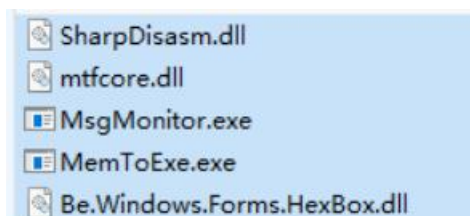


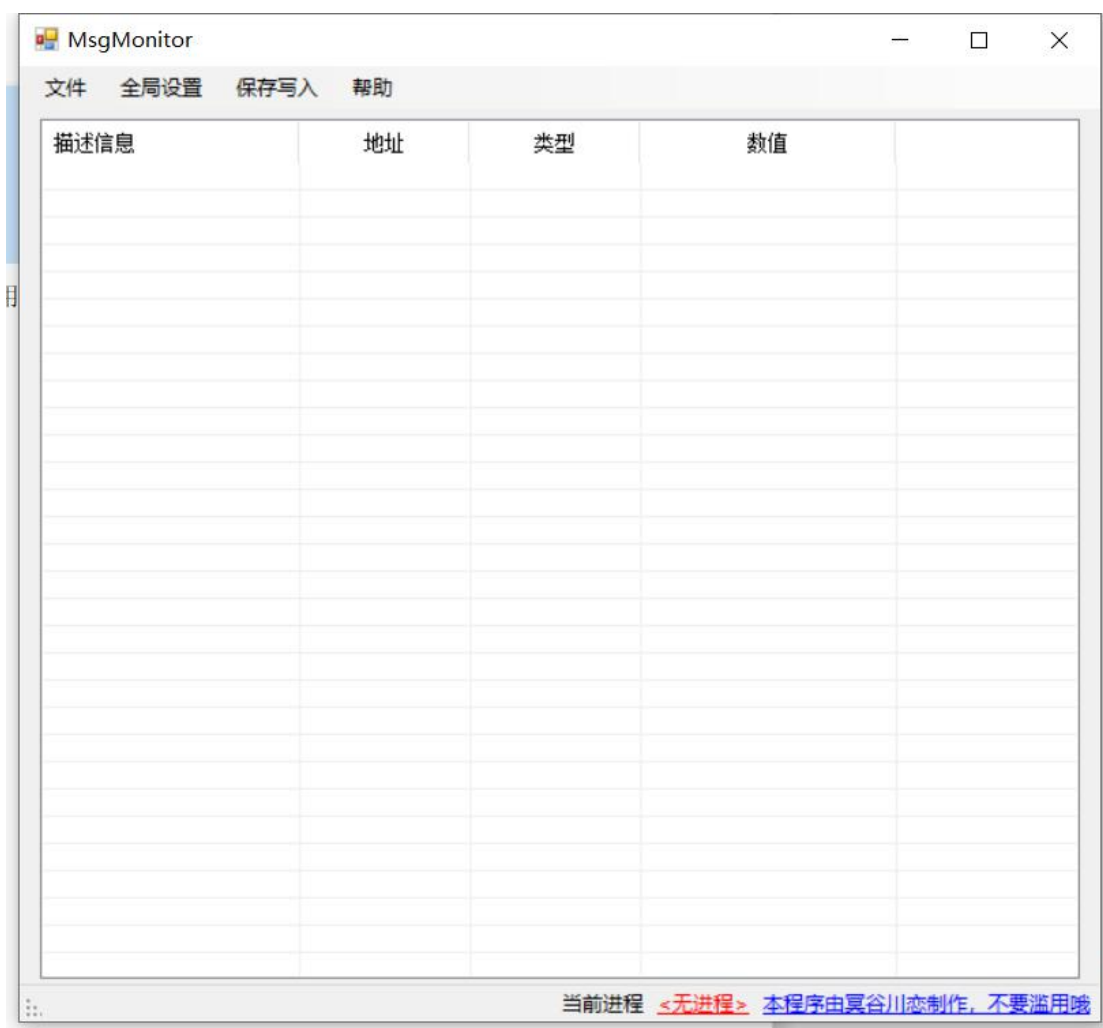
修改器终结者使用手册

修改器终结者本体共有 5 个文件



其中 MsgMonitor 是主程序，其他不用管，注意以下操作多半需要在游戏打开的情况下执行

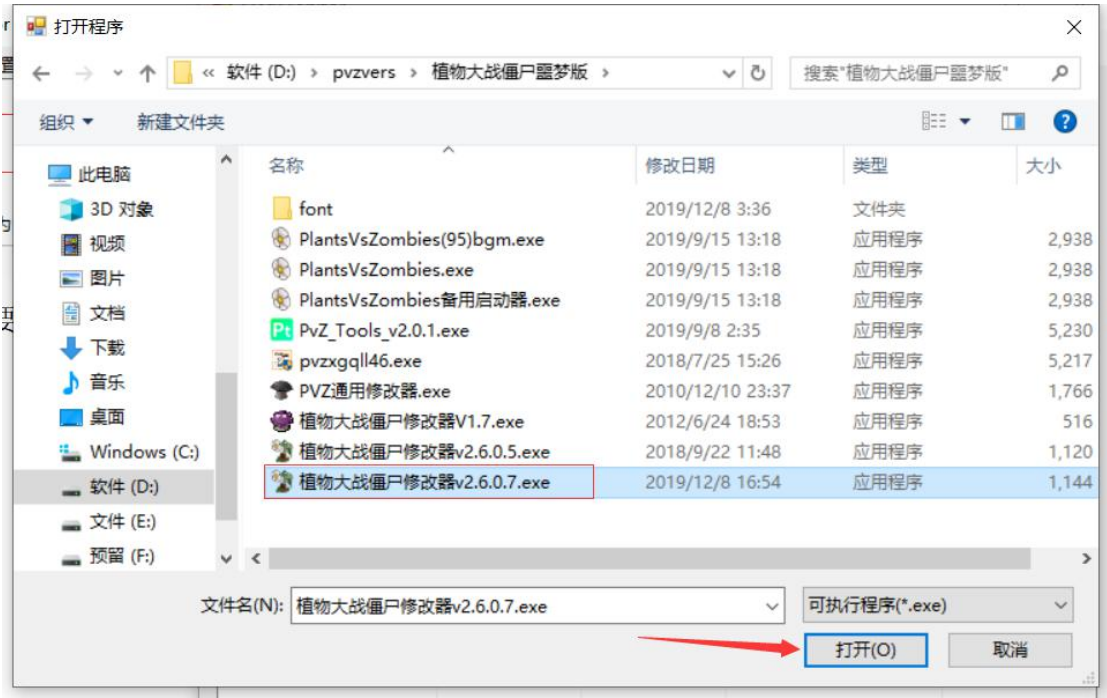
使用管理员身份打开 MsgMonitor，可以看到如下界面



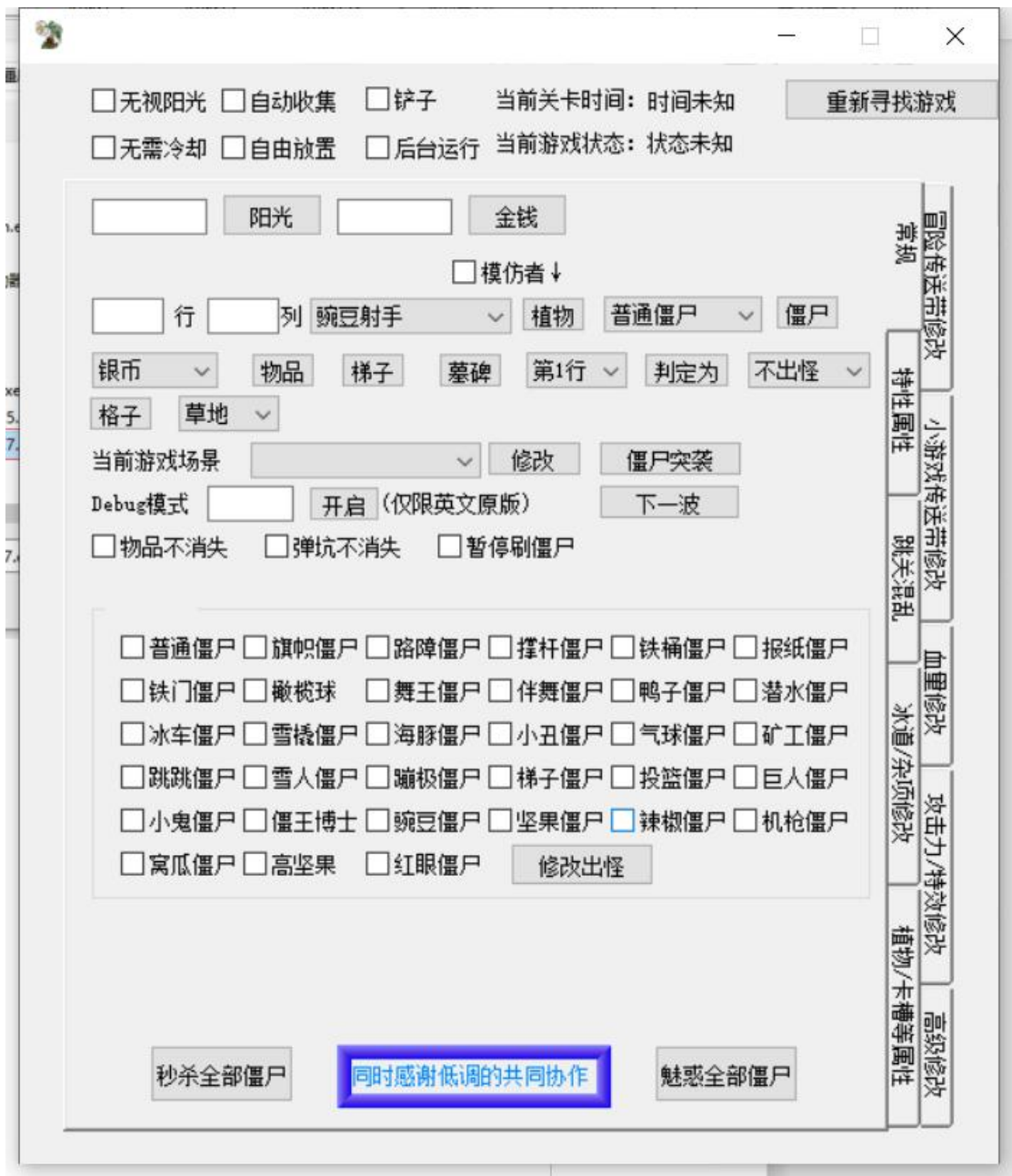
这里说到 2 种拦截修改器的方式，打开和附加



打开你想要拦截的修改器



可以看到修改器正常开启



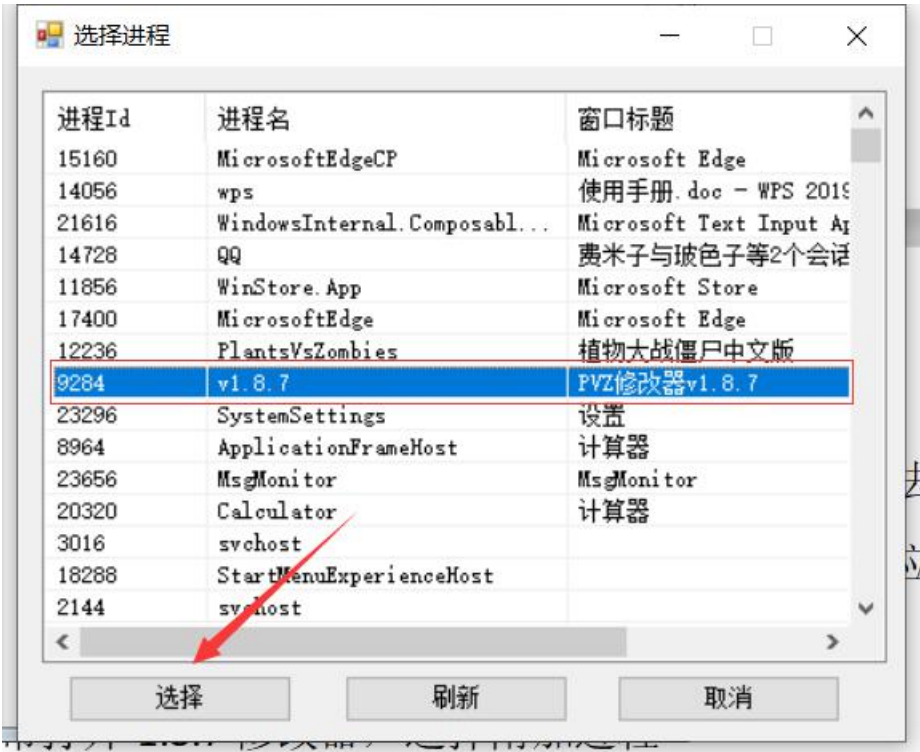
开启自动收集功能，即可发现项目多出了 3 项

描述信息	地址	类型	数值
<input type="checkbox"/> <无描述>	0x0040CB4B	整数	1452325867
<input type="checkbox"/> <无描述>	0x0040CB08	整数	1465
<input type="checkbox"/> <无描述>	0x0040CB0C	整数	-868226304

这就是自动收集功能修改的内存数据，已经被成功拦截

当然，如果对 1.8.7 修改器使用打开，则修改器无法正常启动，或者对于 46 修改器这种多进程式的修改器，应当采取第二种方式：附加进程

正常打开 1.8.7 修改器，选择附加进程



选择 1.8.7 修改器的进程，点击选择

此时使用 1.8.7 的无视阳光，也能被拦截到

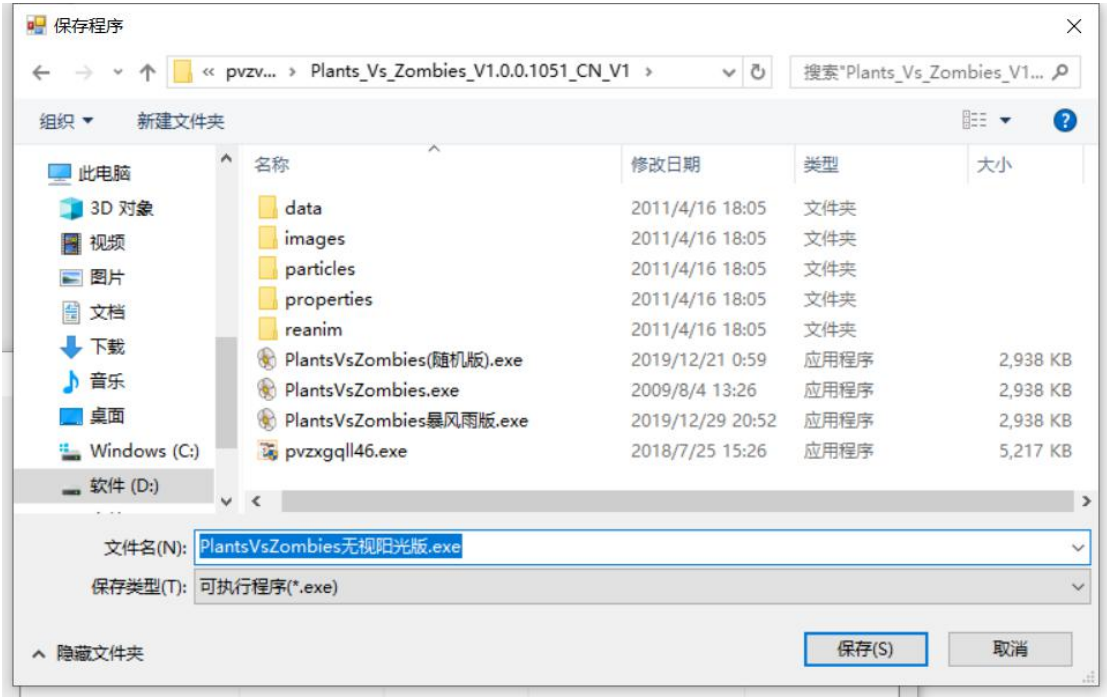
描述信息	地址	类型	数值
<input type="checkbox"/> <无描述>	0x0041BA72	字节	112
<input type="checkbox"/> <无描述>	0x0041BA74	字节	59
<input type="checkbox"/> <无描述>	0x0041BAC0	字节	145
<input type="checkbox"/> <无描述>	0x00427A92	字节	128
<input type="checkbox"/> <无描述>	0x00427DFD	字节	128
<input type="checkbox"/> <无描述>	0x0042487F	字节	235

就以这个无视阳光的功能为例，讲解保存的方法

选中所有你想保存的项目（常识：按住 **shift** 可以多项连选，按住 **ctrl** 可以多项单选），右键保存到可执行文件

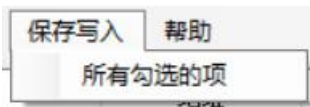


起名无视阳光版

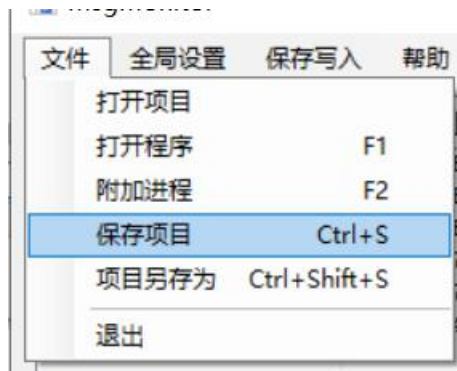


保存即可，你拥有了一个无视阳光的 **pvz** 改版

保存所有勾选的项功能相同，不过只会保存打上勾的项目



同时，还可以保存当前的列表项目，以便下次打开



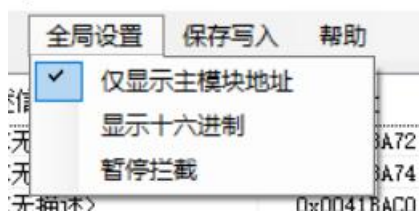
注意：如果此处的当前进程不正确



将无法执行保存功能，其他功能也会受限

点击这个标签，即可选择正确的进程

此外，并非所有拦截到的功能都可以保存，可以开启仅显示主模块地址，这样无法保存的项目就不会拦截

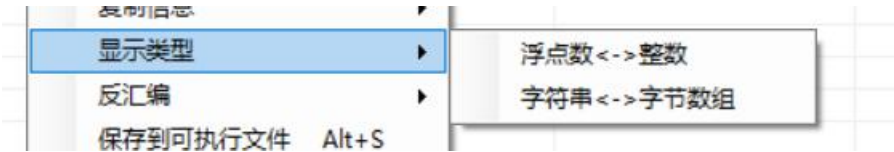


其他零碎功能：

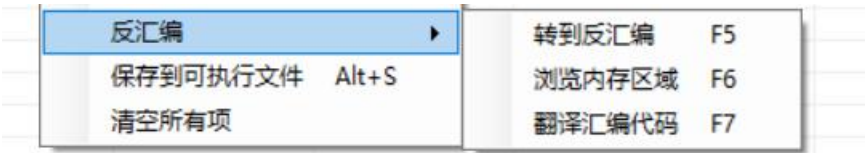
添加/删除/清空项目，不做解释

双击指定项目，可以修改项目的内容，注意本程序不对内存做任何修改操作，对列表项目的修改仅用于保存，不会在运行时对游戏进行修改

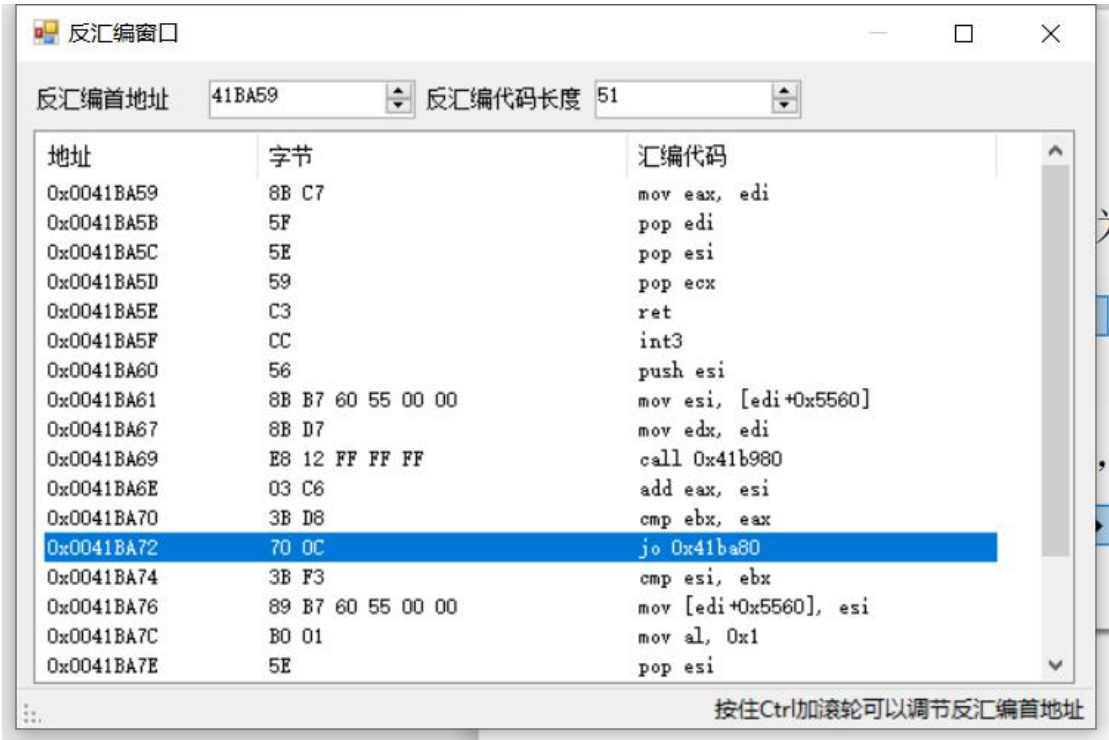
显示类型可以切换项目为等价的第二形式



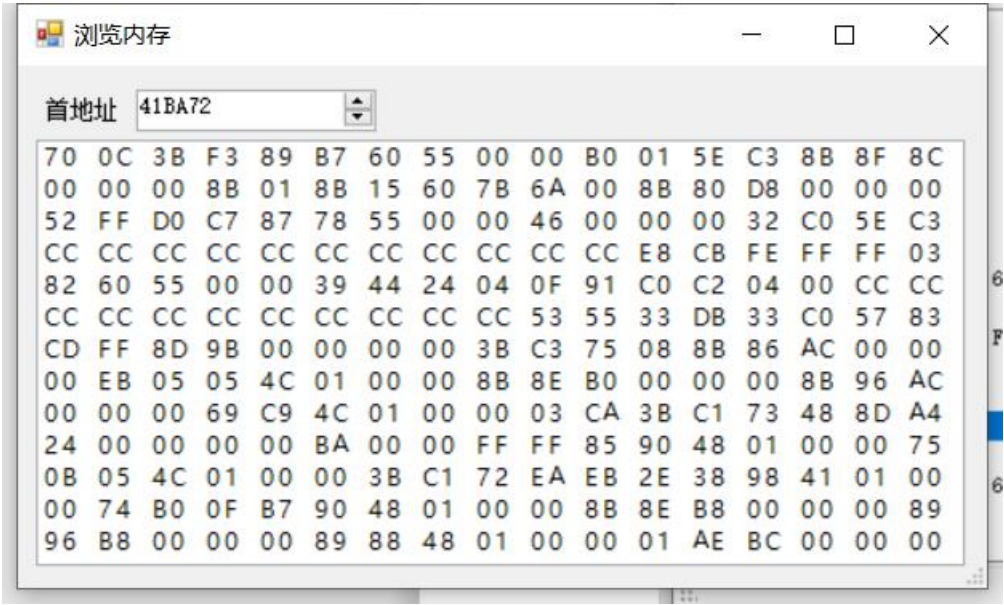
反汇编菜单有 3 个功能，这里逐一解释



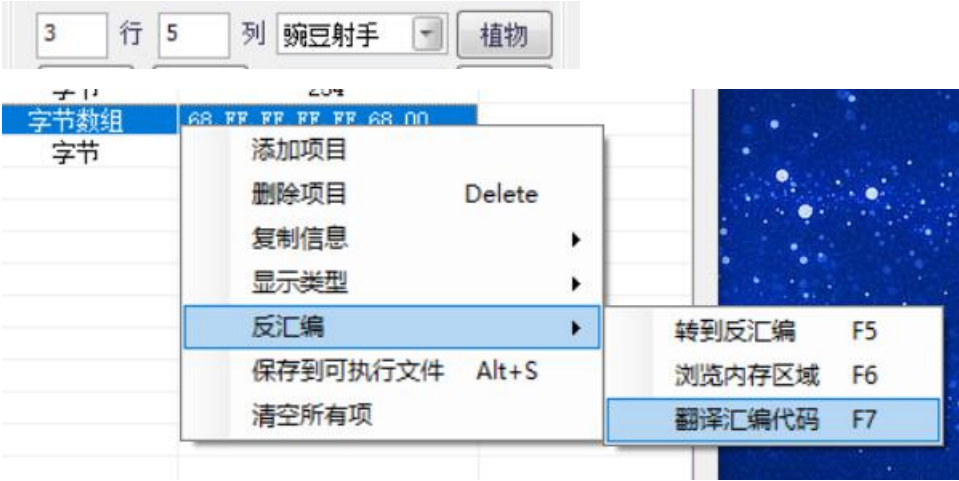
转到反汇编，可以实时读取游戏指定位置的汇编代码，不受项目数据的限制，此功能需要游戏开启状态



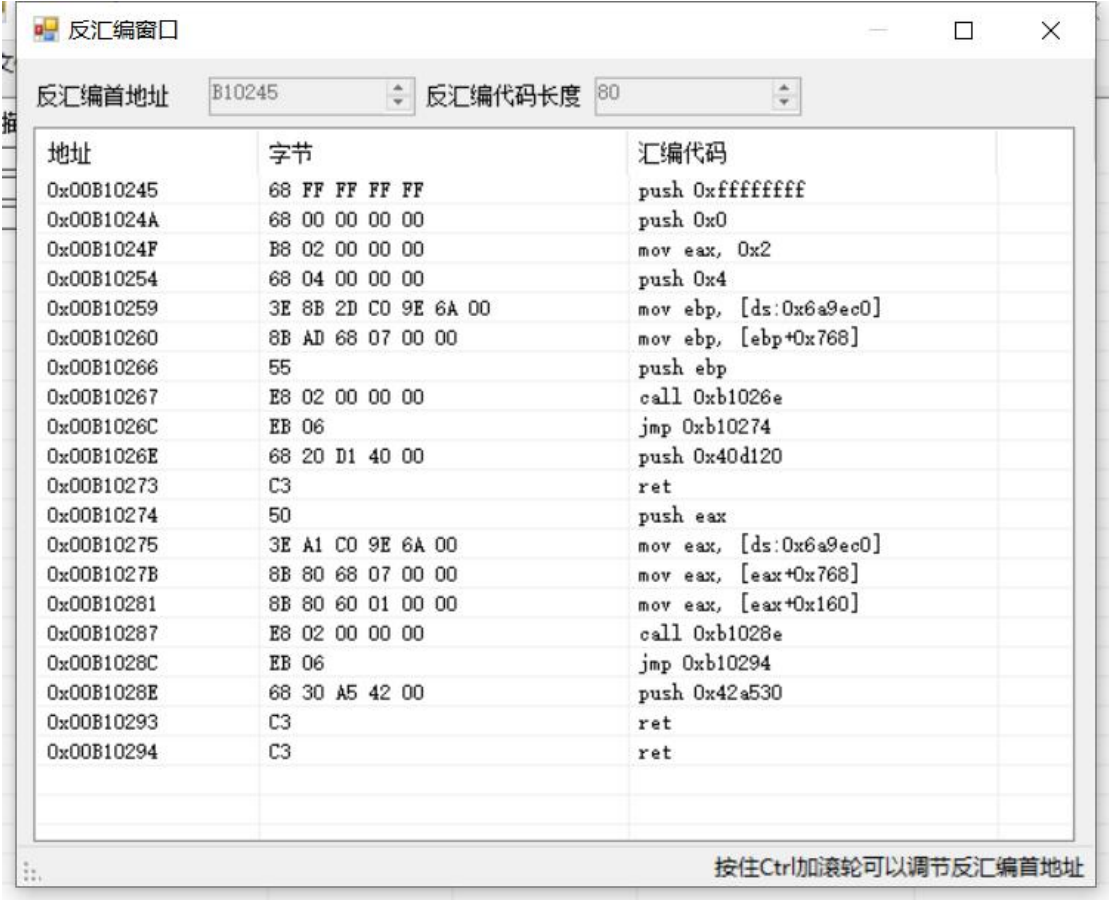
浏览内存区域，可以实时读取游戏指定位置的内存数据，此功能需要游戏开启状态



翻译汇编代码，在游戏关闭状态也可以使用，用于翻译拦截到的字节数组，如下例



此时得到的并非游戏当前此内存的汇编代码，而是项目字节集数据表示的汇编代码



以上就是修改器终结者的使用方法了，ps: ce 也是修改器，也可以拦截哦