

Aus dem Leben eines fanatischen Spielers - oder - Wie ein Modul einem Joystick den Rang ablief.

von Matthias Fichtner

Eigentlich sollte man meinen, daß der Joystick das wichtigste Handwerkszeug des Spielers ist. Er wird zum Steuerknüppel eines Raumgleiters, dient dem heroischen Ritter als Schwert oder Lanze und vermittelt dem Bildschirm-Männchen die geeigneten Kung-Fu-Tritte, um den Gegner aus dem Weg zu räumen.

Was aber, wenn der Joystick bzw. die Fähigkeiten des Spielers versagen? Einpacken und zugeben, daß man den gegnerischen Sprites unterlegen ist? Mitnichten. Zwischen die Leistungsgrenzen des Spielers und die endgültige Niederlage haben die Götter nämlich zum Glück noch die sog. »Game-Module« gestellt. Dies sind Module, die alles das können, wozu der Spieler selbst nur unter Einsatz mächtigster Magie in der Lage wäre. Wie das funktioniert, zeigen wir Euch am Beispiel des *Action Replay V6.0 Professional* der Firma Eurosystems (Bild 1). Neben seinem extrem schnellen Flashloader, dem integrierten Freezer, dem Monitor und vielen anderen nützlichen Funktionen, bietet das Modul vor allem viel Komfort für verzweifelte Spiele-Freaks.

Also rein mit dem Ballerspiel und losgelegt. Die ersten beiden Levels schütteln mein Joystick und ich noch locker aus dem Ärmel, in Level 3 wird es dann jedoch schon kritisch. Mit letzter Kraft zerlege ich noch ein riesiges Endmonster in seine Einzelteile (bzw. -sprites), dann bin ich mit meinem Latein jedoch am Ende. Ein einziges Leben ist mir noch verblieben, und da greifen mich doch zu Anfang von Level 4 gleich ganze Horden chromglänzender Ufos an. »Jetzt ist Schluß«, denke ich mir und presse meinen Zeigefinger blitzschnell auf den linken Taster meines Moduls. Sogleich wird ein Menü eingeblendet.

Die Funktion »View Sprites« scheint mir in meiner Situation genau die richtige zu sein (schließlich sind meine Gegner ja Sprites). Ich drücke <V> und finde mich in einem kleinen Sprite-Editor wieder (Bild 2). Da grinst mich dieses verdammte Ufo doch tatsächlich direkt aus der Mitte des Bildschirms an. Ein kurzer Blick über das Menü verrät mir, was hier zu tun ist: Mein Finger stürzt auf die Taste <W> (»WIPE«) herab, schon ist das Ufo Vergangenheit.

Ich verlasse den Freeze-Modus des Moduls jedoch zunächst wieder und stelle voller Freude fest, daß die Ufo-Armada spurlos verschwunden ist. Saubere Arbeit, Kollege...



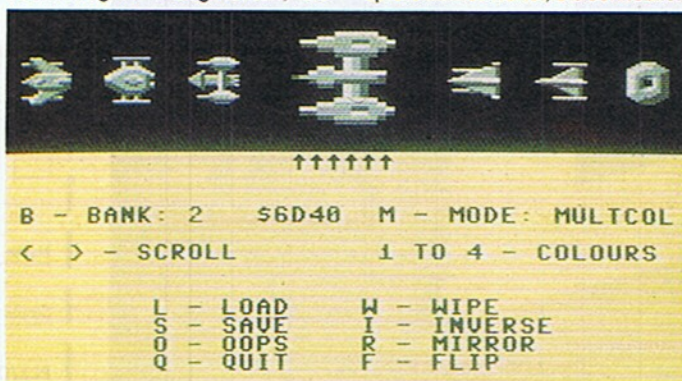
1 Das Action Replay V6.0 Professional von Eurosystems

## Modul auf Highscore-Jagd

Im nächsten Level ist dann jedoch trotz Modul-Hilfe erst einmal Ende: Ein Riesen-Alien eliminiert mich wortlos. Ich beginne also wieder von vorne und aktiviere als allererstes einmal den Freezer meines Moduls. Mal seh'n, wie ich mir das Spielen noch erleichtern kann. Da wäre z.B. die Funktion »Pokefinder«. Ich wähle sie an und werde im nächsten Moment gefragt, wie viele Leben ich (bzw. meine Spielfigur) noch habe. Müssen wohl drei gewesen sein. Der Pokefinder durchsucht den Speicher des C64 nach Programm-Segmenten, die

ter die Programm-Stellen heraus, die noch immer in Frage kommen. Ich muß meine Harakiri-Prozedur noch einmal wiederholen, dann hat er den relevanten Befehl herausgefiltert und eliminiert ihn. Leicht skeptisch widme ich mich wieder dem Spielgeschehen und siehe da, nach dem nächsten Suicid hat sich die Anzahl der mir verbleibenden Leben nicht vermindert. Endlich unsterblich! Danke, Kumpel...

Also weiter: Ich spiele und spiele, sterbe dabei tausend Tode und spiele immer weiter, bis schließlich



2 Der Sprite-Editor hilft, Gegner zu eliminieren

so aussehen, als könnten sie etwas mit dieser Anzahl von Leben zu tun haben. Er gibt mir eine entsprechende Liste aus und fordert mich dann auf, eines meiner Leben zu opfern und ihn (den Pokefinder) anschließend wieder zu aktivieren. Ich folge seiner Weisung mit leichtem Widerwillen (wer stirbt schon gerne freiwillig?) und siehe da, er überprüft seine Liste und fil-

mein Joystick zu qualmen anfängt. Ich drücke also wieder einmal den Freezer-Knopf und harre der Dinge, die mir das Menü bietet. Na, wenn das nicht die Lösung meines Problems ist: »Backup«. Ich wähle also <F1>, das Bild flimmert einen Moment, und schon habe ich die Möglichkeit, mein Spiel an genau der Stelle zwischenspeichern, an der mein Joystick an den

Rand des Wahnsinns geriet. Fünf verschiedene Varianten sind geboten, ich entscheide mich für diejenige, die zwar die meisten Blocks auf Diskette benötigt, dafür aber auch den eindrucksvollsten Namen trägt: »Warp-25«. Mein Spiel wird gespeichert und ich kann den Computer beruhigt abschalten. Danke, mein Freund...

Keine Stunde später hat sich mein Joystick wieder beruhigt, auch das rote Glühen ist nur noch ganz schwach zu ahnen. Es kann also weitergehen. Ich lade mein zwischengespeichertes Spiel und schon bin ich wieder mitten im Getümmel. Von links und rechts fliegen die Fetzen, Wände stehen mir im Weg und so ist es nicht weiter verwunderlich, daß ich alle paar Sekunden mit irgend etwas kollidiere. Durch zwei Levels schlage ich mich so mehr schlecht als recht hindurch, dann wird mir das Ganze jedoch langsam zu blöd. Richtig geraten: Mein *Action Replay V6.0 Professional* muß mir ein letztes Mal zur Seite stehen. Und zwar diesmal mit dem sog. »Sprite-Killer«. Mit <K> aktiviere ich das Modul und es antwortet mit der Frage, ob es Sprite-Kollisionen, Hintergrund-Kollisionen oder beides abschalten soll. Ich wähle natürlich »beides«, das Modul durchsucht den Speicher nach entsprechenden Abfragen und teilt mir anschließend mit, wie oft es eine solche gefunden hat. Und tatsächlich: Als ich wieder im Spiel bin, wage ich kaum, meinen Augen zu trauen. Wie ein Geist kann ich durch alle Gegner und Hindernisse hindurchfliegen, ohne daß das Spiel eine Kollision registriert und sie mit einer Explosion quittieren würde. Alle Achtung, Bruder...

Ob dies für den wahren Spieler nun der Himmel ist, wage ich zwar zu bezweifeln, aber man bekommt immerhin die Möglichkeit, sich ein unbezwingbares Spiel zu erleichtern und von Anfang bis Ende anzusehen. Außerdem funktionieren die beschriebenen Maßnahmen heute leider (oder zum Glück...) nicht mehr mit allen Spielen, da natürlich auch die Spiele-Programmierer von Modulen wie dem *Action Replay V6.0 Professional* Wind bekommen haben. Man kann sich denken, daß sie Vorkehrungen getroffen haben, die das Eingreifen von Modulen erschweren und in einigen Punkten sogar unmöglich gemacht haben.

Wer dennoch neidisch auf mich und meinen Bruder (das Modul) geworden ist, der sollte sich mal die Seite 118 dieser Ausgabe genauer ansehen. Im Rahmen des Suchspiels verlosen wir nämlich drei Exemplare des *Action Replay V6.0 Professional*. ■