

COMMENT FAIRE UN TRAINER

Par pharaonix

Part I

| | |
|-------------------------|--------------------|
| <u>Trainer :</u> | igi2trn.exe |
| <u>Jeu :</u> | projet IGI 2 v.1.0 |
| <u>OS :</u> | win XP pro |

Temps de réalisation : 20 minutes pour la première fois

SOMMAIRE

Prologue pour les boulays

Introduction

I Mise en marche

II Recherche de l'adresse

III Création du trainer

Prologue pour les boulays :

Un trainer, c'est un petit prog pour tricher dans un jeu ! Ceux qui savent pas ce que c'est, et bah ... euh ... dégagez !!! Les autres, on se tait et on écoute !!! chaos, enlève les doigt de ton nez !! ☺

Introduction :

Premier tuto et sur les trainers et deuxième trainer. Le premier étant sur spider (le splendide jeu de cartes de winXP). Cette fois-ci, on va faire (ou essayer) un trainer pour projet IGI 2. J'ai pris un jeu récent comme ça, ça motivera plus, surtout que certains d'entre vous ne l'on pas encore ☺

I Mise en marche

Bon première chose à savoir, il nous faudra des outils :

- tout d'abord un outil permettant de trouver les adresses à modifier
- un prog permettant la création en elle-même du trainer

Donc j'ai pris Tsearch car il est très bien et marche sur win XP contrairement à gamehack. Et je prend TMK (trainer Maker Kit) qui est très simple et surtout utilisé par tout le monde. Deux très bons programmes créés par Corsica inc.

Les deux peuvent être trouvés ici : <http://membres.lycos.fr/tsearch> ou sur <http://www.trainerscity.com>

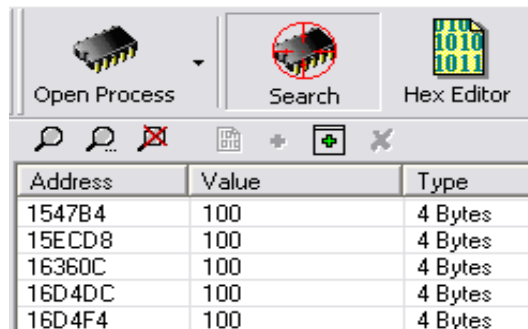
Vous unzippez Tsearch dans un dossier accessible et vous installez TMK (temps : environ trente sec !!!!!)

C'est bon, vous êtes prêts ???

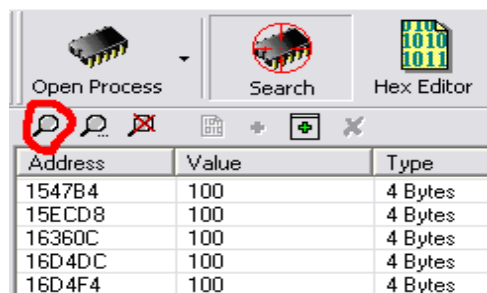
II recherche de l'adresse

Bon, tout d'abord, on lance le jeu. Première constatation, il marche. Cool !!!! bon ensuite, on lance Tsearch. Y a pas 36000 boutons et tant mieux car deux ou trois servent pour l'instant.

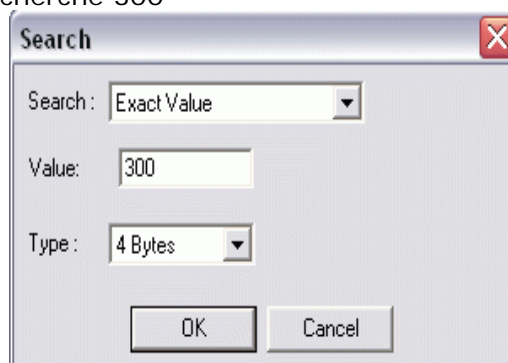
Tout d'abord cliquez sur open Process et dans la liste, cherchez le processus du jeu. Nous, on a igi2.exe



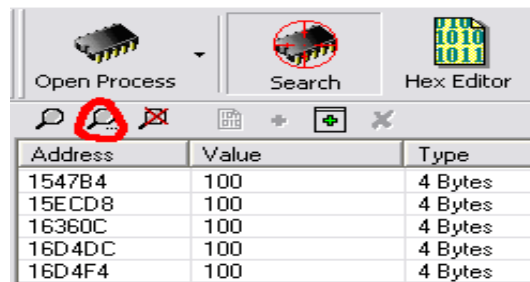
Puis vous cliquez sur la première loupe, ce qui va ouvrir la fenêtre, grâce à laquelle, on va chercher nos adresses.



On retourne dans le jeu, et on prend notre mitrailleuse. Elle a 300 balles, donc on retourne à Tsearch et on cherche 300

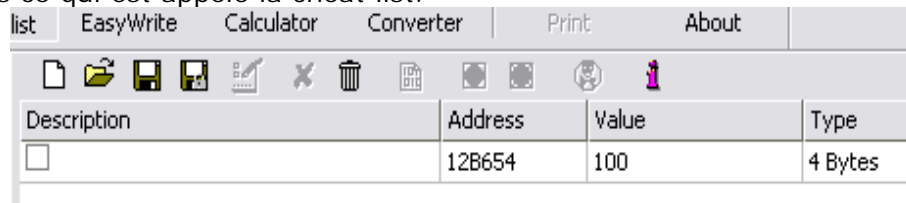


La recherche peut être longue si vous avez un PC pas très puissant. Au pire, ça dure une minute. Bon, là, vous aurez pleins de possibilités (ça peut aller de 0 à 400000000). Bref, là, on en a beaucoup trop. Donc vous retournez au jeu et vous tirez une balle, puis vous rechargez, et vous regardez le nombre balles restant. logiquement 299, donc vous retournez dans Tsearch et vous tapez une nouvelle recherche parmi les adresse trouvées

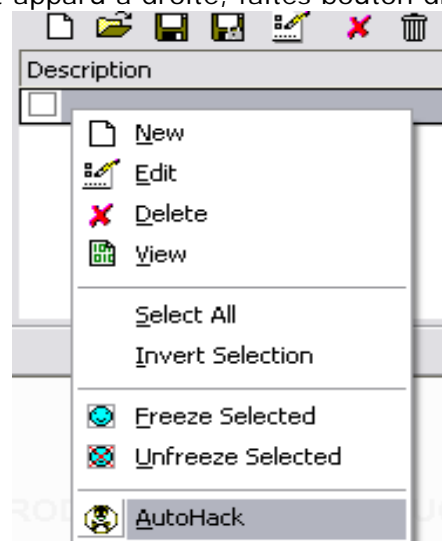


Donc dans la fenêtre, vous tapez 299. Hop, vous avez une seule adresse. Si vous en avez plusieurs, retournez au jeu, tirez une balle, et refaites une recherche parmi les restants jusqu'à avoir une seule adresse. Voilà, on a notre adresse (moi j'ai eu 226DF52C). Là, on peut faire un trainer, par contre, il ne marchera qu'une seule fois car c'est une adresse non statique et donc, au prochain lancement du jeu, le trainer ne marchera pas. Pour cela, on va trouver l'adresse statique (donc originelle). Pour cela, cliquez sur (menu)autohack>enable debugger

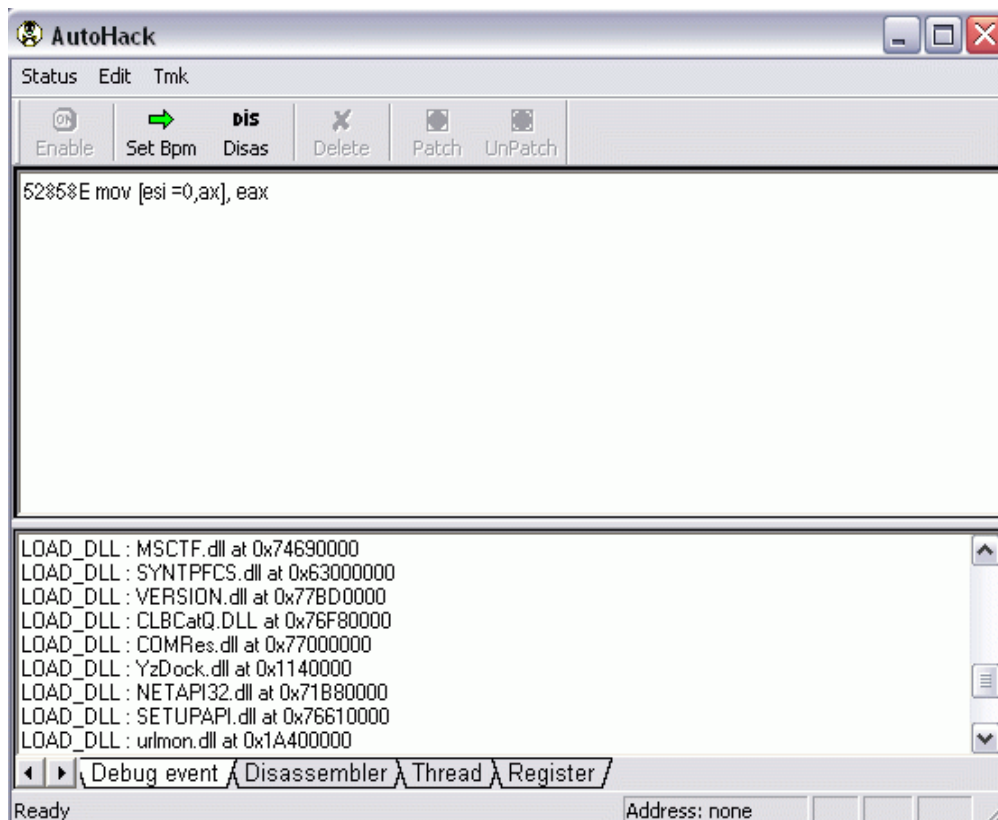
Puis double cliquez sur la seule adresse qui apparaît à gauche. Elle devrait être copiée à droite dans ce qui est appelé la cheat list.



Ensuite, sur la ligne qui est apparu à droite, faites bouton droit et cliquez sur autohack.



Si cela a marché, en bas du Tsearch, il y a aura écrit ready. Ensuite, vous retournez de suite au jeu, et vous tirez une balle et vous rechargez. Ne faites rien d'autres, puis revenez de suite à Tsearch et faites (menu)autohack>autohack window logiquement, une ligne est apparue dedans. Ca, c'est l'adresse statique tant recherchée. Elle est trop mortelle de la mort qui tue top moumoute.



ici, a notre adresse statique qui est 52858E , la partie qui suit, est son action en assembleur, je n'expliquerai pas, ça vous serait trop compliqué

Maintenant cliquez sur (menu)tmk>button script
Cela va vous ouvrir une nouvelle fenêtre

Avec les deux possibilités, le patchage de cette adresse et le depatchage
Vous avez des trucs de ce style là :

Patch

Poke 52858E 90 90 90

Unpatch

Poke 52858E 89 50 08

Vous devez logiquement avoir la même chose. Et notez ça sur un bout de papier, un bug est si vite arrivé !! ☺

Donc, à ce moment là, on a l'adresse statique et on sait comment la patcher. Pour ceux qui savent pas, 90 = nop en assembleur, et cela veut dire, aucune action. C'est comme ça que l'on fait un crack, en noppant certaines valeurs. Donc à retenir !!!!!!!

III création du trainer

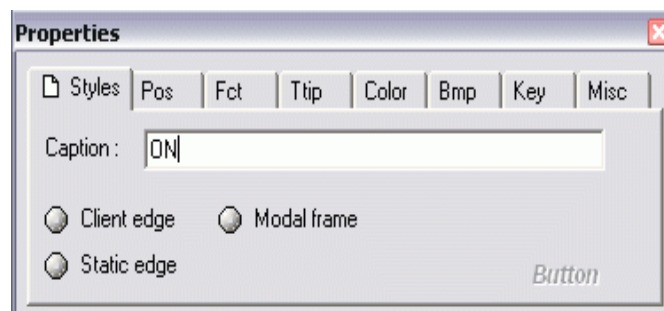
Maintenant, la meilleure partie, la création du trainer. On peut en faire un en trente secondes comme en trente minutes, si on le veut joli. Donc ouvrez trainer maker kit en laissant ouvert Tsearch. On vous demande un nom de projet, mettez igi2. Ce dossier de création sera mis automatiquement dans c:/program files/trainer maker kit/

Hop, vous avez le prog ouvert devant vous. Première chose à faire, on clique sur le petit carré de pub au milieu. Voila, ensuite, on regarde. Une fenêtre grise au milieu et des noms bizarres à gauche. Ceux-ci correspondent aux ressources qui se trouveront dans votre trainer.

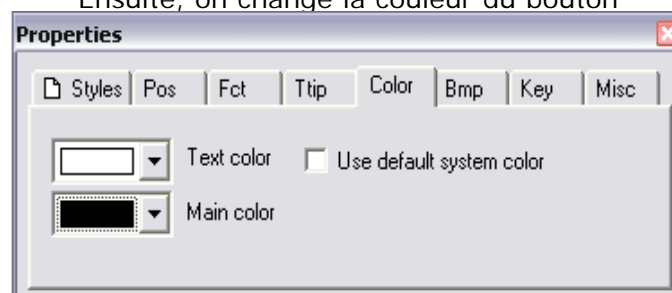
Première chose à faire, faites bouton droit sur la fenêtre grise (là où c'est gris foncé) et choisissez propriétés (zavez pas le choix !!) puis choisissez une couleur noir, et remplacez dialog1 par le nom que vous voulez donner. (Ex : igi 2 trainer).

Ensuite, si vous voulez mettre une image de fond, c'est maintenant, alors vous faites menu insert>image et un petit carré apparaît sur votre fenêtre ; réglez la à la taille que vous souhaitez puis faites bouton droit, load bitmap puis vous prenez votre fichier bmp !!

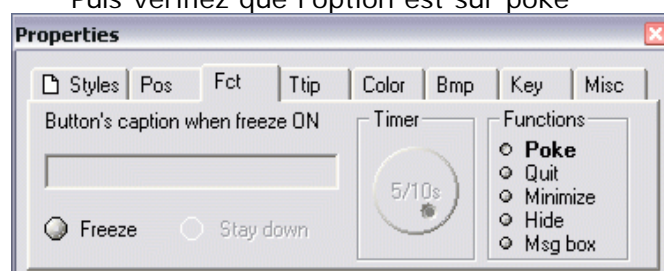
Voilà. Maintenant, on va rajouter un bouton, et donc vous cliquez sur menu insert>button, et là, vous avez un beau bouton1 tout gris sur votre fond noir (ou image) Faites, alors propriétés, puis mettez le texte qui apparaîtra dessus ON par exemple.



Ensuite, on change la couleur du bouton

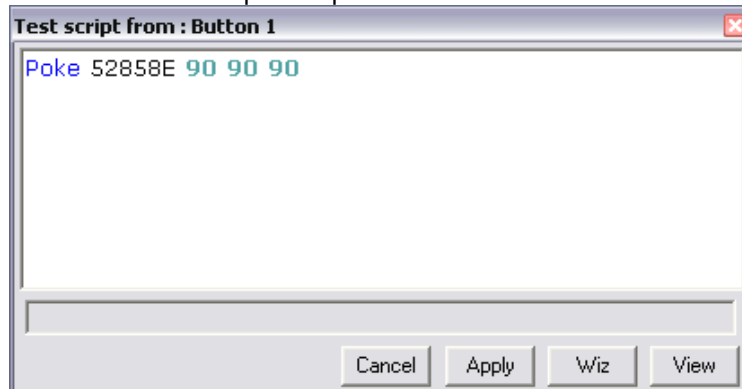


Puis vérifiez que l'option est sur poke



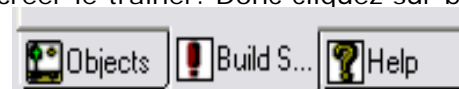
Les autres options sont pour faire des boutons pour quitter, minimiser, etc. msg box, c'est pour faire une petite fenêtre d'aide par exemple.

Voilà, on a un bouton prêt mais sans aucune fonction. Donc faites bouton droit sur votre bouton, et choisissez Write memories action. Cela ouvre une nouvelle fenêtre, et là vous pouvez choisir WIZ pour créer l'action, ou tout simplement copier ce que l'on a trouvé dans autohack. Mais seulement la partie patch : Poke 52858E 90 90 90



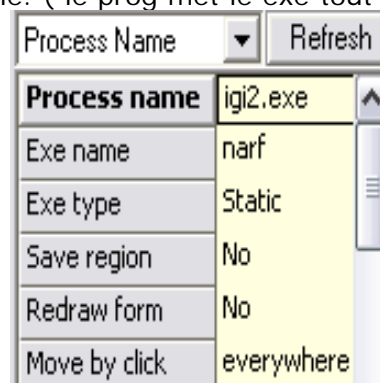
Ce bouton crée, c'est celui qui va permettre d'avoir les munitions infinies (le chargeur précisément). Si on veut en faire un autre comme moi, qui désactive cette option, il faut faire un autre bouton, pareil sauf, que l'on mettra le code Unpatch trouvé dans tsearch : Soit : Poke 52858E 89 50 08

Voilà, vous devez régler les derniers trucs pour créer le trainer. Donc cliquez sur build



settings (en dessous de la liste des ressources).

Don il reste à choisir le nom du processus dans la liste (ici, nous on veut igi2.exe). Ainsi que le nom de notre executable. (le prog met le exe tout seul !!!)



Puis cliquez sur menu Build>build project et voilà, s'il n'y a pas d'erreur, un exe sera mis dans le répertoire par défaut de trainer maker kit. Pour vérifier s'il marche, cliquer sur menu>run et testé le dans votre jeu. Si ça marche, bravo, si ça marche pas, vous devez recommencez ☺.



Voilà, mon résultat final.
Vous pouvez le télécharger, sur [trainerscity](http://trainerscity.com).

IV astuces

Si par exemple, vous voulez mettre le god mod pour IGI 2, il faut avoir la valeur de la vie or, ici, la vie n'est pas un chiffre, et on ne sait si elle est égale à cent. Donc il faut tester avec 100 au départ, puis dans la seconde loupe, on choisi l'option : has decreased, et cela va prendre celles qui ont baissés lorsque l'on perd de la vie. A la fin, on a une seule adresse. Et c'est ptete celle-là, donc on fait comme avant. Mais il faut tester, car la vie peut être égale à 120 au départ et donc, notre adresse est fausse. C'est pour cela, que ce jeu est plus dur à avoir le god mod, mais pas impossible.suite dans la partie deux ☺

Vous pouvez également mettre une belle icône dans votre trainer, en charger un fichier .ico que vous aurez pris n'importe où. Mais j'ai pris la même icône que le jeu, et je l'ai prise sur l'exé du jeu.

Ce tuto a été retesté par moi et un ami donc tout marche très bien. Si vous avez la moindre question, vous pouvez m'écrire :

pharaonix00@hotmail.com

Ou bien me retrouver sur <http://www.trainerscity.net/forums>