

Cheatfinder

Georg Breitsprecher

Copyright © CopyrightÂ©2000 by Georg Breitsprecher

| |
|----------------------|
| COLLABORATORS |
|----------------------|

| | | |
|---------------|-------------------------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> Cheatfinder | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> |
| WRITTEN BY | Georg Breitsprecher | January 18, 2023 |

| |
|-------------------------|
| REVISION HISTORY |
|-------------------------|

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
| | | | |

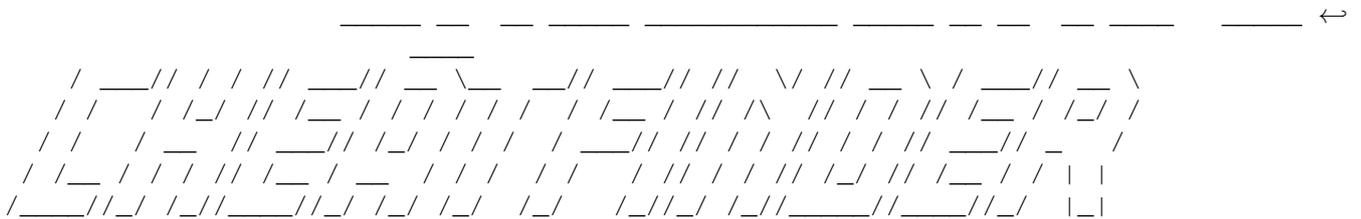
Contents

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Cheatfinder | 1 |
| 1.1 | Cheatfinder Anleitung - Inhalt | 1 |
| 1.2 | Cheatfinder Anleitung - Copyright | 1 |
| 1.3 | Cheatfinder Anleitung - Autor | 2 |
| 1.4 | Cheatfinder Anleitung - Das Programm | 2 |
| 1.5 | Cheatfinder Anleitung - Installation | 3 |
| 1.6 | Cheatfinder Anleitung - Hardware | 3 |
| 1.7 | Cheatfinder Anleitung - Die Benutzung | 4 |

Chapter 1

Cheatfinder

1.1 Cheatfinder Anleitung - Inhalt



Copyright

- Rechtliches

Autor

- Meine Adresse

Einleitung

- Wofür das ganze?!

Anforderungen

- Was benötigt das Programm?

Installation

- Wie kommt alles auf die Platte?

Benutzung

- Die Anleitung eben...

Copyright (c) 2000 by Georg Breitsprecher

1.2 Cheatfinder Anleitung - Copyright

Copyright

Cheatfinder ist Freeware. Es wird keine Zahlung in irgendeiner Form verlangt (trotzdem würde ich mich über eine eMail oder Postkarte freuen :). Es darf kostenlos weiterkopiert und genutzt werden, wenn die folgenden Bedingungen eingehalten werden:

- ~Folgende Teile der Veröffentlichung dürfen auf keine Weise geändert werden: Cheatfinder, Cheatfinder.Guide
- ~Die Cheat-Dateien (data/AF#?) dürfen zum eigenen Gebrauch geändert (z.B. berichtigt) werden, dürfen aber nur mit meiner Genehmigung veröffentlicht werden
- ~Es muß immer das komplette Verzeichnis (siehe Install.
) kopiert werden

1.3 Cheatfinder Anleitung - Autor

Der Autor

Wenn Sie Fragen, Anregungen, Vorschläge, Kritik, Lob oder gar einen Bug-Report (BUG?! Das ist ein 'Random Feature'! ;) haben sollten, wenden sie sich bitte ↔ direkt an mich:

Georg Breitsprecher
Olpener Straße 566
D-55109 Köln

georg@amigafuture.de

Die Amiga Future erreichen Sie unter der folgenden Adresse:

Amiga Future
Postfach 83
D-83236 Übersee

redaktion@amigafuture.de
<http://www.amigafuture.de>

1.4 Cheatfinder Anleitung - Das Programm

Das Programm

Dieses Programm ist eigentlich nur für die Leser der deutschen Spiele-Zeitschrift "Amiga Future" (Falke Verlag) interessant. Seit Ausgabe 13 befindet sich in jedem Heft zwei Cheat-Seiten und ein Lösungsweg, die bei Problemen mit dem einen oder anderen Spiel recht nützlich sein können. Allerdings - wer hat schon ↔ die

Motivation, auf der Suche nach dem Lieblingsspiel alle Hefte zu durchblättern? ↔
Hier

kommt der Cheatfinder ins Spiel:

Sie müssen nur das Programm starten, in einem Gadget den Namen des gesuchten Spiels (bzw. einige Buchstaben daraus) eintragen und dann auf Suche klicken. Nun wird das Programm den ganzen Datenbestand durchsuchen und ihnen anzeigen, wo (also in ↔
welcher

Ausgabe auf welcher Seite) ein Cheat zu ihrem Spiel zu finden ist.

1.5 Cheatfinder Anleitung - Installation

Installation

Den Cheatfinder finden Sie einschließlich der aktuellen Datensätze jeweils auf der aktuellen Amiga Future CDROM - normalerweise sollten Sie ihn also nicht ↔
installieren

müssen. Wollen Sie das Programm trotzdem auf ihre Festplatte kopieren, dann ↔
benutzen

Sie vorzugsweise das mitgelieferte Installations-Skript. Hier können Sie neben dem Zielverzeichnis auf ihrer Festplatte auch gleich auswählen, welche Datensätze kopiert werden sollen. Haben Sie z.B. Ausgabe 18 verpasst, installieren Sie den Datensatz der AF18 eben nicht - oder Sie bestellen das Heft einfach nach... ;))

Um Cheatfinder "von Hand" zu installieren, kopieren sie einfach das komplette Verzeichnis auf ihre Festplatte. Folgende Files sollten dann dort sein:

| | |
|------------------------|-----------------------------------|
| Cheatfinder | - das Programm selbst |
| Cheatfinder.Guide | - lesen sie gerade |
| Cheat-Dateien | - Enthalten die Daten (data/AF#?) |
| Cheatfinder.info | |
| Cheatfinder.Guide.info | - Die Piktogramme |

1.6 Cheatfinder Anleitung - Hardware

Hardware-Anforderungen

Prinzipiell sollte das Programm auf jedem Amiga ab AmigaOS2.0 laufen. Getestet ↔
habe

ich das Programm unter folgenden Konfigurationen:

Amiga 4000T
68040/25
2 MB Chip, 16 MB Fast
Kickstart 3.1
Picasso IV

Amiga 1200T
68060/50 Mhz
2 MB Chip, 16 MB Fast
Kickstart 3.1
Cybervision 64/3D

Amiga 500
1 MB Chipram
Kickstart 2.04

Sollte der Cheatfinder wider allen Erwartungen auf Ihrem System nicht laufen, schreiben sie mir einfach unter dieser

Adresse

(Fehlerbeschreibung

oder gegebenenfalls Gurunummer nicht vergessen!).

1.7 Cheatfinder Anleitung - Die Benutzung

Die Benutzung

Ich habe versucht, die Benutzung des Programms so einfach wie möglich zu gestalten ←
,
trotzdem eine kurze Beschreibung der einzelnen Funktionen: Wenn Sie den ←
Cheatfinder
starten, sehen Sie ein Fenster mit 3 Gadgets, einer freien Fläche und einem ←
Rollbalken
vor sich.

Das Gadget 'Suchen' dient im Zusammenhang mit dem Textfeld dazu, einen Cheat zu ←
suchen
(wer hätte das für möglich gehalten ;-). Geben Sie einfach den Namen des ←
gewünschten
Spiels oder einen Teil daraus in das Textfeld ein und klicken Sie auf Suche. Dabei ←
ist
zu beachten, das Sie mindestens 3 Zeichen eingeben müssen. Falls Sie ←
beispielsweise an
Tips zu Napalm interessiert sind, können Sie 'Napalm', aber auch 'nap'~oder (falls
Ihnen das eher zusagen sollte - warum auch immer) 'apa' eingeben. Die Eingabe ' ←
super'
listet statt dessen verschiedene Einträge zu Superfrog, Super Cars II und Super
Stardust auf. Jetzt werden alle Einträge, die den eingegebenen Text als Teilkette
enthalten, rechts aufgelistet. Falls mehr als 10 Einträge gefunden wurden, können ←
Sie
die Liste mit dem Rollbalken nach oben oder unten verschieben.

Außerdem haben Sie noch die Möglichkeit, alle Cheats aus einem beliebigen Heft
auszugeben. Dazu klicken Sie einfach auf Heft ausgeben und wählen dann in dem
erscheinenden Dateirequester das gewünschte Heft aus.

Sie können übrigens auch selber eigene Cheatfiles erstellen, obwohl das ←
normalerweise
nicht nötig sein sollte (außer sie wollen auch Cheats aus einer anderen ←
Zeitschrift
mit dem Cheatfinder verwalten). Schreiben Sie einfach mit einem Texteditor eine ←
Datei,
die dem folgenden Format entspricht: Zuerst kommt in eine eigene Zeile das ←
Schlüsselwort
'CHEATDATA', damit das Programm sicher gehen kann, das nicht versehentlich eine ←
falsche

Datei gewählt wurde. Dann kommt in der zweiten Zeile der Name der Ausgabe, also z. B. ←
'AF 24'. Nun folgen für jeden Cheat zwei Zeilen, wobei die erste die jeweilige ←
Seite
im Heft und die zweite den Namen des Spiel enthält. In der letzten Nameszeile der ←
Datei
folgt ein beliebiges Zeichen, das nicht mit ausgegeben wird, also z.B. 'Wasted ←
Dreams
Lösung\$' (oder ein Zeilenumbruch, darauf dürfen aber keine Zeichen mehr folgen). ←
Schauen
Sie sich am besten eine der mitgelieferten Dateien an, bevor Sie selber welche ←
erstellen,
dann sollten Sie keine Probleme damit haben.
