine (en ligne ou basé sur des autres médias). Si vous voulez que j'écrive une adaptation spéciale pour votre magazine, montrant un jeu actuel (ou des jeux) alors tout ce que vous devez faire est entrer en contact avec moi et m'offrir quelque chose en retour (j'accepterai même quelques jeux originaux si c'est votre taux en vigueur) pour obtenir une édition finie et mise à jour de cet article.

A l'origine, j'ai réalisé un article pour un magazine appelé "ST Applications" il y a quelques années sur les routines et les méthodes pour fabriquer un Trainer pour des jeux sur "Atari ST system". Cet article a fouillé lourdement les 68000 langages assembleur utilisé sur cette machine, où comme cette édition actuelle n'évoque pas plus des différences entre les "bytes", les "Words" et les "double-words" et leurs utilisations dans les systèmes pour réalisé des cheats et des trainers pour des jeux.

# Écrire un trainer - le guide

## 2 : Qu'est qu'un Trainer ?

Un trainer est un programme résident en mémoire vive que vous chargez d'habitude après votre jeu (c'est-à-dire en appuyant sur ALT et la touche Windows puis l'on charge le trainer) et qui change les variables à l'intérieur du jeu aux valeurs que vous désirez. Par exemple :

- a) *La quantité de balles dans votre arme à feu*
- b) *Combien d'énergie vous avez*
- c) *L'état actuel de vos "vies" pour que celle-ci soit infinie par exemple*

Les trainers détecte votre jeu dans la mémoire via son nom de processus ou son nom de fenêtre. Ceux-ci sont deux paramètres que vous avez surment déjà rencontrés auparavant.

Le Nom de Processus est le titre du programme que vous pouvez voir en appuyant sur Ctrl-, Alt et Suppr. La fenêtre que vous voyez contient la liste de processus qui fonctionnent actuellement en arrière-plan dont celui des programmes que vous avez vous-même lancé. Des tâches de fond comme l'Explorateur et SysTray sont des articles nécessaires au fonctionnement de Windows.

Le Nom de Fenêtre est ce nom qui apparaît sur votre Barre de tâche quand vous appuyez ALT et la touche Windows. Tous les programmes que l'on réduit au minimum auront un Nom de Fenêtre.

### Commençons.

Où commencer ? Les deux choses dont vous aurez besoin sont :

- a) Un jeu cible sur lequel vous désirez tricher.
- b) Les progiciels appropriés pour vous permettre de chercher et créer ces trainers.

Connaissance des systèmes de numérotation divers sur un ordinateur. Cette petite table vous permettra de découvrir quel genre de gammes de nombre est stocké dans votre PC - combien d'octets de mémoire chaque type de nombre utilise.

BYTE	1 byte	0 -> 255
BYTE (signed)	1 byte	-128 -> +127
SHORT (WORD)	2 bytes	0 -> 65535
SHORT (signed)	2 bytes	-32,768 to 32,767
LONG (DWORD)	4 bytes	0 -> 4294967295 (00 -> FFFFFFFF)
LONG (signed)	4 bytes	-2,147,483,648 to 2,147,483,647
FLOAT	4 bytes	3.4E +/- 38
DOUBLE	8 bytes	1.7E +/- 308
LONG DOUBLE	10 bytes	1.2E +/- 4932

### **Faire votre devoir.**

Avant que vous ne commenciez à écrire un trainer, jouer le jeu et utilisez les variables comme elles sont affectées.

- 1) Combien de balles dans cette arme (ou des armes – **Delta Force** est un bon exemple ici) ?
- 2) Combien de vies pouvez vous avoir ? Où y a-t-il d'autres variables qui diminuent de 1 à chaque fois ?
- 3) Combien de fois ces valeurs changent-elles et par combien ? Si vous n'avez plus de balles, combien de fois rencontrez-vous par hasard des paquets de recharge et par combien rechargent-ils votre compte de balles ?

Cela peut être plus facile pour vous de commencer par un jeu avec **peu** de variables. Ceux de vous souhaitent s'attaquer directement à son Jeu de Rôle favori ou de Stratégie ferait mieux de trouver quelque chose de plus facile d'abord pour débiter. Un exemple parfait est un "shoot-em-up". Ce n'est certes pas la tasse de thé de tout le monde, mais quand il vient à la fabrication d'un trainer, c'est l'exercice le plus facile.

### 3 : Un Exemple - Asteroids par Activision

Cette mise à jour du jeu d'arcade est une cible assez facile pour débuter. Ce jeu est maintenant à faible prix, saisissez donc une copie dans votre magasin ce qui vous permettra de bien débuter. Sinon suivez les étapes de ce didacticiel et utilisez les pour n'importe quel jeu, et mettez au point vos propres adresses et valeurs.

Les outils pour ce tutorial sont les suivants :

- a) Asteroids par Activision
- b) Magic Trainer Creator v1.27
- C) Note Pad (pour noter les adresses que nous trouvons)

D'abord charger le jeu et jouez y un certain temps. Vous remarquerez que vous commencer le jeu avec 5 bateaux (faisant compte à rebours de 4 à 0). C'est un peu juste de la part du fabricant du jeu - pourquoi ne pas essayer de faire un autre jeu, à moins que nous n'ayons pensé que c'était trop dur et impossible à finir ?

Commencez maintenant une nouvelle partie, faites pause dès que votre bateau est sur l'écran. Maintenant appuyer sur ESCAPE pour mettre en pause et appuyez sur ALT et TAB pour avoir accès à votre bureau Windows. Selon combien de RAM vous avez dans votre machine, votre bureau apparaîtra plus ou moins vite.

Lancez Magic Trainer Creator. Ne soyez pas décourager par l'interface du programme. Je doute que vous utiliserez tous les équipements du programme et il y a un fichier d'aide.

La première option dont vous aurez besoin pour ce trainer est la sélection de Processus. Nous devons dire au logiciel dans quel programme, de la mémoire, nous voulons chercher les variables. Trouvez la section à droite et cliquez sur le carré gris à côté de celui ci.



Une liste des noms de processus divers est inscrite dans une fenêtre appelée PID Lock. PID signifie le Processus ID. Vous verrez une liste de tous les programmes que vous avez fonctionnant en arrière-plan ainsi que votre jeu.



Celui par lequel nous sommes intéressés et celui du jeu que nous venons de lancer. Sur ma machine il est inscrit comme **ASTEROIDS**. En double-cliquant dessus, un grand nombre hexadécimal apparaîtra sous le mot Process ID.



Nous allons faire une recherche normale du nombre de bateaux dans le jeu, cliquez sur le bouton de Normal dans search mode. J'expliquerai les option Advance et Progressive plus tard sous d'autres exemples de jeu.

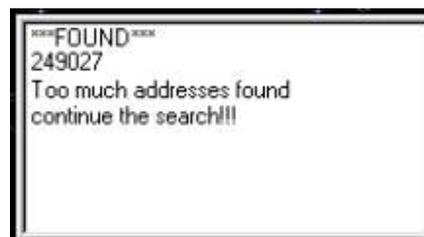


On entre alors la valeur a cherché, c'est a dire 4.



Cliquez maintenant sur Search. Magic trainer creator cherchera toutes les valeurs entre le début et la fin programme Astéroïds qui contiennent le nombre 4. Il stockera alors ceux-ci jusqu'à ce que nous notifiions que la valeur a changé. Sur ma machine (un P2-400 avec 128Mo de RAM) il a pris un peu de temps pour fouiller toutes les présences possibles du nombre 4 - donc vous pouvez vous attendre à ce qu'il mette un certain temps. Des programmes plus petits ou des valeurs moins utilisées que 4, seront trouvés beaucoup plus rapidement.

Ma recherche a révélée sur le premier passage qu'il y avait 249027 présences du nombre 4. C'est beaucoup trop à manipuler pour un humain et aussi pour Magic Trainer Creator.



Donc nous devons maintenant changer cette valeur dans le jeu pour que se soit plus facile à trouver.

Alt + TAB pour retourner sous le jeu Astéroïds puis sur "Continue Game" puis perdez une autre vie exprès. Quand il dit que vous avez maintenant 3 bateaux sur l'écran, appuyez sur ESCAPE pour le jeu en pause et appuyez ensuite sur ALT et TAB de nouveau pour retourner sur Magic Trainer Creator.

Supprimez le 4 de la boîte de recherche et entrez 3. Cliquez sur le bouton SEARCH de nouveau. Cette fois, le nombre de présences d'adresse où était stocker le nombre 4 à diminuer à 35 grâce a la nouvelle recherche. C'est maniable, mais seulement si vous voulez vraiment voir ce qui arrive si vous changez la valeur de 3 dans toutes ces adresses à une valeur plus haute. Cela ne sera pas forcément bon à long terme - à moins que vous désirez tester toutes les adresses une a une et passer beaucoup de temps! Retournez dans le jeu, perdez une autre vie et revenez sur Magic Trainer Creator.

Supprimez le 3 de la boîte de recherche et entrez 2. Cliquez sur le bouton SEARCH de nouveau.

Gagner! Il y a seulement 1 adresse inscrite. Magic game Creator a trouvé une adresse simple dans laquelle le nombre des bateaux est stocké et soustrait 1 à chaque fois que vous perdez un bateau. A vous de décider maintenant combien de bateaux vous désirez avoir durant le jeu.

Mais avant de pouvoir changer la valeur actuelle, vous avez besoin de connaître un peu l'hexadécimal. Chargez la calculette Windows et entrez 100, cliquez ensuite sur le bouton « Hex » et vous obtenez la valeur 64. Retournez dans Magic Trainer Creator et double-cliquez sur l'adresse simple affichée dans "Addresses Found", elle sera transféré dans la boîte de dialogue "Address" contenant les boutons "Write" et "Read".

Sur ma machine, l'adresse affichée était **44C248** cela pourrait être différent sur votre machine.



Tapez 64 dans la boîte de dialogue et cliquez sur le bouton « Write ». Cliquez sur OK quand le message "Operation Done" apparaît.

Maintenant nous devons tester voir si tout a bien fonctionner. Retournez donc au jeu, appuyez sur « return » pour continuer et voir combien de bateaux vous avez maintenant. 100 bateaux sont maintenant disponibles et cela devrait être assez pour vous pour survivre jusqu'à la fin du jeu - à moins que vous ne soyez vraiment très mauvais!

Il y a maintenant 2 options pour vous :

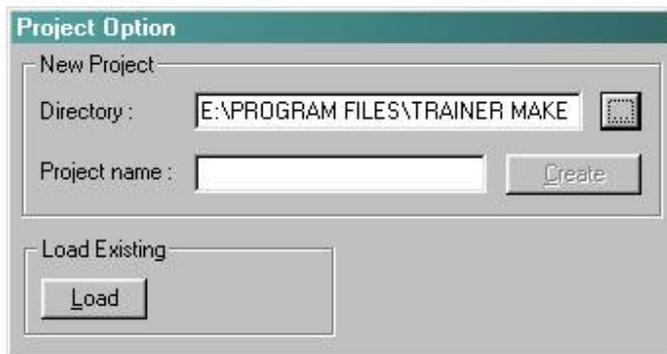
- a) Convertir ce cheat en programme autonome (trainer) approprié que vous pourrez utiliser au lieu de travailler à chaque fois sur ce programme pour obtenir 100 vies.
- b) Continuer et mettre au point d'autres valeurs qui diminue dans le jeu.

Nous allons opter pour l'option (a) pour le moment.

#### **4 : La création d'un trainer autonome pour Asteroids.**

Pour le faire nous allons avoir besoin d'un autre programme par l'auteur Magic Trainer Creator appelé Trainer Maker Kit. La dernière version est toujours disponible sur <http://fly.to/mtc>. La version que j'utilise pour cet article est la version 1.5.

Installez le programme si vous ne l'avez pas déjà fait. Chargez Trainer Maker Kit et la première boîte de dialogue qui apparaît sera celle vous demandant si vous voulez créer un nouveau trainer ou ouvrir un projet de trainer existant.



Tapez Asteroids dans la boîte de dialogue Project Option et cliquez sur le bouton Create.



Un dossier séparé sera maintenant créé à l'intérieur de l'emplacement du logiciel Trainer Maker Kit avec le nom "Asteroids" et tous les fichiers appropriés appartenant à ce projet seront stockés dedans.

Cliquez sur le texte d'intro vous disant quelle version de Trainer Maker Kit vous utilisez.

Vous avez maintenant une boîte de dialogue vide, qui est l'écran de fond à votre trainer.



Vous pouvez ajouter toute sorte de messages, images, scroll bars, boîtes d'entrée et jouer même des sons quand certaines options sont choisies, mais pour ce projet simple nous allons ajouter deux boutons.

Pourquoi deux boutons ? Un pour la mise à niveau instantanée à 100 bateaux et l'autre pour geler cette valeur donnant l'impossibilité d'arriver au fameux "GAME OVER" celui-ci n'apparaîtra jamais car nous gelons le nombre de bateaux à 100!

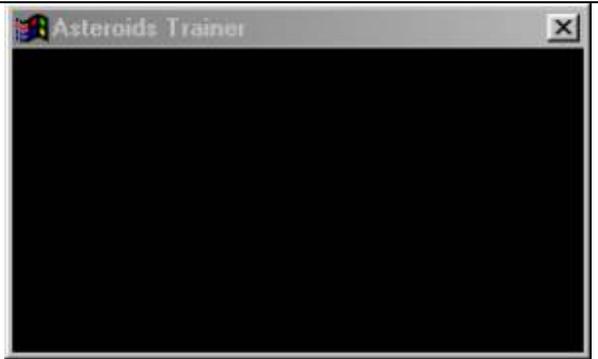
On connaît la première option comme une option où l'on écrit la valeur, on connaît l'autre comme une option de gel.

La première chose que nous ferons est de changer le nom de la boîte de dialogue pour que cela signifie plus que "Dialog1" seulement. Appuyez le bouton droit de la souris dans un espace vide de la boîte de dialogue et cliquez sur le mot « propriétés ».

Remplissez dans Caption comme dans cette image à peu près. Cliquez sur l'option Back Ground Color et changer celui-ci en noir.



Fermez maintenant la boîte de dialogue et l'image devrait maintenant ressembler à ceci.



Nous allons maintenant ajouter les deux options que nous avons décrites au dessus. Pour cela nous allons choisir une des icônes présentes dans la barre d'outil en haut de l'écran. Mais d'abord, une petite explication de ce que les boutons font.



- a) Construire un bouton - c'est-à-dire. Option déclenchable par un clic de souris
- b) Entrer un message de texte
- c) Insérer une image
- d) Insérer une boîte modifiable - c'est-à-dire l'utilisateur est capable de changer des valeurs eux-mêmes
- e) Insérer un Scroll Bar - c'est-à-dire permettre à l'utilisateur de choisir une valeur.
- f) Insérer une zone de groupe - c'est-à-dire le groupe des options semblables dans une sous fenêtre.
- g) Insérer un texte scroller, film (AVI format) - c'est-à-dire faire de votre trainer un original!
- h) Arrêter la construction du trainer
- i) Debugger votre trainer - c'est-à-dire contrôler les valeurs et adresses changés.
- j) Construire votre trainer en programme indépendant.
- k) Exécuter votre entraîneur - pour le tester et voir si tout fonctionne.

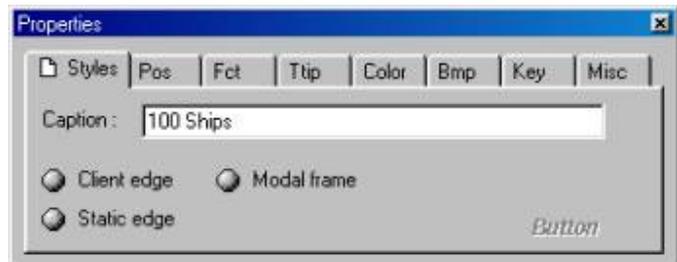
Cliquez sur l'icône Button sur la barre de menu et "Button 1" apparaîtra sur votre boîte de dialogue. Appuyez maintenant sur le bouton droit de la souris et le cliquez sur le mot Properties.



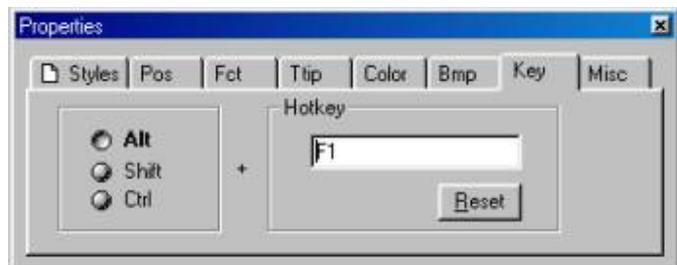
Dans cette boîte de dialogue il y a toutes les valeurs associées à ce bouton et ce qui arrive quand vous cliquez dessus. Vous pouvez même associer un fichier bitmap pour ce bouton.

Pour simplifier l'usage de ce trainer, nous voulons nommer ce bouton et y attacher un raccourci clavier pour pouvoir utiliser directement le cheat dans le jeu sans devoir à chaque fois appuyer sur ALT et TAB pour mettre la valeur à 100.

Changez donc le nom « button 1 » en « 100 ships ».



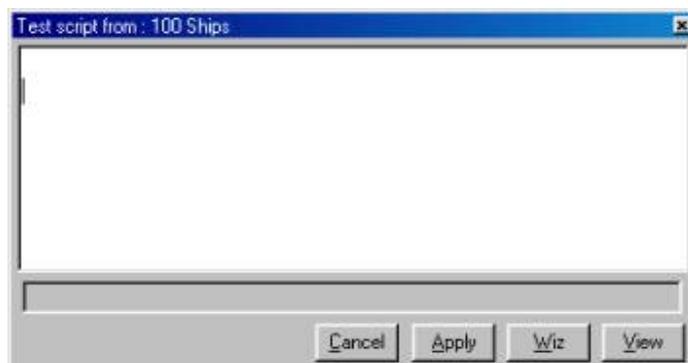
Cliquez maintenant sur « Key » pour créer le raccourci clavier. Appuyez sur le bouton Alt et appuyez sur F1 en ayant placé le curseur dans « hotkey ». La boîte de dialogue devrait maintenant ressembler à ceci.



Fermez cette boîte de dialogue et regardez le secteur de la zone de travail du trainer. Elle devrait ressembler à ceci.



Cliquez sur le bouton droit de la souris sur notre nouveau bouton et cliquez sur l'option «Write memory actions». Une autre boîte de dialogue apparaîtra.

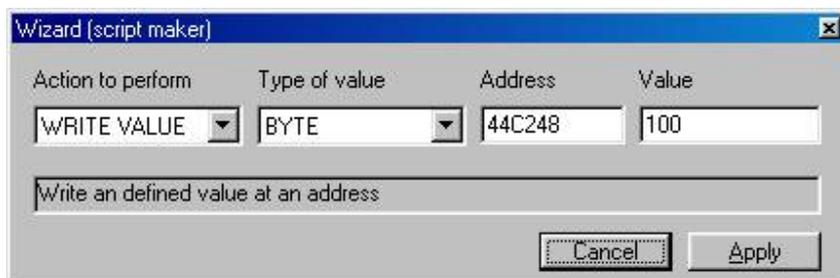


C'est ici que nous allons ajouter les instructions du bouton « 100 Ships » qui changeront la mémoire du jeu. Ici nous allons configurer une seule adresse mais certains trainers que vous créez par la suite pourraient en exiger plusieurs.

Heureusement cet outil a "un Assistant" qui nous permet de créer l'action qui changera la valeur actuelle des bateaux à 100. Cliquez sur le bouton "Wiz".



Vous devriez voir cette boîte de dialogue apparaître. Nous devons maintenant configurer cette action pour qu'elle ajoute 100 à la valeur de l'adresse à modifier. C'est ici que notre bloc note entre en jeu - je suppose que vous avez noté l'adresse que vous avez trouvée dans Asteroids. Dans mon cas (qui pourrait être le votre) la valeur pour la quantité de bateaux a été stockée à l'adresse 44C248. Tapez cette adresse dans la boîte "Address". Nous voulons forcer cette adresse à passer à la valeur 100 lorsque nous cliquons sur le bouton, entrez 100 dans la boîte "Value". La boîte de dialogue devrait alors ressembler à ceci :



Cliquez maintenant sur « apply » et vous verrez maintenant une entrée dans le listing, qui montre que nous ferons passer l'adresse de 44C248 à 64 (100 en hexadécimal).



Cliquez de nouveau sur « apply » et vous reviendrez à la boîte de dialogue principale. Nous avons maintenant un bouton sur lequel nous pouvons cliquer lorsqu'on se trouve sur le trainer, ou appuyer sur Alt et F1 lors du jeu pour en obtenir le même effet.

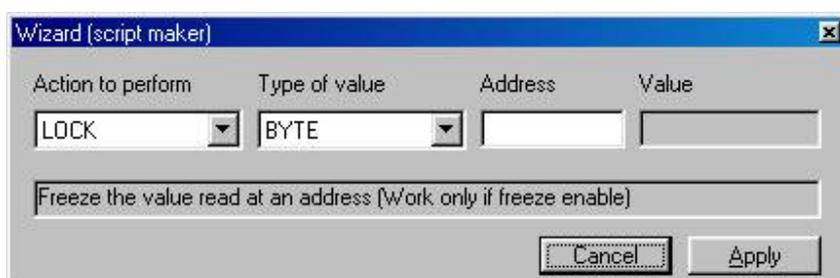
L'autre option que nous ajouterons est la capacité, pour les joueurs réellement mauvais, de geler la valeur pour que celle-ci ne change jamais. Cette option peut être pratique sur certains jeux qui détecte les cheats et qui bloque par la suite les hi-score.

Comme tout à l'heure, cliquez sur l'icône "New Button" et appuyez sur le bouton droit de la souris pour que nous puissions changer le texte de "Button2" par "Freeze Ships" (geler les bateaux). Mettez aussi un raccourci clavier mais utilisez ALT et F2. Votre boîte de dialogue devrait maintenant ressembler à ceci :



Ne vous inquiéter pas de l'aspect de votre trainer pour le moment – une fonction qui marche étant plus importante que la beauté du trainer à l'heure actuelle. C'est à l'heure actuelle un trainer de style « Skoda » et nous le feront ressembler à une « Ferrari » plus tard !

Appuyez sur le bouton droit de la souris sur le nouveau bouton "Freeze Ships" et cliquez sur « Write memory actions ». Une boîte de dialogue semblable à celle-ci apparaîtra comme tout à l'heure et cliquez sur l'option "Wiz" de nouveau. Cette fois nous ne ferons pas « write value » mais un « LOCK » qui bloquera la valeur. Cliquez sur la boîte déroulante "Action to perform" et choisissez la valeur « LOCK ».



Voyez-vous la note au-dessous ? Cela nous rappelle qu'une certaine option doit être activée dans le bouton. Comme tout à l'heure on entre la valeur 44C248 correspondant à la valeur que nous avons changée dans la boîte « Address » et on clique sur Apply.

Pour que l'option de gèle fonctionne, nous devons ajouter une autre fonction au bouton. Donc on retourne aux propriétés du bouton "Freeze Ships" et on clique cette fois sur l'option "Fct".



Cela nous permet d'associer un certain nombre de fonctions à chaque bouton que nous créons. L'option par défaut est « Poke » que nous laisserons ici. L'option « timer » est configurée pour que chaque 5/10<sup>ème</sup> de seconde le compteur de vies se configure à une même valeur continue.

Cliquez sur « Freeze » et si vous voulez que le bouton ait l'air d'avoir été poussé, cliquez sur l'option « Stay down ». Dans la boîte de dialogue entrez le mot "Freeze ON". Celle-ci devrait maintenant ressembler à ceci :



Fermez la boîte de dialogue. Nous avons maintenant deux boutons qui donneront deux options à l'utilisateur dans ce trainer pour Asteroids. Selon le cheat qu'il désire il peut choisir d'avoir 100 bateaux ou bien de bloquer ceci à 4 en permanence.

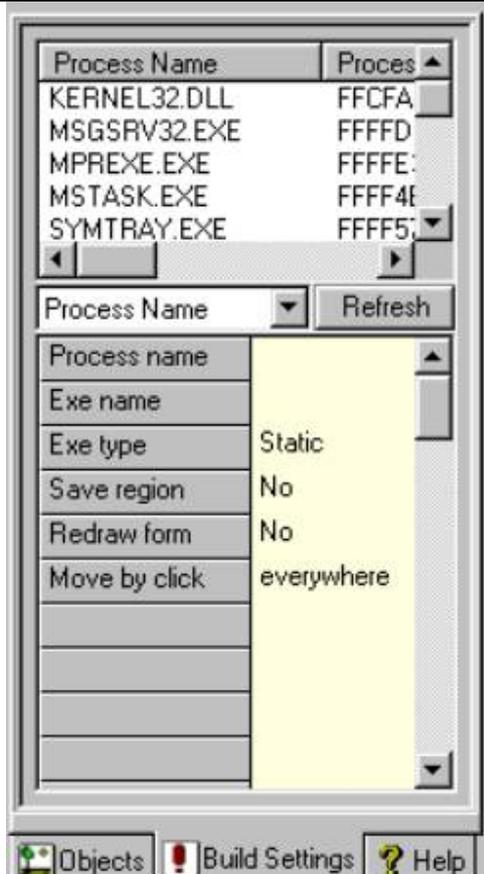
## Faire de votre trainer une application autonome

C'est le résultat final de votre travail. L'achèvement de votre trainer en un fichier que vous pouvez donner à vos amis, ou encore mettre en téléchargement sur un site Web répertoriant les trainers ou même réalisé votre site Web pour ce faire - quoi que vous voulez faire, vous devez le construire et le tester d'abord.



Jusqu'ici vous êtes restés dans la section des objets (objects) de Trainer Maker Kit. Maintenant il est temps de voir ce qu'il y a d'autre. Le troisième est le fichier d'aide qui est très utile. Parcourez la section d'aide quand vous ne comprenez pas pourquoi votre nouvelle option ne marche pas.

L'autre section est « Build settings ». Cliquez-y et vous avez une petite gamme de paramètres à configurer.

 A screenshot of the 'Build Settings' dialog box. It has a title bar and a 'Process Name' dropdown menu with a 'Refresh' button. Below the dropdown is a list of process names and their corresponding hex addresses. The list is as follows: <table border="1"><thead><tr><th>Process Name</th><th>Process</th></tr></thead><tbody><tr><td>KERNEL32.DLL</td><td>FFCFA</td></tr><tr><td>MSGSRV32.EXE</td><td>FFFFD</td></tr><tr><td>MPREXE.EXE</td><td>FFFFE</td></tr><tr><td>MSTASK.EXE</td><td>FFFF4</td></tr><tr><td>SYMTRAY.EXE</td><td>FFFF5</td></tr></tbody></table> Below the list is a 'Process Name' dropdown menu and a 'Refresh' button. Underneath is a table with the following settings: <table border="1"><tr><td>Process name</td><td></td></tr><tr><td>Exe name</td><td></td></tr><tr><td>Exe type</td><td>Static</td></tr><tr><td>Save region</td><td>No</td></tr><tr><td>Redraw form</td><td>No</td></tr><tr><td>Move by click</td><td>everywhere</td></tr></table> At the bottom of the dialog are three buttons: 'Objects' (with a folder icon), 'Build Settings' (with a red exclamation mark icon), and 'Help' (with a question mark icon).	Process Name	Process	KERNEL32.DLL	FFCFA	MSGSRV32.EXE	FFFFD	MPREXE.EXE	FFFFE	MSTASK.EXE	FFFF4	SYMTRAY.EXE	FFFF5	Process name		Exe name		Exe type	Static	Save region	No	Redraw form	No	Move by click	everywhere	<p>Dans cette section vous reconnaîtrez la section <b>Process Name</b> de Magic Trainer Maker. Vous devez indiquer à Trainer Maker Kit dans quel processus il doit chercher avant de changer les valeurs sélectionnées auparavant ! Vous devez donc avoir le programme Asteroids en fonctionnement pour pouvoir le choisir. Cliquez sur le Refresh jusqu'à ce que vous trouviez Asteroids inscrits et double-cliquez dessus ensuite.</p> <p><b>Exe Name</b> est le nom de votre qui portera votre trainer. Dans notre cas "Asteroids trainer +2" semble correspondre pour le moment.</p> <p><b>Exe Type</b> sert à si vous voulez intégrer à votre trainer le nouveau fichier MFC.DLL contenu dans votre PC. Les utilisateurs de Windows 98 n'auront pas de problème, mais si l'utilisateur utilise Windows 95, il pourrait rencontrer par hasard quelques problèmes en l'exécutant.</p>
Process Name	Process																								
KERNEL32.DLL	FFCFA																								
MSGSRV32.EXE	FFFFD																								
MPREXE.EXE	FFFFE																								
MSTASK.EXE	FFFF4																								
SYMTRAY.EXE	FFFF5																								
Process name																									
Exe name																									
Exe type	Static																								
Save region	No																								
Redraw form	No																								
Move by click	everywhere																								

Maintenant il ne vous reste plus qu'à tester votre trainer! Testez-le sur votre machine, ainsi que sur une autre machine ayant une configuration légèrement différente à celle sur laquelle vous avez créé votre trainer.

Une fois que tout est en marche et fonctionne parfaitement, c'est à vous de décider ce que vous voulez en faire. J'ai inclus une section à la fin de cet article pour que vous puissiez savoir quoi faire de votre trainer comme pour le publier mondialement si vous le désirez.

## 5 : Autre exemple de recherche - option de recherche avancée

Vous avez vu comment utiliser la Fonction « Normal » pour chercher les valeurs qui ont changé, maintenant essayons une nouvelle fonction appelée « Advance ».



Cela devrait être votre deuxième solution si la fonction « Normal » ne trouve pas l'adresse que vous cherchiez dans le jeu pour lequel vous essayez de faire une fraude.

La recherche « advance » est une sorte de version simplifier de l'option de recherche « Progressive » que vous utilisez pour définir si une valeur a augmenté, a diminué ou est restée la même.

Cette option est aussi pratique pour chercher les valeurs habituelles que le programmeur du jeu a cachées exprès.

Par exemple, vous aviez le jeu Asteroids et une Recherche « Normal » avait échoué pour trouver les adresses dans la mémoire. Les programmeurs pourraient avoir installé les vies initiales à une valeur beaucoup plus élevée qu'indiquer sous le jeu et soustraire a ce total quand vous avez perdu une vie, ce qui la rend plus difficile a trouver. Toujours perdu avec cet exemple ? Voici la description point par point de ce qui pourrait arriver et pourquoi vous devez utiliser la fonction « Advance ».

- a) Les vies Initiales (dans les lignes du programme) sont à 49 (ou une autre valeur que celle attendus) et à l'écran cela affichent 3 vies
- b) Vous perdez une vie
- c) Le programme soustrait toujours une vie a votre compteur, mais intérieurement la valeur est a 48 tandis que sur l'écran il n'y en a que 2 (que vous avez dit à MTC de chercher sur votre recherche précédent)

La façon de neutraliser cette sorte d'augmentation/diminution dans un jeu se fait via le bouton « Advance ». Vous dites à MTC de chercher n'importe quels changements (augmentation ou diminution) ou aucun changement du tout. Et au lieu de dire à MTC quelle valeur exacte regarder après un changement vous direz à MTC de chercher quelle adresse a eu une diminution de sa valeur par 1.



En utilisant la fonction « Advance » après plusieurs changement vous finirez par trouver la ligne qui vous intéresse pour votre trainer.

## 6 : Autre exemple de recherche - recherche progressive

Nous utiliserons un jeu différent maintenant. Un jeu que tout le monde devrait avoir sur son PC. C'est un jeu de carte. Certains d'entre vous peuvent utiliser le Solitaire, mais nous utiliserons un sosie de ce jeu « Hardwood Solitaire ». Téléchargez-le sur n'importe quel site – comme <http://www.download.com/>.

Charger Hardwood Solitaire puis Magic Trainer Creator. Allez dans la boîte de dialogue « process ID » et choisissez HWSOLII. Maintenant nous sommes prêts à utiliser un des autres styles de recherche disponible dans Magic Trainer Creator.

La première chose à faire est de dire à MTC que nous allons réaliser une recherche « progressive ». Cliquez sur le bouton correspondant dans la boîte de dialogue « search mode ».



Cliquez sur « Start ». Il y aura une légère pause car il doit écrire à un fichier provisoire pour la plupart des informations. Vous verrez une série de carré orange de plus en plus brillants remplir la boîte "Progression" – une fois que ceux-ci sont pleins, vous pouvez commencer à jouer au jeu.

Vide signifie qu'il est prêt a commencer une nouvelle recherche ou a continuer une recherche precedante.



Il est presque prêt à continuer à chercher.

Quand la boîte dit "Value to search", regardez au-dessous de cette boîte et vous devrez cliquer pour mettre "+". Cela signifie que nous cherchons les valeurs qui ont augmenté (c'est-à-dire la valeur actuelle pour le temps dans Hardwood Solitaire) et qui n'on pas diminué.



Pour que la recherche soit plus facile, cliquez sur l'option « Menu » quand vous êtes dans Hardwood Solitaire cela mettra une pause au minuteur. Nous pouvons maintenant retourner dans MTC pour découvrir ou se cache la valeur du temps dans la mémoire du jeu.

Cela peut continuer sur quelques tentatives pour que MTC réduise les adresses possibles de plusieurs milliers à quelque chose d'un peu plus maniable.

Comme cette capture d'écran nous le montre après quelques clics sur "Continue" il y a trop de valeurs pour que MTC puisse comprendre. Laissez le temps augmenter légèrement puis cliquez sur « Continue » jusqu'à ce que MTC affiche une liste de valeurs.



Finalement, vous n'auriez plus que quelques adresses possibles. Regardez le temps actuel dans Hardwood Solitaire, convertissez-le en hexadécimal et double-cliquez ensuite sur chaque adresse puis sur le bouton "Read". Il affichera la valeur actuelle correspondant à cette adresse - si la valeur est proche de votre temps en hexadécimal (dans le cas où vous n'auriez pas réussi à faire une pause dans le jeu) alors c'est probablement la valeur que nous cherchons. Sur ma machine le résultat était C00770.

Nous pouvons maintenant aller geler le temps.

Créez un nouveau projet dans Trainer Maker Kit. Ajoutez cette fois 2 nouveaux boutons et 1 boîte de saisie.

- a) Le 1er bouton une fois poussé ajoutera du temps
- b) Le 2ème bouton gèlera la valeur actuelle du temps
- c) La boîte de saisie sera utilisée pour afficher le temps actuel.

Je vous laisse créer votre trainer vous même. C'est un test – je ne pense pas que le monde soit prêt pour une sortie du trainer pour le hardwood Solitaire ou le Solitaire ! Mais voici une copie d'écran de mon trainer - qui peut être disponible pour accompagner mon article.



## **7 : Mise en marche de votre trainer**

Bien, votre oeuvre d'art est prête et elle fonctionne. La beauté de votre trainer vous appartient. Vous pouvez faire beaucoup de choses différentes pour que votre trainer soit beau a regarder mais qu'il tienne toujours sa fonction.

Ajoutez des graphismes. Tout les graphisme doivent être au format Bitmap, ou vous les trouvez ou vous les créés vous-même. Les graphismes pourraient être utilisé des façons suivantes :

- a) Comme un écran d'accueil qui apparaît pendant quelques secondes (ou l'utilisateur appuie pour le faire disparaître)
- b) Comme un arrière-plan (vous pouvez utiliser n'importe quel fichier bitmap pour que votre trainer soit plus présentable qu'un simple écran gris)
- c) Comme boutons. Pour donner un aspect graphique a votre bouton ON ou Freeze (ou autre)
- d) Concevoir un mini logo sur lequel l'utilisateur peut cliquer pour vous envoyer un mail etc...

Des sons peuvent aussi être ajouté à votre trainer. Mais rappelez vous que tout le monde n'a pas la patience d'attendre la fin de votre musique pour utiliser les options du trainer. Faisait les courtes et pas trop fort en baissant la qualité. Tout ce que vous ajouterez agrandis l'espace que prend votre trainer sur le disque dur. Personne ne téléchargera un trainer trop gros.

Icons – Trainer Maker Kit a une option pour modifier l'aspect de l'icône de votre exécutable. Il y a un icône de base directement pour votre trainer mais vous pouvez vouloir le changer.

Text scrollers - Vous pouvez inclure un fichier avi. Concevez un logo animé en 3D et exportez-le ensuite comme un fichier AVI. Attention ceci peut prendre beaucoup de place.

Pensez au gens qui on une machine moins performante que la votre et éviter de réaliser des trainer de plus de 1MO !

## **8 : Préparation du trainer a l'envoi a...**

Pourquoi pas ? Vous avez passé plusieurs heure en avançant dans le jeu et en découvrant ce qui arrive lorsque vous changez la le chiffre  $x$  à l'emplacement  $y$ .

Beaucoup de site se spécialise dans les cheats et les trainers. Regardez donc les différent trainer correspondant au jeu que vous venez de modifier.

Exécutez les trainers avec votre jeu. Comparez les différences entre votre trainer et celui que vous venez de télécharger.

- a) Y a-t-il des options supplémentaires par rapport au votre.
- b) Le trainer fonctionne t'il avec votre jeu ? Vous pourriez avoir changer quelque chose dans le jeu qui fasse que le trainer ne fonctionne pas.
- c) Le trainer fonctionne t'il avec une version du jeu dans une langue définie ?

Mentionnez les différences et les caractéristiques technique de votre trainer dans une boite de dialogue de celui-ci ou encore dans un fichier README.TXT ou même dans un fichier FILE\_ID.DIZ que vous avez ajouter au fichier zip contenant votre trainer avant de l'envoyer a quiconque. Donner la possibilité au gens de savoir a quoi correspond votre trainer.

Par dessus tout – Testez votre trainer avant de l'envoyer a quiconque. Vous risquez de recevoir des mails désagréables si celui-ci ne fonctionne pas. Si vous avez Pentium 2, testez le sur un AMD K6. Si vous avez une carte graphique TNT2 testez le avec une ATI RAGE.

Quelques sites :

<http://www.avault.com/cheats>

Un des plus grands dépôts de triche. Vérifiez ce site pour d'autres trainer et comparer le fichier d'information!

<http://www.gamehacking.com>

Site web contenant tout les outils nécessaire ou encore de nouvelles aides pour MTC ou TMK. Il y a aussi une communauté de créateur de trainer. Vérifier leur page pour voir les nouveaux trainer ainsi que les options qu'ils incluent.

## **9 : Carte Voodoo Banshee - avertissement pour les futurs créateurs de trainer**

La gamme Banshee (pas sure avec les nouvelles Voodoo 2000/3000 la série) ne permettra pas ALT et TAB pour revenir sous le bureau avec les jeux qui utilisent le 3DFX.

Cela m'est arriver lorsque j'en avais une – Aucun trainer n'était créable sauf en utilisant le mode de rendu Software du jeu. Les jeux ne voulaient pas fonctionner convenablement avec les trainers lorsque j'utilisais le mode de rendu 3DFX.

Il peut y avoir d'autres cartes graphiques qui ne permettent pas la commutation de tâche. Comme les choix de cartes sont vagues prévenez moi si vous avez ce problème avec une autre carte pour que je puisse l'ajouter à la liste. Peut être que les derniers pilotes pour ces cartes graphique arrangeront le problème. Cela m'a tellement frustré que je suis aller m'acheter rapidement une carte ATI Rage a la place de celle ci!