

电脑爱好者光盘

游戏工厂 Europress



使用说明书

游戏修改器

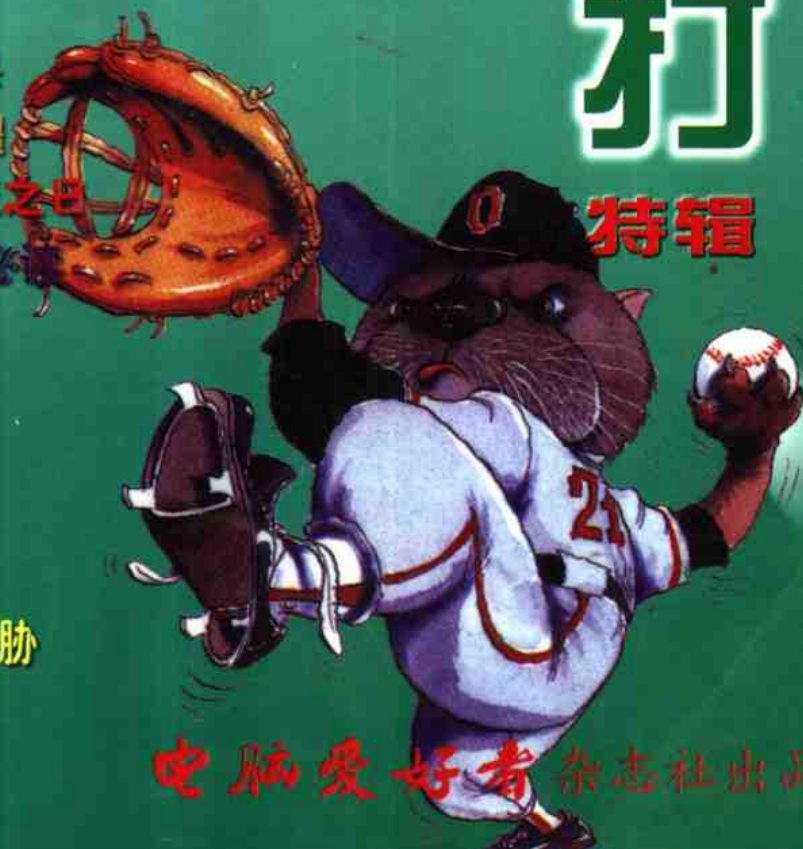
FPE 2000 FPE 5.11
金山游侠 II 东方不败
Game Master

游戏完全攻略

横扫千军：王国风云
战地：公元 2100 年
魔法师传奇之魔法宝典
魔法门 VII：血统与荣耀
命令与征服：泰伯利亚之日
模拟城市 3000 之市长必修课
Hidden & Dangerous
玩具兵大战 II
天旋地转 3
勇敢的心
神偷之黑暗计划
星球大战前传：幻影的威胁
游戏密技
.....

游戏全垒打

特辑



电脑爱好者杂志社出品

电脑爱好者® 光盘 使用说明书

主管单位:中国科学院 顾问:郭传杰
社长:孙晓旭
副社长:易颂辉 刘丽华 骆秀芳 赵健
总编辑:刘雅英 高翔
主编:赵健
电子出版部:吕延陵 吕晓斐 胡纯博
推广发行中心:总经理:刘丽华
副总经理:高庆云 张首彤
北方区经理:韦洁
西南区经理:马勇
西北区经理:谢悦
华东区经理:邹霞
华南区经理:赵靖

美编:张玮
排版:杨德珍 胡京燕
编辑出版:《电脑爱好者》杂志社出品
通信地址:北京海淀区白石桥路3号(北院写字楼)
《电脑爱好者》杂志社(100873)

E-mail: cfan@netchina.com.cn

网址: <http://www.cfan.com.cn> <http://www.cfan.cn.net>

电话:推广发行中心:(010)62176018 62174357
62177399 62174029



特辑定价:25元(含光盘)

140147

特辑

游戏全垒打

钱烁 陈亮 李欣等 编著

全垒打是指垒球运动中的一个完胜打法。本特辑为游戏爱好者精心准备了全套游戏全垒打战法和武器。

特辑分为上篇(游戏修改器)、下篇(游戏完全攻略)和附录(游戏秘技)三部分,基本上完整构成了一个游戏的全垒打,帮助您在电脑游戏的虚幻世界中“打遍天下无敌手”。

“游戏修改器”教你如何使用较流行的“FPE 2000”、“FPE 5.11”、“金山游侠II”、“东方不败”和“Game Master”等游戏修改工具,并展现用这些工具对一些比较流行的游戏进行各种方式的拆解和修改的过程。文章中大量穿插了“经验之谈”、“游戏知识”和“FAQ(常见问题解答)”等内容,成为文章主体结构的有益补充。

“游戏完全攻略”采用大篇幅文章介绍1999年最为流行的名品佳作的完全攻略,及时为各位玩家实现游戏全垒打提供必需的援手。

“游戏秘技”收集了目前市场上最新流行部分游戏的秘技,它们将是您过关斩将必不可少的法宝。

为配合玩友需要,本特辑光盘不但收集提供了对应介绍的修改软件,几乎将其一网打尽,而且提供了颇受玩友喜爱的游戏工厂完整版工具软件,读者可以在实现游戏全垒打、班师回朝之际,DIY一个新游戏,不亦乐乎?!

希望特辑能给予每个热爱电脑游戏的朋友一点帮助,让方寸屏幕成为玩家心灵自由展现的舞台。



北京联大 00079856



上篇:游戏修改器

第一垒 FPE2000

第一章	老兵新传——Windows 下的 FPE	1
第二章	FPE2000 使用详解	2
第一节	分析界面	2
第二节	表格界面	3
第三节	编辑界面	5
第四节	选择界面	6
第五节	抓图界面	6
第六节	按键界面	8
第七节	其他界面	9
第八节	关于界面	10
第三章	游戏修改	10
第一节	魔法门之英雄无敌 II	10
第二节	少年街霸 II	24
第三节	古墓丽影 III	27

第二垒 FPE 5.11

第一章	FPE 5.11 简介	31
第二章	FPE 5.11 的界面	32
第一节	Scan Memory 扫描内存界面	32
第二节	Edit Memory 内存编辑界面	34
第三节	FPE Options 参数配置界面	35
第四节	CD Player 播放器界面	35
第五节	About FPE 相关信息界面	36
第三章	游戏修改	36
第一节	Hellfire 地狱火	36
第二节	侠客游·前途道标	51
第三节	部落 Clans	61

第三垒 金山游侠 II

第一章	游侠报到之章	72
第二章	游侠介绍之章	74
	第一节 “修改大师”界面介绍	74
	第二节 “抓图精灵”页面介绍	79
第三章	游侠修改篇	80
	第一节 心跳的回忆	80
	第二节 抗日·地雷战	85

第四垒 东方不败

第一章	简介篇	86
第二章	功能篇	86
第三章	应用篇	88

第五垒 Game Master

第一章	Game Master 功能介绍	96
第二章	Game Master 的主界面	99
	第一节 Scanner 资料搜寻界面	99
	第二节 Pos Table 地址表格界面	102
	第三节 Edit Table 编辑内存界面	105
	第四节 Capture 截取图片界面	107
	第五节 Option 系统设定界面	108
	第六节 Sys Edit 系统编辑界面	112
	第七节 About 相关信息界面	113
	第八节 执行 Game Master	113
	第九节 使用 Game Master 分析存盘文件	114
	第十节 使用存盘文件编辑器	116
	第十一节 Game Master Plus 使用详解	123
	第十二节 Game Master 的故障排除	125
第三章	游戏修改	125
	第一节 水浒传·天命之誓	125
	第二节 圣眼之翼	138

下篇:游戏完全攻略

第一局	魔法师传奇之魔法宝典	147
第二局	魔法门VI:血统与荣耀	154
第三局	命令与征服:泰伯利亚之日	159

第四局 模拟城市 3000 之市长必读	166
第五局 无畏的人(Hidden & Dangerous)	175
第六局 神偷之黑暗计划	200
第七局 天旋地转 III	210
第八局 玩具兵大战 II	216
第九局 星球大战前传——幻影的威胁	222
第十局 勇敢的心	234
第十一局 横扫千军——王国风云	239
第十二局 家园	249
第十三局 战地——公元 2100 年	253

附录:游戏秘技

体育运动类

《劲爆美式足球 2000》(NFL Fever 3000)	263
《微软全球 2000》	263
《狂飙房车赛》(Grand Touring)	263
《红线飞车》	263
《摩托雪橇竞赛》驾驶隐藏雪橇	263
《FIFA 2000》选项菜单秘技	263

即时战略类

《帝国时代 II: 帝王世纪》	263
《最后的 Bronx》(Last Bronx)	264
《机甲指挥官》游戏密技	264
《网络风暴: 孤岛战事》(Netstorm: Islands at War)	264
《玩具兵: 太空激战》	264
《命令与征服 II 泰伯利亚之日》	265
《地下城守护者 II》(Dungeon Keeper II)	265
《家园》(Homeworld)	265
《骑士与商人》(Knights and Merchants)	265
《战区 2100》(WARZONE 2000)	266
《七个王国 II》游戏秘技	266
《Force 21》游戏秘技	266
《魔兽争霸 II: 战网版》游戏秘技	267

角色扮演类

《虚拟人生》	267
--------------	-----

《国王密使:永恒的面具》	267
《魔法门Ⅶ》经验值大法	267

动作类

《Revenant》游戏秘技	267
《Nocturne》游戏无敌秘技	267
《飞龙女侠:火焰令》(Drakan: Order of the Flame)	267
《76号公路》(Interstate '76: Nitro Pack)	268
《天旋地转》(Descent: Freespace)	268
《北美猎鹿人2000》(American Deer Hunting 2000)	268
《猎鹿人Ⅲ》游戏秘技	268
《3D终极猎手》(3D Hunting: Extreme)飞行大法	268
《太空猎手》(B-Hunter)	268
《闪灵奇兵》(Lazencra)	268
《安魂曲:复仇天使》	269
《Zero Degree Fighter Combat》	269
《紧急动员》(Alien Encouncer)	269
《虚幻竞赛》游戏秘技	269
《Android Pinball》游戏秘技	269
《飞龙女侠:火焰令》游戏秘技	269
《阿拉丁》跳关秘技	269
《猎鹿人Ⅲ》最新游戏秘技	270
《战兽》(Battle Beast)游戏秘技	270
《未来战警》跳关秘技	270
《星球大战:幻影威胁》加命秘技	270
《爪》(Claw)	270
《蚯蚓吉姆》(EARTHWORM JIM)	270
《天旋地转Ⅲ》(DESCENT Ⅲ)	271
《地狱警察》(HELICOPS)	271
《主脑人物》(KINGPIN; LIFE OF CRIME)	271
《波斯王子3D》(Prince of Persia 3D)	272
《雷神之锤Ⅲ:竞技场(测试版)》	272
《星球大战前传:极速飞车》	273
《彩虹六号:猎鹰行动》游戏秘技	273
《影子人》游戏秘技	274
《三角洲特种部队Ⅱ》游戏秘技	274
《Nerf ArenaBlast》游戏秘技	274
《Hi Octane》游戏秘技	274

回合制游戏类

- 《铁血联盟 II》 274
- 《英雄无敌 III:末日利刃》游戏秘技 274
- 《魔法门英雄无敌 III:末日利刃》游戏秘技 275

军事模拟类

- 《深海猎杀》快速鱼雷装填大法 275
- 《雷电:古巴风云》 275
- 《海湾战争》 275
- 《水下巨无霸》游戏秘技 275

飞行模拟类

- 《无限飞行 II》(Flight Unlimited II) 275
- 《F22 雷霆战机 III》 275
- 《米格 29 战机》(Mig - 29 Fulcrum) 276
- 《先进战术战斗机》黄金版游戏秘技 276

另类模拟类

- 《愤怒的魔法师 II》 276
- 《天旋地转:自由空间 II》 277
- 《Lego Racers》 277
- 《星球大战:生死时速》游戏秘技 277
- 《极品飞车 IV:孤注一掷》 277
- 《Freecell》游戏秘技 278
- 《Pentax Puzzle》游戏跳关秘技 278
- 《Night Shift》游戏跳关秘技 278
- 《无名水域 II:新地平线》游戏秘技 278
- 《史前文明 II》跳关秘技 278
- 《Wet Attack》游戏秘技 278

光盘使用说明

- 《游戏工厂(普及版)》的使用说明 279

第一垒 FPE 2000

第一章 老兵新传——Windows 下的 FPE

作为一个游戏爱好者，Fix People Expert (简称 FPE，整人专家) 的名头您一定不会觉得陌生吧？早在 DOS 操作系统之下，FPE 就已经是游戏玩家的案头必备，一直以来都受到玩家们青睐。不久前，FPE 推出了它的视窗版本——FPE 2000 for Win98。

就目前的整人专家系列而言，无论是在功能上还是在可操作性上，都绝对是上乘之作，而这个最新版本的 FPE2000 更是整人专家中出类拔萃的经典之作。其突出优点如下：

1. 界面美观

FPE 2000 的界面较之过去的 FPE 系列可谓鹤立鸡群了，过去在 DOS 模式下的 FPE 系列游戏修改工具总给人一种不怎么完美的感觉，毕竟有了强大的功能，还要有美观的界面才够酷嘛！现在 FPE 2000 采用的是标准的 Windows 界面，秉承了窗口化操作的直观、简单、快捷的优点，让您修改游戏时更加的游刃有余。

2. 操作简单

四种语言界面的操作系统让各国玩家都可以轻松上手。FPE 2000 一改过去的 FPE 系列不能使用鼠标的缺点，它可以用鼠标进行操作，用起来得心应手。

3. 修改能力更强

由于 FPE 2000 拥有内建的十六进制的文本编辑器，您可以直接修改游戏的存盘文件。注意：您一定在自己掌握了适当的计算机基础知识或请高手帮助的前提下使用该功能，否则修改错误的话可能会造成一些严重的后果（比如说该存盘文件不可用，那么您的进度就丢失了），一定要当心哦。

4. 修改速度更快

FPE 2000 在修改游戏时，首先会自动的将某个游戏的内存地址范围进行界定，这样就可以省却很多不必要的内存搜索工作，同时这样做也减小了修改错误所带来的负面影响；其次是它提供了好几种数据格式（8 位、16 位、32 位、不定长度等）的搜索方式，只要知道您要搜索的数据格式，就可以更快的进行搜索。而且它的数据更新速度也是无与伦比的，您将发现如果使用 FPE 2000 来做以前 DOS 版本的工作，几乎觉察不出来现在的修改有迟滞感！就这点来看，已经比以前的 FPE 系列强出一大截了。

5. 独有的网络游戏修改功能

如果您玩过连网红警这种网络游戏的话，您是否想到或已经试过修改游戏数据呢？在 FPE 2000 中新加入了一个可以修改网络游戏的功能，这样您就可以在连网对战的时候神不知、鬼不觉地修改游戏中的一些参数了。不过您只能是在自己做主机的情况下进行修改，因为只有此时，您才有权拦截其它联网电脑的数据，并强行修改后再发送给其它的电脑。

6. 抓图功能的完善

有很多 DirectX 游戏的精彩画面让人爱不释手，但却苦于不能将它抓下来作为文件保留。现在 FPE 2000 新增了支持 DirectX 游戏的抓图功能，可以让您轻松地抓下自己喜欢的 DirectX 的游戏画面，可以将之作为珍藏品保留起来哦！

说了这么多，你可别嫌烦，游戏修改说起来简单，做起来就会发现原来并不是那么简单。特别是真正精通游戏修改的玩家决不会是多数，因为游戏修改中涉及的内容知识实在不少。要想成为一个游戏修改高手，就请跟我来吧！

第二章 FPE 2000 使用详解

FPE 2000 的界面上一共有八个主要的界面，我们不妨详细的看看这些界面及其主要功能：

第一节 分析界面

这个界面的主要功能是为了进行数据分析，也是 FPE 2000 最重要的、最基本一个部分。它包含着 FPE 2000 搜索算法的核心部分，几乎所有对内存和存盘文件进行的数据分析都将在这里完成。让我们来看一下它的庐山真面目，把它的主要功能展现给各位朋友(如图 1 所示)。

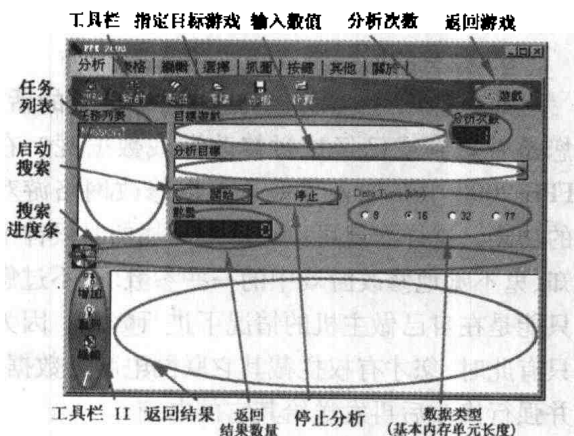


图 1

“清除”按钮：这个按钮的主要作用是清除当前搜索任务(分析变量)的搜索结果，并重新开始一个新的变量分析工作，使用这个功能之后上次搜索所返回的所有结果都会被清除掉；在点击本按钮之后会弹出一个警告窗口提示您确认清除操作，您只需回到“确定”就可以了。

“新的”按钮：这个按钮的作用是帮助您建立一个新的任务(分析变量)，您必须指定一个新的任务名称(如图 2)；默认的名称设定是“Mission ??(任务??)”。

“更名”按钮：这个按钮的作用是帮助您变



输入新的任务名称

图 2

更当前任务(分析变量)的名称，点击该按钮之后会弹出一个和创建新任务(分析变量)一样的名称设定窗口，以供您更改任务(分析变量)的名称。

“读档”按钮：这个按钮的作用是将原来储存的分析结果读取到 FPE 2000 中，这样您就可以在上一次搜索中断之后，再根据上次储存的结果继续先前的分析；点击这个按钮之后会弹出一个“打开文件”的窗口，您只需指定存档文件的存储位置和文件名就可以了。

“存档”按钮：这个按钮的作用是将当前的搜索结果保存成一个存档文件，这样在您发生了意外的中断事故(比如说游戏出现异常中断、突然的停电事故等等)之后，在下次进行分析的时候还可以使用这些当前的分析结果；点击该按钮之后会弹出一个“储存文件”的窗口，您只需指定保存文件的目标路径和文件名就可以了。

“计算”按钮：这个按钮可以帮助您调出 Windows 附件中的科学计算器，以便您对十六进制和十进制数值之间进行进制换算和一些简单的运算。

“游戏”按钮：在您使用热键调出 FPE 2000 对游戏所使用的内存进行分析和搜索之后，点击这个按钮就可以回到游戏继续先前的进度了。

“任务列表”栏：这个栏目中显示的是您使用的所有任务(分析变量)，您只需使用鼠标左键在这里进行点击，就可以调出不同的任务(分析变量)进行搜索和分析了。

“目标游戏”栏：这个栏目中显示的是我们

要分析的目标游戏,您只要使用 FPE 2000 的热键在游戏中调出 FPE 2000,那么 FPE 2000 就会自动的将这个程序指定为目标游戏。

“分析目标”栏:在这个栏目中我们可以输入要查找的变量数值。

“开始”按钮:这个按钮的作用就是启动搜索。

“停止”按钮:这个按钮的作用是强制中断当前正在进行之中的搜索工作,通常整个按钮是应用于低阶分析中;当我们进行低阶搜索的时候,并不一定非要搜索和分析完整个游戏使用的内存段才能够完成搜索的目的,有时我们只需分析前面一部分的内存段就足够我们查找出所需要的内存偏移地址了,这时我们就可以使用这个按钮来强制中断搜索的进程以提高分析搜索的效率。

“数量”栏:这个栏目中显示的是每次搜索之后返回的内存偏移地址的数量。

“Data Type(数据类型)”栏目:这个栏目中选择的是我们要进行搜索的分析变量的基本内存单元长度,正确的选择数据类型是搜索的第一步,如果数据类型选择得好的话,可以大大的提高分析搜索的效率;如果选择得不好的话,有可能造成无法搜索到我们需要的目标对象;这里一共有四个选项,它们是“8”、“16”、“32”和“??”,分别代表了八比特(一个字节)、十六比特(一个 Word)、三十二比特(一个 Double Words)和不确定比特长度。

“搜索进度条”栏:这个栏目中显示的进度条表示的是当前搜索的进程。

“返回结果”栏:这个栏目中显示的是分析搜索的返回结果,内存偏移地址。您可以在这些列出的地址当中选择其中的某一个,然后结合左边的工具按钮进行进一步的修改。

“增加”按钮:这个按钮的作用是将您分析搜索得出的内存偏移地址添加到地址表格中,这样您就可以对地址表格中的地址进行修改、锁定、储存、载入等操作了(如图 3)。

点击这个按钮之后会弹出一个编辑设定窗口,在这里我们可以看到如下的设置:“位址”栏



图 3

目,这个栏目中显示的是您要求列出、修改或锁定的内存偏移地址;“自动锁定”选项,这个选项可以让您确定是否要对被编辑的内存偏移地址进行自动锁定;“锁定值”栏目,在这个栏目中您可以输入希望锁定的数值;“注释”栏目,默认的这个栏目中使用的是任务(分析变量)的名称,您也可以根据实际需要进行修改;“数据类型”选项,同样您可以选择锁定不同数值类型。

所有的设置完成后,您只需点击“OK(确定)”按钮就可以将这个内存偏移地址添加到地址表格中了;如果您觉得还有什么不满意的,那么就点击“Cancel(放弃)”按钮来取消这些设定。

“重列”按钮:这个按钮的作用是让分析搜索到的结果重新进行排列。

“编辑”按钮:这个按钮的作用是调出直接编辑内存数值的界面,让您可以对选定的某个内存偏移地址(或附近地址)中的数值进行直接的修改。

第二节 表格界面

这个界面中的主要作用是专门存放那些搜索出来后锁定的数据地址,这里您可以方便地知道自己到底锁定了那些数据的内存偏移地址以及修改地址数据的锁定值等。我们不妨来看看这个界面中的主要功能(如图 4)。

“增加”按钮:这个按钮的作用是允许让您自行指定一个内存偏移地址并将之添加到地址表格中。同样您可以通过上面介绍的设置窗口来设置新增地址的偏移量、锁定数值、名称注释

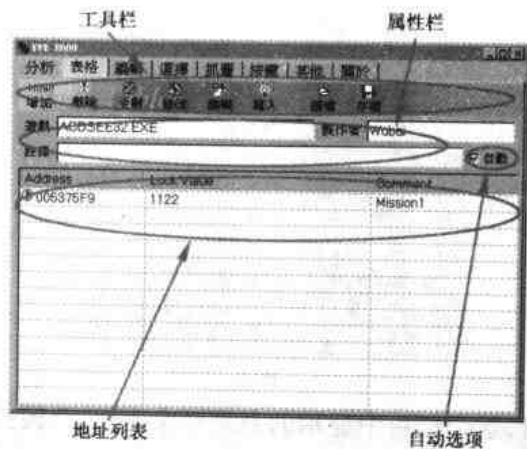


图 4

等等信息。

“删除”按钮：在任务列表中的某个内存偏移地址上点击鼠标左键，就可以将该地址设定为被选择状态；点击这个按钮就可以将被选择的地址从地址表格中删除。

“全删”按钮：这个按钮的作用是删除全部地址表格中列出的内存偏移地址。

“修改”按钮：这个按钮可以调出设置窗口让您对选定的内存偏移地址的设置进行修改。

“编辑”按钮：这个按钮可以调出直接编辑内存数值的界面，让您对选定的地址(或附近地址)的内存数值进行直接的编辑；一般来说，我们只是在需要对内存中连续的几个数值进行直接修改时才调用这个功能，如果您搜索到的内存偏移地址在内存中比较的分散，那么可以使用下面的“写入”按钮来进行更新修改。

“写入”按钮：这个按钮可以让您将当前修改的结果写入内存；如果您没有打开“自动锁定”选项的话，那么您可以在这里指定一个数值并使用“写入”按钮写入内存中，这样就无须调用直接编辑内存数值的界面了。

“存档”按钮：这个按钮的作用就是将当前的地址表格信息保存成一个格式为“*.FPE”的文件，这样您就可以在日后进行游戏修改的时候再次调用这个地址表格的信息；您也可以通过这个功能来和您的朋友共享游戏修改的结果。点击这个按钮之后会弹出一个“储存文件”的窗口，您只需指定储存文件的驱动器、文件夹和文件名并点击“OK”按钮就可以了。

“游戏”栏：这个栏目中显示的是当前您修改的游戏的主程序名称，同时也作为当前地址表格信息的总名称，您也可以根据需要进行修改这个名字。

“制作者”栏：这里显示的是 Windows 注册用户的名称，也就是您的计算机使用者的名称。通常这个信息是为了方便在共享地址表格文件中查找作者是谁。

“注释”栏：您可以在这个栏目中添加一些对当前地址表格信息的简要注释，以方便日后或他人的查看。

“读档”按钮：对于某些游戏参数所分配到的内存偏移地址相对固定的游戏来说，您只要一次搜索到您需要的内存偏移地址，以后就可以继续沿用这些地址对游戏进行修改。这个按钮的作用就是让您将先前储存的地址表格信息文件载入到 FPE 2000 中(如图 5)。

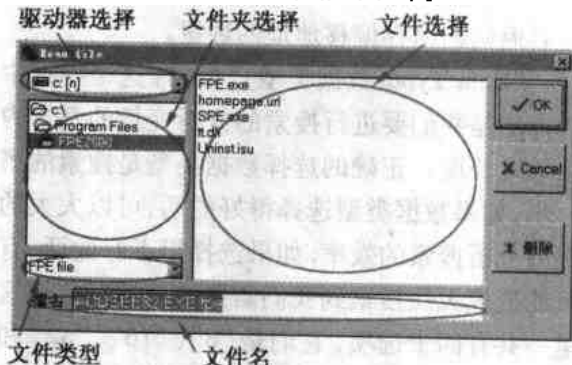


图 5

点击这个按钮之后会弹出一个“Read File (读取文件)”的窗口，您只需在窗口中指定地址表格信息文件存放的驱动器、文件夹和文件名，然后点击“OK”按钮就可以了。一般来说，地址表格的储存信息文件都是以“游戏主程序名称.EXE 或扩展名是 .FPE”的名称来存放的。

“自动”选项：这个选项的作用是选择是否自动的将游戏名称信息和制作者信息载入到表格功能中。

“地址列表”栏：这里列出的是您添加到地址表格中的所有内存偏移地址。每个内存偏移地址都有“Address(地址偏移量)”、“Lock Value(锁定数值)”和“Comment(注释)”三个基本信息的提示。

第三节 编辑界面

这个界面是 FPE 2000 的另一个重头戏所在，这里您可以对内存段中的数值进行直接的分析 and 修改。当然，前提是您要对直接修改内存数值有一定的把握，而且最好要有一定的计算机基础知识，因为错误的修改了游戏的某些重要参数的话，很可能造成游戏进程的异常或是出现未名的错误，导致游戏被迫中断或甚至系统被“当”掉，万万不可掉以轻心哦(如图 6)!



图 6

“读档”按钮：这个按钮可以让您调入一个文件进行分析，通常我们可以载入一个游戏存盘文件，然后利用 FPE 2000 的搜索分析功能进行分析和修改，这样就可以达到直接修改游戏存盘文件的目的了。点击这个按钮之后会弹出一个“打开文件”的窗口，您只需选择文件并打开就可以了。

“寻找”按钮：这个按钮可以调出一个查找窗口，让您输入查找的数值或字符串。如果您输入的是一个十进制的数值，那么您可以直接输入数值进行查找；如果您输入的是一个十六进制数值，那么您在输入数值之后还必须加上一个字母“h”作为后缀的标识，以表示您输入的是一个十六进制数值；如果您输入的是一个字符串，那么您必须使用单引号将字符串包括起来，否则 FPE 2000 会提醒您输入错误。

“回复”按钮：此按钮的作用是一旦您作出了错误的修改之后，可以点击这个按钮来还原先前的数值，这样可以避免一些意外的错误。

“表格”按钮：您在进行内存的直接编辑修改时，如果您觉得某个数值有必要进行记录或自动锁定，那么您可以将之添加到地址表格中。这个按钮的作用就是将您当前选择的内存偏移地址添加到地址表格中。

“更新”按钮：您对内存中的数值进行了适当修改之后，这些修改并没有生效，这是因为 FPE 2000 有一个保护功能，可以避免您错误的修改了游戏中的一些重要参数。如果您觉得您的修改确实是准确无误了，那么您可以点击这个按钮对游戏所使用的内存进行更新；如果您发现某个字节被您修改错了，那么可以使用前面的“回复”按钮进行还原。

“文字”按钮：这个按钮可以让您调出 Windows 默认的文本编辑器（通常是记事本 Notepad），对您打开的文件或内存段进行浏览。注意：有一些 ASC II 码字是不可显示的，所以记事本中也无法正常的显示出来。

“内存或文件”栏：这个栏目中显示的是您当前正在浏览的游戏程序所使用的内存或文件的名称。

“位址”栏：这里显示的是您的光标当前所在的内存或文件地址。

“数值”栏：这里您可以输入要修改的数值。您可以选择不同的输入格式。如果您使用的是“16”格式，那么表示您输入的内容是一个十六进制数值；如果您输入的内容是十进制数值或是文本，那么您应该选择“10/str”选项，注意在输入十进制数值或字符串的时候，无须使用单引号将输入的对象包括起来（这是因为不会和十六进制数值后面的后缀“h”发生混淆，所以无须用单引号包括起来）。

“数值显示”窗口：这个栏目主要分为三个基本的部分，第一个基本部分是偏移地址，在窗口的周围显示的地址偏移量可以像标尺一样，您可以随时查找您所需要的内存偏移地址的位址；第二个基本部分是十六进制数值显示区间，这个区间所显示的是内存或文件中的十六进制数值；与之相对应的是右边的 ASC II 码字显示区间，这个区间显示的是内存或文件中的数值

替换成的 ASCII 码字,但是有些控制字符和不可显示字符就无法进行显示了。

第四节 选择界面

这个界面的主要功能是帮助您对存盘文件进行分析和修改,因为 FPE 2000 有一个内建的十六进制文本编辑器,所以您可以配合编辑界面的功能就可以实现对存盘文件的修改了。对于一些比较特殊的游戏,比如《仙剑奇侠传》的修改就可以通过这种方法来实现(如图 7)。

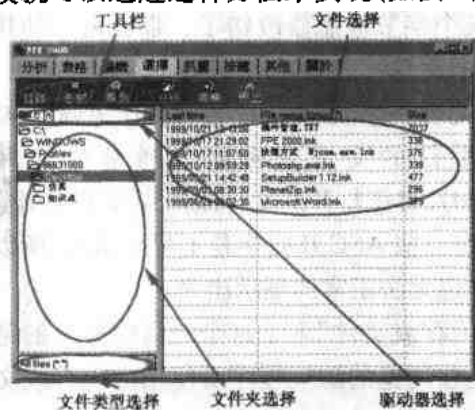


图 7

“目录”按钮:点击这个按钮可以让 FPE 2000 将当前目录(包括子文件夹)中的所有文件都罗列出来,以便您统一的进行查找;但是如果您的文件夹之中的文件数量太多的话,那么查找选择起来反面更加的困难,所以一般我们都不使用这个按钮的功能。

“全部”按钮:点击这个按钮可以让 FPE 2000 将当前文件夹中的全部文件都罗列出来,但是不包括子文件夹中的文件。

“重列”按钮:这个按钮的作用是您刷新当前显示中的文件信息,如果您对文件夹中的文件或文件结构做了调整,那么可以点击这个按钮来刷新显示。

“分析”按钮:这个按钮可以调出分析界面,让您对选定的文件进行分析。

“编辑”按钮:这个按钮可以调出编辑界面,让您可以对选定的文件进行直接的数值编辑。

“停止”按钮:这个按钮可以让您中断当前正在进行的工作(如分析或编辑等),以避免一

些意外情况的发生。

“驱动器选择”栏:在这个栏目的下拉菜单中您可以选择游戏存盘文件所存放的驱动器。

“文件夹选择”栏:在这个栏目的树状文件夹结构中可选择存放存盘文件的文件夹路径。

“文件类型选择”栏:在这个栏目中您可以指定打开文件的类型,这样可以方便您的查找。

“文件列表”栏:在这个栏目中显示的是在当前的文件夹中符合您所指定的文件类型的文件。在这个栏目中您还可以查看文件最近的修改时间(或创建时间)、文件名(及相对路径)、文件数量、文件大小等。

第五节 抓图界面

顾名思义,抓图界面的主要功能就是截取屏幕的图像。在以前的 FPE 系列的游戏修改工具中都带有截取游戏屏幕的功能,但是像 FPE 2000 一样能够支持 DirectX 模式之下游戏的抓图功能这还是第一次。从现在游戏开发的发展来看,DirectX 技术是一种必然的趋向,君不见在许多游戏正常安装完毕之后还会提醒您安装 DirectX,目的就在于此。但是能够支持 DirectX 抓图的游戏修改工具毕竟不多,除非您配合使用 Hypersnap - DX 这样的专业抓图工具,但是您又必须同时启动多个软件,增加了不必要的麻烦。现在好了,有了集游戏修改和 DirectX 抓图于一身的 FPE 2000,您再也不用为游戏抓图而发愁了(如图 8)。

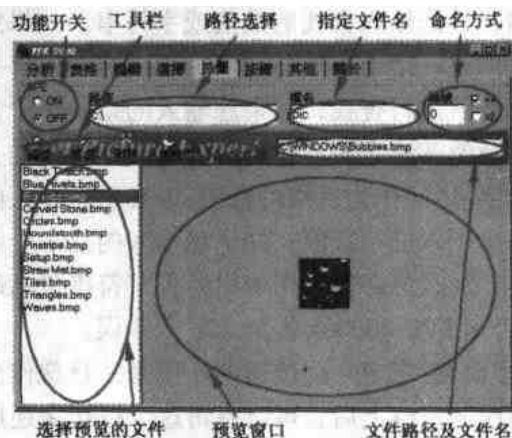


图 8

“GPE 开关”选项：和先前版本的 FPE 一样，FPE 2000 依然沿用了 GPE 作为抓图工具的名称。这里的选项就是选择打开或关闭 FPE 2000 的抓图功能。在打开这个功能之前，您必须确认 DirectX 已经安装成功，否则 FPE 2000 会给出警告。如果您只想抓一般的图片，那么是否使用 DirectX 技术就无关紧要了。

“路径”栏：在这个栏目中您可以指定 FPE 2000 将抓取下来的图像放置到某一个特定的文件夹之中。

“档名”栏：也就是文件名，您可以根据实际需要指定文件的共享名称。

“编号”栏：这个栏目可以让您依照指定的规则将抓取下来的图像一一进行编号，自动储存的文件名就是“档名”加“编号”。您可以根据需要来选择编号的起始点（默认的起始点是 0）、编号递增模式（包括“+”自增模式和“x2”倍乘模式）。假设您选择的起点是 1，那么如果您选择了自增模式的话，那么以后的文件编号就是 2、3、4……如果您选择了倍乘模式的话，以后的文件编号就是 2、4、8……

“读档”按钮：FPE 2000 的抓图界面中还自带了一个图像文件的预览功能，您可以使用这个按钮将位图格式（BMP 格式）的图像文件读取到这里进行预览。点击这个按钮之后会弹出一个“打开文件”窗口，您只需选择打开文件的路径和文件名就能够进行预览了。

“更名”按钮：您可以通过这个按钮给选定的图像文件更改文件名，您只需在弹出的窗口中输入新的文件名就可以了。

“删除”按钮：点击这个按钮可以删除您当前选定的位图文件。

“编辑”按钮：点击这个按钮可以调出 Windows 附件中的画图（Paint）程序对图像进行编辑修改。

“文件名”栏：在这里显示的是当前图像的全部路径和文件名。

“文件选择”栏：在这里您可以选择当前文件夹（不包括子文件夹）之中所有位图文件进行预览。

“预览”窗口：在这个窗口中您可以对打开的文件进行预览；在这里也可以预览您抓取下来的图像。

提到 FPE 的 GPE(图像截取)功能，就不能不说说它的 SPE(Show Picture Expert 图像显示专家)功能。以前在 DOS 模式下的 FPE 工具包，其中的 SPE 工具一直都是颇受玩家们青睐的图像浏览工具，现在的 FPE 工具包中同样带有一个 Windows 版本的 SPE，您完全可以将之作为一个图像浏览或格式转换的工具，只是 SPE 支持的图像格式稍嫌少了一些（仅支持 GIF、JPG 和 BMP 三种格式）。我们不妨来看看这个 SPE 的功能(如图 9)。

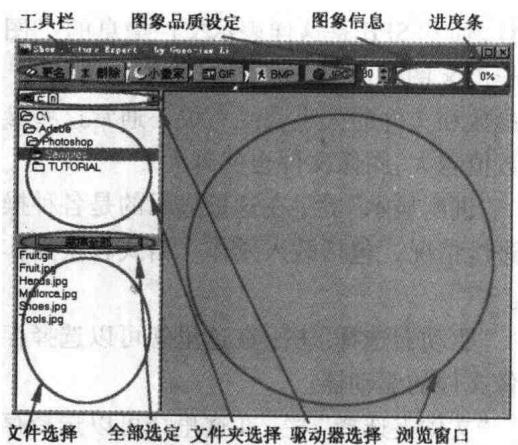


图 9

“更名”按钮：这个按钮的作用是可以帮助您更改当前显示的图像文件的名称。

“删除”按钮：这个按钮可以让您删除当前选择的图像文件。

“小画家”按钮：这个按钮可以让您调出图画程序对图像进行编辑或修改。

“GIF”按钮：点击这个按钮可以将您当前的图形文件储存成一个同名的 GIF 格式的图像文件。

“BMP”按钮：点击这个按钮可以将您当前的图形文件储存成一个同名的 BMP 格式的图像文件。

“JPG”按钮：点击这个按钮可以将您当前的图形文件储存成一个同名的 JPG 格式的图像文件。

“图像品质”栏：在这个栏目中您可以输入

一个 0~100 之间的数值,这个数值表示的是以当前显示的图像为 100% 标准的图像质量指数。您可以通过调节这个图像质量指数、然后将图像文件储存成某个格式来减少图像文件的大小,有效的达到“图像减肥”的目的。但是一般来说也不宜将图像质量调节得太低,因为这样会使得您的图像文件变的相当模糊且质量低下,难以满足浏览的要求,我们通常将图像质量指数调节到 80~90 之间再进行储存,就可以减少图像文件的大小但不会严重影响图像质量了。

“文件信息”栏:在这个栏目中您可以查看到图像文件的长度、宽度(也就是高度)和颜色位数,通常 SPE 是这样表示文件信息的:“图像的长度×图像的宽度×图像的颜色位数”。这些参数和文件的大小直接有关,通常这些参数的数值越大,图像文件也就越大。

“进度显示”栏:在这里显示的是各种操作的进度情况,包括载入操作、格式转换操作等等。

“驱动器选择”栏:在这里您可以选择存放图像文件的驱动器。

“文件夹选择”栏:在这里您可以选择存放图像文件的文件夹。

“文件选择”栏:在这里您可以选择您要打开的图像文件。

“选择全部”按钮:使用这个按钮您可以将当前文件夹(不包括子文件夹)中的所有图像文件都选择出来,然后可以一次性的进行格式转换或降低图像质量指数等操作,实现操作的批处理,提高操作效率。

“图像浏览”窗口:这个窗口中您可以浏览到您选定的图像文件。双击图像文件的文件名或者双击浏览窗口中的图像都可以对图像进行放大浏览,但是这样可能会导致图像严重失真。

第六节 按键界面

许多玩家都是格斗游戏迷,娴熟的各种招

式和格斗技巧都是不在话下的。但是对于新上手的玩家来说,不但要记忆那些复杂得近乎《高等数学》的出招按键,而且要眼明手快的输入按键组合才能够使出一个招式来,岂不是很麻烦?现在 FPE 2000 提供了这个按键的记忆功能,您可以将一些按键的组合记录下来并给之指定一个热键,以后您只需使用这个热键就可以呼出您先前记录的按键组合来,这样玩起格斗游戏来是不是容易多了(如图 10)?

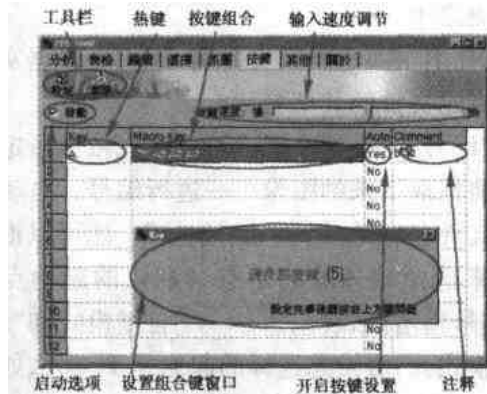


图 10

“设定”按钮:这个按钮的作用是用于对按键组合进行设置,您可以选择某个按键组合的栏目,然后点击这个按钮就会弹出一个提示您进行按键设置的窗口,您只需输入按键组合之后点击提示窗口右上角的关闭按钮就可以结束当前的设置。应该提醒您注意的是,在 FPE 2000 的按键组合设置功能中,一次最多只能记录九个按键的信息,所以对于一些特别长的按键组合则无法在这里进行记录。

“删除”按钮:这个按钮的作用是删除您当前选择的按键组合。

“启动”选项:这个选项的作用是让您设置是否使用按键组合的功能。如果关闭了这一功能,那么热键将不能呼出您原先设定的按键组合,这样主要是当您在应用程序之间进行切换的时候,可以避免因为键盘被重新定义了热键而出现一些意外情况。

您也可以利用 FPE 2000 的这个功能,在非游戏修改的领域来完成一些特殊的工作。比如说在进行文档编辑的时候,您可能会多次的使用到某几个词汇,如果频频的使用复制和粘贴

功能的话效率依然是不够高，那么您就可以将这些经常使用到的词汇定义到某几个热键上，以后在作编辑工作时只需简单的点击热键就可以将这些词汇输入到您的文档中了。

“按键速度”栏：这个栏目中有一个滑动条可以让您调节按键的输入速度，您可以根据您的计算机的实际情况来决定按键的输入速度。

“Key(热键)”栏：您可以在这个栏目中指定您使用的热键。通过双击您可以调出按键设置提示窗口进行设置；您也可以通过点击工具栏上的“设定”按钮进行设置。

“Macro Key(宏定义按键)”栏：在这个栏目中您可以定义按键组合，同样您可以通过双击或是点击工具栏上的“设定”按钮来调出设置提示窗口进行按键组合的设定。

“Auto(自动替换)”选项：如果您打开了这个选项，那么您在按下热键的时候 FPE 2000 将自动的将您预先设置的组合按键替换掉原来单一的热键输入。您可以通过双击这个选项来变革它的设置，选择有“YES(是)”和“NO(否)”。

“Comment(注释)”栏：您可以在这个栏目中给设定的按键组合添加一些简要的注释文字，比如招式的名称等。

第七节 其他界面

这个界面看起来似乎是无关紧要，但是 FPE 2000 的所有基本设置都将在这个页面中完成。我们来看看有那些详细设置吧(如图 11)。



图 11

“启动热键”选项：这个选项的作用是您

可以使用激活 FPE 2000 的热键，激活的热键可以在下面进行设置。

“暂停游戏”选项：这个选项的作用就是让您可以在游戏中激活 FPE 2000 并进行修改的过程当中，让游戏一直保持暂停的状态。一般来说我们都要打开这个选项，因为有些游戏在切换到其它应用程序的时候依然会保持运行的状态，这样我们就无法对一个相对静止的数值进行分析和修改了，甚至还有可能会造成游戏中的人物死亡或者游戏被“当”掉。

“特殊显示”选项：这个选项是在于一些特殊的模式下能够保证 FPE 2000 的正常显示，通常我们无须打开这个选项。

“Scan(搜索范围)”栏：这个栏目中指定的是 FPE 2000 对内存的搜索范围，一般来说我们都是使用默认的“AUTO(自动指定)”设置，您也可以自行另外指定“2GB”、“3GB”、“4GB”或“DOS/16 bit”的模式。

“按钮/页”按钮：这个按钮的作用是您对 FPE 2000 的主界面进行选择，是采用页面模式还是采用按钮模式，默认的是采用页面模式。

“暂存路径”栏：这个路径中指定的是 FPE 2000 所生成的临时文件的储存路径。如果您要多次进行低阶分析的话，那么应该将暂存路径设置在一个剩余空间比较充裕的驱动器中，因为低阶分析是会占用相当多的硬盘剩余空间来作为临时信息文件的存放空间。

“热键”栏：您可以在这个栏目中修改 FPE 2000 的呼出热键，默认的热键是小键盘的“*”键。

“写入热键”栏：您可以在这个栏目中修改 FPE 2000 的写入热键，默认的设置是小键盘的“+”键。

“更新热键”按钮：您上面两个栏目中重新设置了热键之后，必须点击这个按钮才能够将新设置的热键更新。

“进制转换”栏：在这个栏目中，您可以输入十进制或十六进制的数值并进行转换。在上面的栏目中输入一个十进制数值之后，只需点击“十六进位”按钮 FPE 2000 就会将换算的结果

显示在下面的空栏中；在下面的栏目中输入一个十六进制数值，只需点击“十进制”按钮 FPE 2000 就会将换算的结果显示在上面的栏目中。

使用这个进制转换功能，可以帮助您在进行搜索分析或直接编辑内存数值的时候作一些基本的运算；但是您要注意一个问题，在内存或文件的地址中存放的十六进制数值是采用“高位在后”的法则，也就是说十六进制数“1234”在内存或文件中的存放方式是“34 12”，这一点应该请您留意。

“记事本”按钮：这个按钮可以让您调出 Windows 附件中的记事本并对一些文本文件（如游戏的 INI 初始化信息文件）进行编辑。

“档案总管”按钮：这个按钮可以让您调出 Windows 的资源管理器对文件进行一些复制、移动、删除等基本操作。

“小画家”按钮：这个按钮可以让您调出 Windows 附件中的图画功能对位图文件进行编辑。

“计算机”按钮：这个按钮可以让您调出 Windows 附件中的计算器来进行一些基础或高级的运算，协助您对游戏进行修改。

“更新程序列表”按钮：这个按钮可以列出

或更新您当前操作系统中登记的应用程序或进程，您可以从中选择一个游戏的主程序作为分析修改的对象。

“程序列表”窗口：这个窗口中显示的就是当前操作系统中正在运行的应用程序或进程。如果您在列出某一个时刻的应用程序列表之后又关闭了某个程序，而由于 FPE 2000 中的显示没有自动更新的功能，所以一旦您选择了该程序的话就有可能造成 FPE 2000 被“当”掉。解决的方法很简单，在您指定要修改的应用程序之前，最好还是点击“更新”按钮进行更新显示，这样就不会出什么岔子了。

第八节 关于界面

最后的界面中显示的是 FPE 2000 的作者和一些简要的相关信息，此外还有作者的主页网址和电子邮箱地址，您愿意的话可以和作者交流一下游戏修改的心得哦！

怎么样，看完了上面的介绍之后是不是让您有些心动了，俗话说“心动不如行动”，赶快装上它试试，跟我一起来看看它的使用吧。

第三章 游戏修改

第一节 魔法门之 英雄无敌 II

如果要讲游戏世界里的众游戏分分类，排排队的话，那么来自法国的 UBI - SOFT(育碧)公司出品的《魔法门之英雄无敌 (Heroes of Magic and Might)》系列无疑是可以独树一帜的了，它那另辟蹊径的游戏风格始终吸引着众多的玩家，而且多次在世界的 Top 100 游戏排行榜上高踞榜首。

《魔法门之英雄无敌 (Heroes)》系列一共出过 4 套作品，分别是：《英雄无敌 I》，《英雄无敌 II 之忠诚的代价》、《英雄无敌 II 之延续的战争》

和《英雄无敌 III》，现在已经推出了一款新的《英雄无敌 III》的资料片了。其中《英雄无敌 I》是最初的作品，无论美工还是游戏套路上都处于较低的水平，而《英雄无敌 II》和《英雄无敌 III》却存在着不小的争论，三代许多地方采用的是 3D 造型，画面质量确实是相当优秀（当然得靠高级的硬件支持），但是因为这样载入游戏进度的速度就相对比较慢，对于硬件配置比较低的用户来说具备足够的耐心是必须的；游戏的 AI(人工智能)也要高于二代，但是也因为如此而使得玩家们普遍觉得游戏的难度过大，反而不如《英雄无敌 II》带给玩家们的乐趣大。而二代虽然采用的是 2D 造型，但是在游戏的美工上制作者花费了相当的心血，堪称 2D 画面制作的典范，