



软件村
——实用小工具

FP311.56/165

出版社

整人专家

FPE

《软件村》编写组

十



(京)新登字039号

京工商广临字98139

《软件村》丛书包括下列 12 个系列

- | | | |
|------------|---------|--------|
| ◇办公系列 | ◇编程语言 | ◇操作系统 |
| ◇多媒体开发和工具 | ◇工业设计应用 | ◇实用小工具 |
| ◇数据库系列 | ◇图形图像工具 | ◇网络工具 |
| ◇系统检测与维护工具 | ◇压缩工具 | ◇游戏系列 |

软件村/实用小工具

整人专家 FPE

《软件村》编写组编

策划编辑: 张文虎 郎红旗

组 织: Write Express

责任编辑: 郎红旗 汪舵海

封面设计: 于 兵

*

化学工业出版社出版发行

(北京市朝阳区惠新里3号 邮政编码100029)

新华书店北京发行所经销

化学工业出版社印刷厂印刷

开本 787×1092毫米 1/32 印张 1 字数 23千字

1998年7月第1版 1998年7月第1次印刷

ISBN 7-5025-2211-5/TP·154

定价: 3.00 元

版权所有 违者必究



📖 载入方式	3
📖 参数说明	6
📖 热键	11
📖 功能说明	13
📖 抓图和看图	22
📖 游戏修改实例	24
📖 问题解答	27

FPE 是一个什么东西呢?

当你在游戏中为缺钱少物、功力不够而愁眉苦脸的时候，你是否期盼着用些什么工具能把游戏改得容易一点？现在，你的梦想成真了，整人专家 FPE 应声而出，成为众多玩家的救命法宝。

具体来说，整人专家 FPE 通过修改任意的数值来修改游戏中的钱的数目、物品的数目，甚至是经验值都可以修改。举例来说明 FPE 的巨大作用。

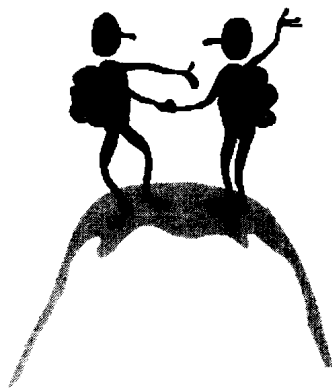
例 1 大富翁系列

使用 FPE 锁定主人公的现金和存款，这样玩家就立于不败之地，如果有必要的话，把其他人物的现金和存款改成很少的数目。这样，你只需要几十分钟就可以搞定这个游戏（当然，这样一来你只是为了完成游戏而不是用游戏进行娱乐）。

例 2 英雄无敌二代（忠诚的代价）

通过 FPE 修改你的钱、硫磺、水银、木材、铁矿石、水晶和钻石的拥有量，你可以在很短的时间里迅速地发展起来，造出顶级的战士和五级魔法塔（得到最高级的魔法）。当然，你没有必要等待那么久的时间，你可以把你的低级战士改成几千几万个，这样你仍然是天下无敌的。

本书将从 FPE 的载入方式、参数说明、热键、功能说明、其他组件、修改实例和问题解答等方面来讲解 FPE 的使用。



1 载入方式

如果你对分辨是否为 DOS EXTENDER (DOS/4GW) 的游戏不很了解的话, 请直接把 FPESETUP.EXE 中的选项 Use FPEMAIN ver 设为 OFF, 就可以跳过下面 FPE 两个版本的说明。

一般来说, 游戏的设计方式分成两种, 一是使用 DOS EXTENDER 的, 一是不使用 DOS EXTENDER 的, 也就是传统一般游戏, 所以, 整人专家载入的方式也分为两种——FPEMAIN 版本和 FPE32M 版本, 如果你能够知道这个游戏是否用了 DOS EXTENDER 的话, 正确的选择载入的整人专家版本将会提升您修改的效率! 但是 FPE32M 版本也是能够修改传统一般游戏的!

如何辨认是否为 DOS EXTENDER 的游戏请参考后面“问题解答”一章。

☞ DOS EXTENDER: DOS 扩展程序, 一种新发展的技术, 介于保护模式应用程序与 DOS 之间的一个中介程序, 例如 DOS4GW.EXE 就是这种程序。

注意事项:

- 执行 FPEMAIN 版本必须先安装扩充内存驱动程序, 如 HIMEM.SYS, QEMM386.SYS 等, 而且最少必须有 14KB 可用的扩充内存供整人专家使用。
- 执行 FPE32M 版本是不需要任何内存的驱动装置的, 也就是说就算你把 CONFIG.SYS 整个删除也能工作!! 不

过著者不建议你这么做。并且请在载入 FPE32M 后就立刻进入游戏，中间请不要执行其他会占用 扩充内存/扩展内存的常驻程序，否则 FPE32M 的 Load/Save *.FPE 自动计算位址的功能可能会失效。

- 因为 DOS/4GW 的游戏工作方式特殊，所以如果你只有 8MB 内存，而没有空出最大的扩充内存时，内存可能会不够用，著者建议你最好用 DOS 6.0 写个多重开机配置文件，移去 CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT 中的内存常驻程序及内存管理程序（如：SMARTDRV，NCACHE，4DOS，NDOS，EMM386，QEMM386，386MAX 等等），可以参考“问题解答”一章的范例。
- 如果你觉得上述的修改太复杂或懒得修改的话，当然你也可以制作一张专门用于游戏的启动软盘，CBOOT.EXE 可以帮你建立启动软盘，它会帮你写 CONFIG.SYS 以及 AUTOEXEC.BAT。若你已经建立了启动软盘，可以直接以此软盘开机，然后再载入 FPE，玩 DOS/4GW 的游戏。
- 如果您只有 8MB 的内存的话，想要玩 DOS/4GW 的游戏时，强烈建议用启动软盘或上述方式开机；但是如果您有 16MB 以上内存的话，您可以加挂其他内存管理程序或快取程序。著者建议你加挂快取程序以增加整体效率。

当 Use FPEMAIN ver 选项为 OFF 时，在 DOS 提示符号下键入如下代码（A，C，Xnn 等为 FPE 的设定参数，详见“参数说明”一章）：

```
C:>FPE A C Xnn Mn Hnn Tnn Wnn R ?
```

然后就可以了。

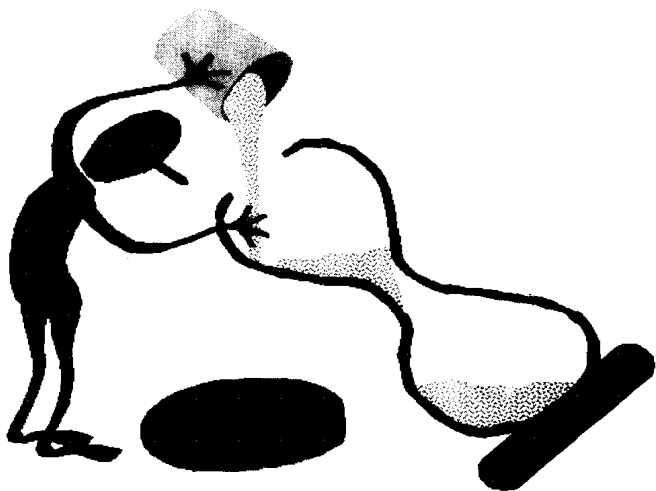
当 Use FPEMAIN ver 选项为 ON 时，在 DOS 提示符号下键入如下代码：

C:>FPE A C Bnn/Xnn Mn Hnn Tnn Wnn R?

会出现下列画面:

1. Fix People Expert normal version
2. Fix People Expert 32M version

假如你要玩的游戏是一般游戏, 就是没有使用 DOS/4GW 的游戏时, 请选择 “1. Fix Peolpe Expert normal version” 并按下回车键就会自动载入 FPEMAIN 版本; 假如你要玩的游戏是 DOS/4GW 的游戏时, 请选择 “2. Fix People Expert 32M version” 并按下回车键, 就会自动载入 FPE32M 版本。



2 参数说明

“A C Bnn/Xnn Mn Hnn Tnn Wnn R ?”是参数，请用空格隔开；没有键入的参数会使用默认值。参数可以重复使用，若参数有重复使用，则以较后面的为准。设定错误时会显示“整人专家参数辅助说明”(Param Help)，并在右上方显示错误原因。

整人专家载入完成后，会把内存、热键、开关和 Super VGA 状态显示出来，如果出现“WARNING!!..”的警告信息，请参考后面“问题解答”一章所说的处理方式进行处理。

如果内存(MEMORY)状态中显示“Use UMB memory..”的话，表示已调入高端内存了，将不会占用基本的 640KB 内存空间；如果显示“Use MAIN memory..”的话，表示没有调入高端内存，将使用基本内存。

参数说明

(1) A(Auto Lock quickly) 设定快速自动锁定修改，约 1/18.2 秒就修改一次。假如您没有设定这个参数时，默认是 2 秒修改一次。

例如在 WOLF3D 主角遭到机枪连续射击时，假如您发现整人专家还来不及修改时，主角就死了，您就可以在事先载入整人专家时使用此参数，以加快修改速度。

但是您设定这个参数时，有时会因为修改速度太快而导致游戏无法顺利进行（例如 PRINCE 2 波斯王子，设定此参数后会出现王子掉下陷阱却不会死的情况），所以请斟酌设定。

(2) C(Clock) 设定 Clock 为 OFF, 至于 Clock 功能请参考“功能说明”一章。

(3) Hnn(Hot Key) 设定“热键#1”为 nn。“nn”是键盘扫描码, 用十六进制制表示。热键#1 默认为“*” (37), 系指右边小键盘上的“*”键, 即 nn=37。

假如您想要更改热键时, 使用 FPESETUP.EXE 会比较方便。使用 FPESETUP.EXE 更改热键时只需要直接按下该键, 不需要知道扫描码! 热键的用途请阅读下面“热键”一章。

(4) Lnn(Hot Load Key) 设定“读取热键”为 nn。“nn”是键盘扫描码, 用十六进制制表示。读取热键默认为“-” (4A), 系指右边小键盘上的“-”键, 即 nn=4A。

(5) Wnn(Hot Write Key) 设定“修改热键”为 nn。“nn”是键盘扫描码, 用十六进制制表示, 修改热键默认为“+” (4E), 右边小键盘上的“+”键, 即 nn=4E。

(6) Xnn(Reserved 扩充内存) 此参数为 FPE32M 版本专用, 只键入“X”或“X0”时设定完全不保留内存, 其中 nn = 欲保留给游戏的内存空间。

例如: “X4”表示保留 4MB 扩充内存给游戏使用, “X6”保留 6MB 扩充内存给游戏使用。默认 nn=4。

如果你有 16MB 以上的内存, 为了低阶扫描的需要, FPE32M 会帮你“吃掉”多余的内存, 让游戏只用 8MB 扩充内存, 著者目前尚未看过需要扩充内存超过 8MB 的游戏。如果你发现执行游戏时出现内存空间不够的信息, 你可以使用 X 参数调整保留内存的大小, 不过如果你想要低阶分析时, 请准备足够的硬盘空间。

(7) Mn(Mouse Call) 使用此参数时, FPE 可用鼠

标呼叫。“n”表示鼠标呼叫的模式，默认 n=1。目前根据著者的测试，并无 M1 鼠标呼叫不能叫出整人专家的游戏，所以你可以不需更动此参数。

□ n=0 不使用鼠标呼叫。

□ n=1 呼叫方法为把鼠标移到最左边(就是 x 轴等于零)，然后左右两键一起按下，就可以呼叫出整人专家主选单了。直接同时按下鼠标左右两个按键，整人专家会自动根据表格修改目标一次，此参数不影响游戏支持鼠标！

□ n=2 呼叫方法为同时按下鼠标的左右两键，就可以呼叫出整人专家主选单了。如果在此模式下只按下鼠标的左键或是右键，FPE 会自动根据表格修改目标一次。此参数不影响游戏支持鼠标！

□ n=3 使用此参数时，整人专家会让游戏不能发现鼠标驱动程序的存在，这样使用鼠标呼叫整人专家，就能达到 100% 的拦截率！但相对的，游戏将不能支持鼠标。呼叫方法为同时按下鼠标的左右两键，就可以呼叫出整人专家主选单了；如果在此模式下只按下鼠标的左键或是右键，FPE 会自动根据表格修改目标一次。

使用此参数请先载入鼠标驱动程序；若整人专家找不到鼠标驱动程序，会忽略此参数。

(8) V(Check VGA card) 设定载入时不检查 VGA 卡。默认的是要检查 VGA 卡。假如您的 VGA 卡太旧，而和整人专家不相容时，可以设定此参数，不过整人专家可能无法正常执行，建议更新你的 VGA 卡。

(9) R 把整人专家从内存中移除。此参数和其他参数一起使用时，其他参数全部失效。

(10) ? 显示整人专家参数辅助说明。这个参数和其他

参数一起使用时，其他参数全部失效。

较特殊的参数

(FPESETUP.EXE 不提供下列参数的设定。)

(1) Bnn (Buffer Size, FPE32M 版本无此参数)
设定分析位址缓冲区的大小; “nn”表示欲设定之内存数。
设定越大的内存数, 程序占用的内存就越大, 但可分析的位址也会相对提高。设定 nn=14 时, 可以记录大约 14000 个位址; 而设定 nn=37 时, 可以记录大约 37000 个位址。如果不用此参数时, 缓冲区默认为 62KB。

关于内存占用, FPEMAIN 版本会占用基本内存 12KB, 占用扩充内存(扩充内存为“14 + 设定之 KB 数”), 所以 nn=0 时, 整人专家只使用 14KB 的扩充内存, 但就无法进行高阶扫描了; 而低阶扫描则没有此限(低阶扫描完全使用磁盘空间), 但 nn 小于 62 时, 会增加 64KB 的硬盘使用空间。

FPE32M 版本为了获得最大执行空间, 完全不用扩充内存。

(2) S 此参数是配合 DOS/V 版的游戏使用的。整人专家已经支持 DOS/V 的游戏了, 但如果玩游戏时屏幕发生不正常现象时, 请加上此参数。

示范

例 1

C:\>FPE A M1 V X5

各参数说明如下:

A ——设定快速自动锁定修改;

M1 ——设定可以使用鼠标呼叫模式 1;

V ——不要检查 VGA 卡;

X5 ——设定保留给游戏使用的扩充内存为 5MB。

例 2

C:\>FPE H02 L03 W04

各参数说明如下:

H02 ——设定“热键”(Hot Key)为“1”(02);

L03 ——设定“读取热键”(Hot Load Key)为“2”(03);

W04 ——设定“修改热键”(Hot Write Key)为“3”(04);

注: “1”(02)的意思是“键名”(扫描码), 即数字键 1 的键盘扫描码为 02。

例 3

C:\>FPE R

参数说明如下:

R ——把整人专家从内存中移除。



3 热键

热键是用来呼叫整人专家的，只要硬盘不在运转中，你就可以进行以下操作：

- 按热键，然后放开，就可以呼叫出整人专家主选单。
- 按读取热键然后放开，整人专家会自动载入 AUTO.FPE 这个锁定文件，并自动算出正确目标位址，自动修改；如果发出“哔”一声，表示整人专家目前无法载入 AUTO.FPE，可能是文件不存在。
- 按修改热键然后放开，不论自动修改功能有没有关掉 (AUTO 或 Switch)，整人专家都会自动根据表格修改目标一次。某些游戏会把时钟装置整个拦掉，而导致整人专家无法自动锁定写入 (就是整人专家不会自动修改成你想要的值)，这时您也可以使用这个功能或用下面 (2) 的方式修改，手动写入，按一次改一次。

当你遇到键盘无法呼叫整人专家时，可以使用鼠标呼叫来尝试呼叫出整人专家 (下面范例是对默认参数 M1 而言的，其他 M? 参数呼叫方法请参考“参数说明”一章)

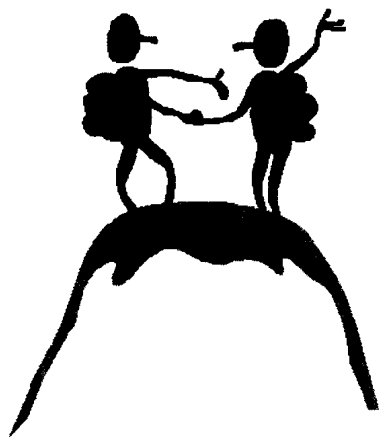
(1) 把鼠标往左移，如果你看不见鼠标光标时，往左移多一点，然后同时按下左右两个按键，就可以呼叫出整人专家主选单。

(2) 直接同时按下鼠标左右两个按键，整人专家会自动根据表格修改目标一次。

举几个例子 (未修改热键而使用默认热键时)：

- 按键盘右边小键盘上的“*”键，然后放开，可以呼叫出整人专家主选单。

- ❑ 按键盘右边小键盘上的“-”键，然后放开，可以自动载入 AUTO.FPE。
- ❑ 按键盘右边小键盘上的“+”键，然后放开，可以自动根据表格修改目标一次。
- ❑ 把鼠标往左移(移多一点)，然后同时按下左右两个按键，呼叫出整人专家主选单。
- ❑ 不用移动鼠标，直接按下鼠标左右两个按键，可以自动根据表格修改目标一次。



4 功能说明

ESC 这个键可使用于整人专家的任何时候，在动作视窗按下此键，则脱离功能界面回到主选单；如果在主选单中按下此键，则脱离主选单回到游戏中。在主选单中有 11 个可使用功能，以下给予一一说明。

Scan memory (扫描内存)

这个功能依据扫描方法分为 High level 和 Low level 两个等级。

(1) 高阶扫描 (High level)

由于 FPE32M 版本所需要扫描的空间太大了，所以它会用硬盘来存放资料，请在一开始时输入工作硬盘名 (FPEMAIN 版本则不用)。

使用此功能时，整人专家会要求输入一组数值，这个数值就是目前欲修改的目标之值，然后你可以离开整人专家，继续游戏；等到这个目标之数值有所变化时，再呼叫整人专家，使用此功能重新输入目前之值，整人专家会告诉您找到的位址个数；如此重复做几次，等到整人专家找出位址数在十个以内，整人专家会显示出“List ?(Y/N)”问您要不要列出位址，假如要，请按“Y”，整人专家会自动呼叫 List addresss 功能，您就可以锁住或修改了。建议找出位址数在十个以内再列出位址修改比较可靠。

假如想要分析另一个新的目标，中途可以按 F2 键来清除上次分析的资料，以便重新分析。假如输入错误，则会出现错误信息，而且光标会停在错误的地方。如果扫描后出现

“Buffer Full”或“Disk Full”的信息，表示相同资料太多(请不要在第一次扫描时输入 0)，您可以继续分析资料，不过有可能会因为太多而找不到！

但是您还可能遇上这种情况：您正在玩“美女梭哈”，美女目前有 1000 元，您想要把它改成 0 元。您找到位址之后直接锁入 0，却发现美女的钱只减少一点点。这是因为美女本来的钱 1000 超过 255，所以它是用字组(两个位元组)来储存的，而您所锁入的 0 只有一个位元组。解决的方法有二个，一是锁入“>0, 0”两个位元组；一是按 F1 键选择字组，再锁入 0。

假如您玩的是 RPG (角色扮演游戏) 或战略游戏，或其他有数个资料连续排在一起的程序，因为目标在内存中极可能是连续的，您就可以好好使用字符串扫描的功能。例如主角的列表是“HP:500, MP:600”，您就可以直接输入“>500, 600”，这样一次就找到的几率就很大了。

(2) 低阶扫描(Low level)

使用此功能时，请确定有足够的硬盘空间。FPEMAIN 版本最好有 1.2M 以上空间可用，假如您设定扫描缓冲区(参数 B)大于 62KB 时，FPEMAIN 版本会使用比较少的硬盘空间。

FPE32M 版本则需要庞大的硬盘空间，需要(内存大小-1)*4 的空间，例如你有 4MB 内存， $(4-1)*4 = 12\text{MB}$ ，所以你最大需要 12MB 的硬盘空间。不过通常分析需要的空间大小为最大值的一半，所以如果你有 4MB 的内存，最少也得准备 6MB 的硬盘空间。

如果你有 16MB 以上的内存，为了以上的理由，FPE32M 会帮你“吃掉”多余的内存，让游戏只用 8MB 扩充内存，著者目前尚未看过需要扩充内存超过 8MB 的游戏。如果你发现

执行游戏时出现内存空间不够的信息,你可以使用 **x** 参数设定保留空间,不过如果你想要低阶分析时,请准备足够的硬盘空间。

使用此功能时,整人专家会先要求输入工作硬盘,并进行储存;第二次使用此功能之后,您就可以依据目标大小的变化,按方向键,上下选择“>”(大于),“=”(等于)或“<”(小于)了。

例如,在“XENON2”游戏中,您可以在一开始时先呼叫整人专家,使用此功能输入工作硬盘,然后回到游戏,故意去撞敌机减少保护罩的能源,再呼叫整人专家,因为这次(第二次)比第一次时的数值少,所以选择“<”(小于),整人专家会告诉您找到的位址个数;假如您第三次吃到补充能源的心脏,因为这次(第三次)比第二次时的数值多,就可以选择“>”(大于);您也可以趁着保护罩的能源没有改变时选择“=”(等于);如此重复做几次,等到整人专家找出位址数在十个以内,您就可以锁住或修改了。

在第二次扫描及第三次扫描时请千万不要选择“=”(等于),否则你将可以看到你的硬盘灯闪个不停,扫描时间过长,而且吃掉庞大的硬盘空间。

List address (列出可能位址)

此功能要配合 Scan memory 功能使用,列出找到的可能位址。假如可能位址是在十个以内,就可以列出。例如:

1234:0001 77

1234:0002 63

位址——目前这个位址的值(十六进制制)。

列出之后您可以上下移动光标选择可能位址,然后可以