

Spiele-Know-how

Schummeln mit Modulen

Oft findet man im Spiele-Tips-Teil »Modulpokes«. Wie man sie anwendet und was man noch mit den Cartridges anfangen kann, zeigt dieser kleine Exkurs, in die Welt der Multifunktionsmodule.

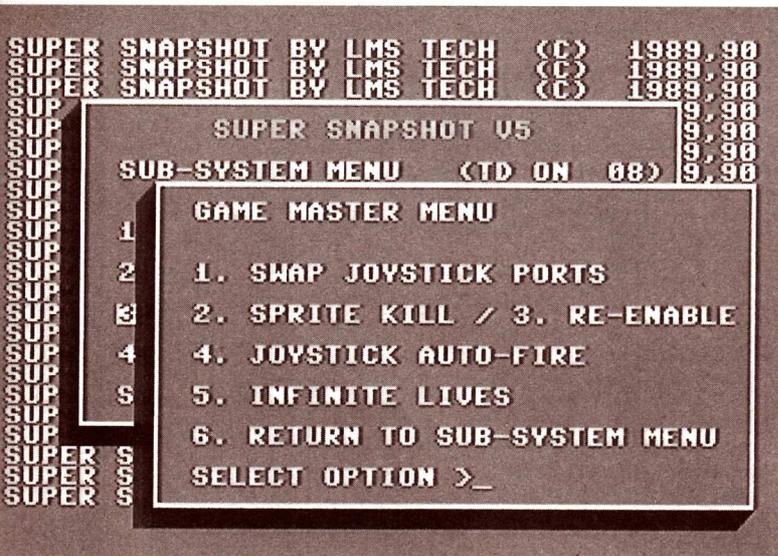
von Jörn-Erik Burkert

Jeder kennt die Situation: das neue Lieblingsspiel auf dem Bildschirm ist mega-schwer und man verliert ständig eines seiner wertvollen Leben...

Dieser unliebsamen Situation kann man mit Hilfe von Multifunktionsmodulen zu Lei-

sie beide bedienerfreundlich sind und umfangreiche Manipulierungs-Menüs (Bild 1) integriert haben. Probleme bereitet dagegen die Final-Cartridge, denn mit ihr kann man nicht so einfach ins Spiel zurückkehren.

Neben der Abschaltung der Sprite-Kollisionen (Sprite und Hintergrundgrafik), die vor al-



[1] Das Game-Menü der Snapshot ist bequem per Tastendruck zu bedienen und hat ein klar strukturiertes Menü

be rücken. Diese Cartridges gibt es meist bei Versandhändlern oder im örtlichen Fachhandel. Wer Interesse an so einem Modul hat, sollte auf die Tests und Berichte (Tips- und Tricks-Rubrik) im 64'er-Magazin achten und auch intensiv den Kleinanzeigenteil studieren.

Zum Manipulieren von Spielen eignen sich die Action-Replay-Cartridge und Super Snapshot am besten, da

lem bei älteren Games nutzt (Bild 2), hat Super-Snapshot noch eine Autofire-Option für feuerschwache Joysticks auf Lager. Außerdem kann das Modul die Kollisionsabschaltung wieder rückgängig machen, was bei so manchem Spiel sehr nützlich ist, denn oft muß man zum Ende eines Levels einen Gegenstand berühren und wenn dann die Kollision abgeschaltet ist...

Die genannten Optionen

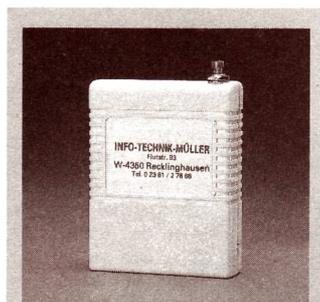
ACTION REPLAY V6.0 PROFESSIONAL
(C) DATEL ELECTRONICS 1989

F1 - BACKUP F3 - RESTART F7 - SCREEN

M - MONITOR E - POKES
D - DIRECTORY T - EDIT SCREEN
P - PARAMETERS H - PRINTER DUMP
U - VIEW SPRITES S - PICTURE SAVE
K - SPRITE KILLER L - TURBO LINKER
X - POKEFINDER

COLLISION TYPE: A - SPRITE/SPRITE
B - SPRITE/BKGRND
C - BOTH

[2] Die Sprite-Kollision kann mit beiden Modulen deaktiviert werden - hier die Action Replay



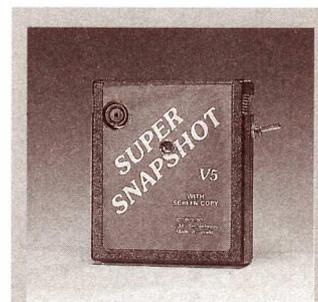
Magic Formel 2.0

Wer über 170 Mark für ein Modul ausgibt, erwartet etwas ganz Besonderes. Mit »Magic Formel« ist das Geld mit Sicherheit sinnvoll angelegt. Sehr absturzsicher, Pulldown-Oberfläche, Speeder, Malprogramm, Textverarbeitung, Assembler, Monitor, Freezer, Hardcopy und ein stark erweitertes Basic sind sehr gute Argumente. Der Preis scheint auf den ersten Blick zu hoch, wer aber schon einmal mit diesem Modul gearbeitet hat, versteht, daß Qualität eben ihren Preis hat. Für Spieler weniger geeignet, da keine spezielle Manipulations-Option im Modul eingebaut ist.
Produkt: Magic Formel 2.0
Preis: 169 Mark
Preis/Leistung: gut
Bezugsadresse: Infotechnik Müller, Flutstr. 93, 45659 Recklinghausen

erst wird, mit Hilfe des Freeze-Knopfs das selbige unterbrochen. Dann gelangt man ins Menü des Moduls. Dort wählt man je nach Modell, den entsprechenden Menüpunkt (Bild 3). Es erscheint die Meldung:

HOW MANY LIVES DO YOU HAVE LEFT?

Nun gibt man die aktuelle Lebensanzahl ein (variiert je nach Spiel). Das Modul durchsucht den Speicher dann nach charakteristischen Programmteilen, die für die Verwaltung der Lebensanzahl verantwortlich sind. Die Cartridge scannt den Speicher und prüft, ob das betreffende Programmstück eine Spei-



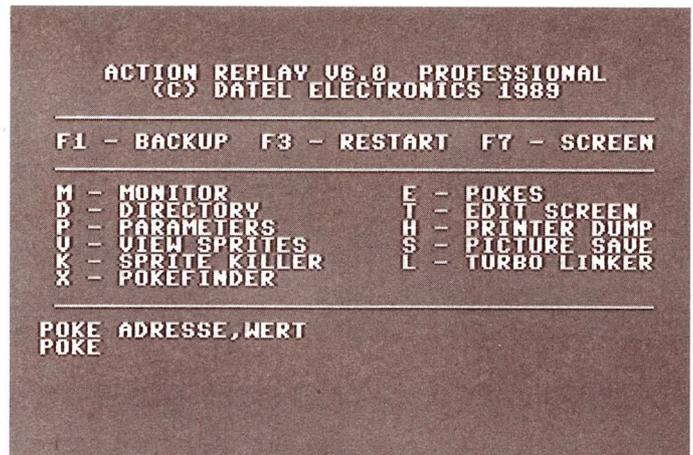
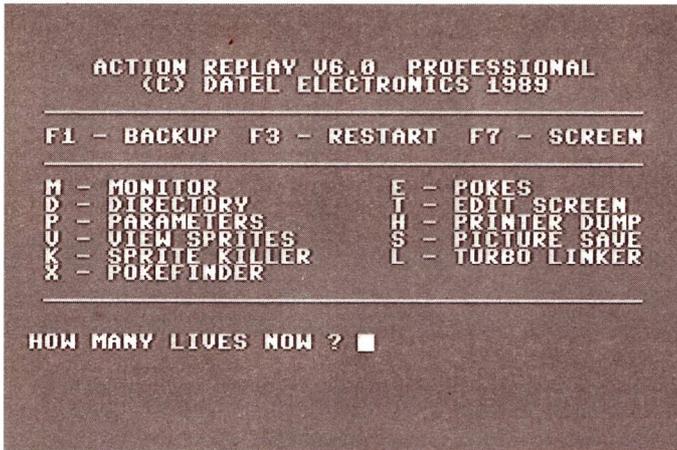
Super Snapshot

Super Snapshot gehört zweifellos zur Spitze der Multifunktionsmodule. Ein ausgereiftes, durchdachtes Konzept und viele nützliche Tools, darunter ein Monitor, ein Filecopy- und ein Backup-Programm lassen kaum Wünsche offen. Leider erzielt das Modul seine hohen Geschwindigkeiten nur, wenn die Files in einem besonderen Format auf Diskette gebracht wurden. Für Spielefans ideal!
Produkt: Super Snapshot
Preis: ca. 120 Mark
Preis/Leistung: gut
Bezugsadresse: GSK, Veldlaan 24, NL-2771 LX Boskoop[5] Die Speicherstellen im Bereich 4088 (hex \$0ff8) bis 4287 (hex \$10bf) auf einen Blick mit dem Monitor der Super Snapshot

lassen sich über komfortable Menüs leicht anwählen.

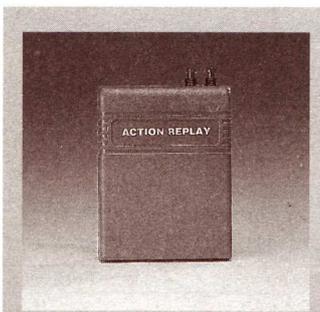
Wer unendlich viele Leben oder Munition haben will, muß auf die Funktionen: POKEFINDER - Action Replay oder INFINITE LIVES - Super Snapshot zurückgreifen. Diese Funktion der Super Snapshot findet man im Menüpunkt »Game Master«.

Zuerst wird der C 64 aber ausgeschaltet und das betreffende Modul in den Expansions-Port eingesteckt. Dann wird das Spiel ganz normal geladen und wenn's dann so richtig mit dem Spielchen



[3] Die Suche nach unendlichen Leben beginnt mit der Eingabe der aktuellen Anzahl der Leben

[4] Im POKE-Menü der Action-Replay werden nach dem gezeigten Schema die POKES eingegeben



Action Replay MK VI

Das Modul ist für Spieler ebenso wie für Programmierer bestens geeignet. Der integrierte Maschinenmonitor ist sehr schnell und sehr gut. Auch der Beschleunigungsfaktor und die Disktools können sich durchaus sehen lassen. Die hohen Ladegeschwindigkeiten funktionieren nur, wenn die entsprechenden Files in ein spezielles Format gebracht wurden.

Produkt: Action Replay MKVI
 Preis: ca. 120 Mark
 Preis/Leistung: gut
 Bezugsadresse: Data Flash, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

grammteil, der die Speicherstelle herunterzählt. Die Action-Replay zeigt diese Werte in Form von POKES an, was die Super Snapshot nicht tut. Die POKES findet Ihr oft in Tabellen im Spiele-Tips-Teil des 64'er oder auch in den Sonderheften.

Diese POKES können mit den Modulen auch eingegeben werden. Bei der Action-Replay (Bild 4) gibt es dazu einen speziellen Menüpunkt.



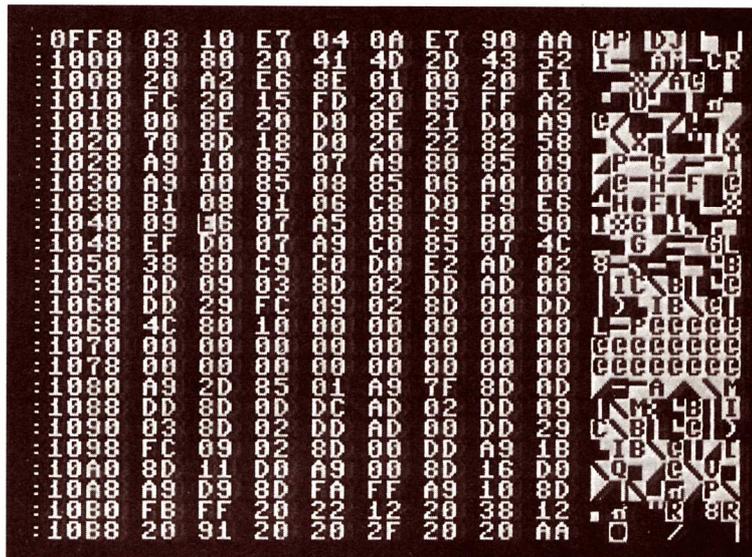
Final Cartridge III

Final Cartridge III bietet für nur knapp 80 Mark außergewöhnliches. Eine Geos-ähnliche Oberfläche, Speeder, Fullscreen-Basiceditor, Maschinensprachemonitor und viele weitere nützliche Features. Zwar trüben ein paar kleinere Macken den Gesamteindruck, z.B. Abstürze im Desktop oder langsame Lade/Speicherroutinen, für diesen Preis erhält man aber derzeit kein besseres Multifunktionsmodul. Spieler, die sich mit POKES Vorteile erschlummeln wollen, sollten von diesem Modul die Finger lassen, denn ein Option für solche Arbeiten ist nicht integriert.

Name: Final Cartridge III
 Preis: ca. 79 Mark
 Preis/Leistung: sehr gut
 Bezugsadresse: REX Datentechnik, Weidestr. 18, 58089 Hagen

Bei der Snapshot muß man, um die Werte im Speicher zu manipulieren, einen kleinen Umweg nehmen. Man wählt den Maschinensprache-Monitor aus dem Menü MONITORS an und listet den Spei-

Dezimalen erforderlich macht. Die Befehle des Monitors machen es möglich. Mit den genannten Anregungen dürfte es kein Problem sein, den Einstieg in die Spiele-Manipulation zu schaffen. Wer ein



[5] Die Speicherstellen im Bereich 4088 (hex \$0ff8) bis 4287 (hex \$10bf) auf einen Blick mit dem Monitor der Super Snapshot

cher mit dem M-Befehl (Näheres dazu im Handbuch) und sieht die Speicherstellen nun auf dem Bildschirm (Bild 5). Nun kann man durch Überschriften der Speicherstellen ebenfalls manipulieren. Wer keine Erfahrungen mit Maschinensprache-Monitoren hat, muß, bevor er in den Spielegenuß kommt, erst einmal seine Nase ins Handbuch des Moduls stecken und sich mit der Materie vertraut machen. Zu beachten: Im Maschinensprachemonitor werden alle Adressen und Werte in hexadezimaler Schreibweise angegeben, was die Umrechnung der Werte aus dem

wenig übt, hat sicher schnell sein Modul im Griff und wird dann zum Kreis der Profischummler gehören.

Die POKE-Liste in dieser Ausgabe beinhaltet ab und an einen SYS-Befehl. Dieser Befehl braucht nicht beim Manipulieren von Spielen mit den Multifunktions-Modulen beachtet werden. Er dient nur zum Restart der Games, wenn sie mit Reset unterbrochen wurden. Diesen Reset löst man mit einem entsprechenden Taster aus. Der C 64 ist serienmäßig nicht mit solch einem Taster ausgestattet. Man kann ihn aber im Fachhandel kaufen.