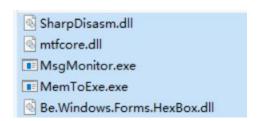
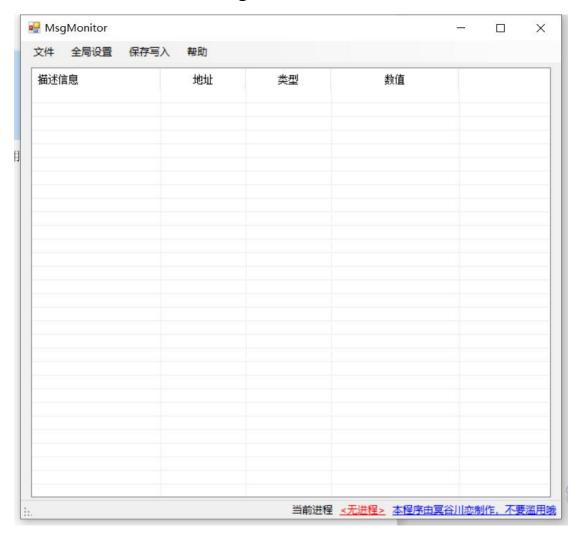
修改器终结者使用手册

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

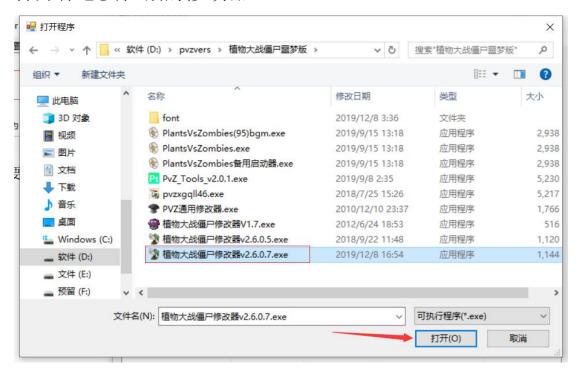
使用管理员身份打开 MsgMonitor,可以看到如下界面



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

| □ 无视阳光 □ 自动收集 □ 铲子 当前关卡时间: 时间未知 ■ 重新 |]找 | 於 |
|---|----------|--|
| □ 无需冷却 □ 自由放置 □ 后台运行 当前游戏状态:状态未知 | | |
| 四光模仿者 →行列 豌豆射手本銭模仿者 →植物普通僵尸●僅尸 | 瓣造 | VACTOR DISTRIBUTE |
| 银币 v 物品 梯子 墓碑 第1行 v 判定为 不出怪 v 格子 草地 v | 特性属性 | L |
| 当前游戏场景 | 開性 | MINVERS F. |
| Debug模式 开启(仅限英文原版) 下一波 □ 物品不消失 □ 弹坑不消失 □ 暂停刷僵尸 | 跳关混乱 | X4614 NINTER |
| □ 普通僵尸 □ 旗帜僵尸 □ 路障僵尸 □ 撑杆僵尸 □ 铁桶僵尸 □ 报纸僵尸 □ 铁门僵尸 □ 橄榄球 □ 舞王僵尸 □ 伴舞僵尸 □ 鸭子僵尸 □ 潜水僵尸 □ 冰车僵尸 □ 雪橇僵尸 □ 海豚僵尸 □ 小丑僵尸 □ 气球僵尸 □ 矿工僵尸 | 冰道/5 | 二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十 |
| □跳跳僵尸 □雪人僵尸 □蹦极僵尸 □梯子僵尸 □投篮僵尸 □巨人僵尸 □小鬼僵尸 □僵王博士 □豌豆僵尸 □坚果僵尸 □辣椒僵尸 □机枪僵尸 □窝瓜僵尸 □高坚果 □红眼僵尸 修改出怪 | 冰道/杂项修改 | X461XXEVIX |
| | 植物/ | XASIXX |
| 秒杀全部僵尸 同时感谢低调的共同协作 魅惑全部僵尸 | 植物/卡槽等属性 | VASIXETEL |

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 | |
|--------|------------|----|------------|--|
| □〈无描述〉 | 0x0040CB4B | 整数 | 1452325867 | |
| □〈无描述〉 | 0x0040CB08 | 整数 | 1465 | |
| □〈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

| < | | > | | | |
|-------|---------------------------|-----------------------|--|--|--|
| 2144 | svenost | | | | |
| 18288 | StartWenuExperienceHost | | | | |
| 3016 | sychost | | | | |
| 20320 | Calculator | 计算器 | | | |
| 23656 | MsgMonitor | MsgMonitor | | | |
| 8964 | ApplicationFrameHost | 计算器 | | | |
| 23296 | SystemSettings | 设置 | | | |
| 9284 | v1. 8. 7 | PVZ修改器v1.8.7 | | | |
| 12236 | PlantsVsZombies | 植物大战傷尸中文版 | | | |
| 17400 | MicrosoftEdge | Microsoft Edge | | | |
| 11856 | WinStore App | Microsoft Store | | | |
| 14728 | QQ | 费米子与玻色子等2个会记 | | | |
| 21616 | WindowsInternal.Composabl | | | | |
| 14056 | wps | 使用手册. doc - WPS 2019 | | | |
| 15160 | MicrosoftEdgeCP | EdgeCP Microsoft Edge | | | |
| 进程Id | 进程名 | 窗口标题 | | | |

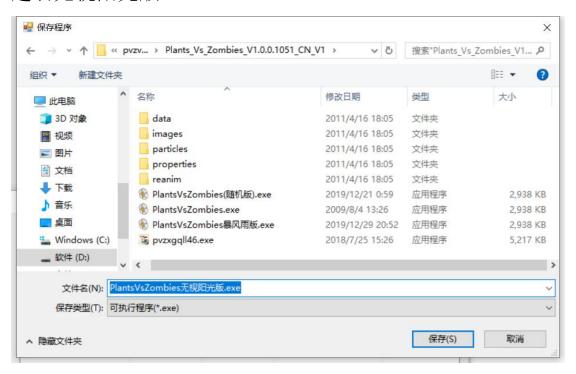
选择 1.8.7 修改器的进程,点击选择 此时使用 1.8.7 的无视阳光,也能被拦截到

| 描述信息 | 地址 | 类型 | 数值 |
|---------|------------|----|-----|
| □ 〈无描述〉 | 0x0041BA72 | 字节 | 112 |
| □〈无描述〉 | 0x0041BA74 | 字节 | 59 |
| □〈无描述〉 | 0x0041BAC0 | 字节 | 145 |
| □〈无描述〉 | 0x00427A92 | 字节 | 128 |
| □〈无描述〉 | 0x00427DFD | 字节 | 128 |
| □〈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



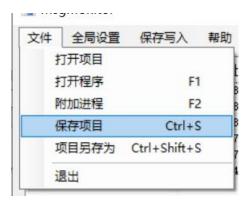
起名无视阳光版



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,还可以保存当然的列表项目,以便下次打开



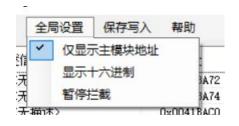
注意: 如果此处的当前进程不正确



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:

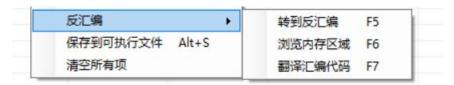
添加/删除/情空项目,不做解释

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



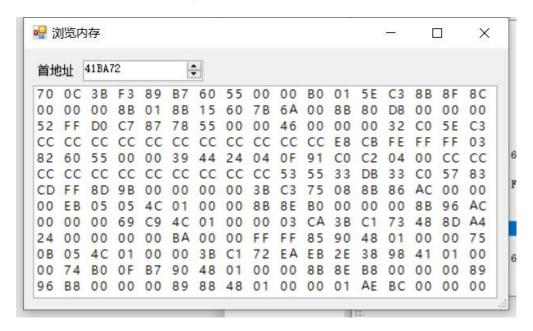
反汇编菜单有3个功能,这里逐一解释



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



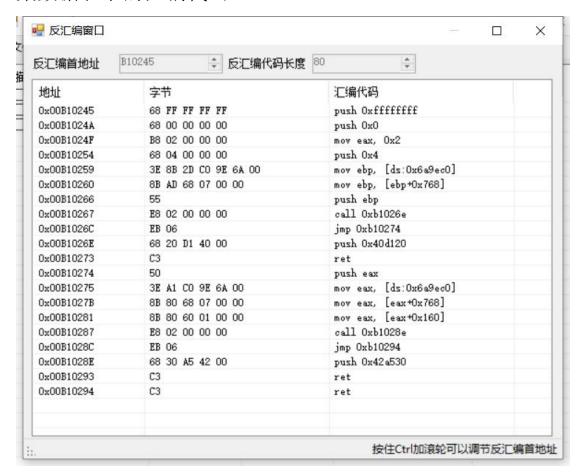
浏览内存区域,可以实时读取游戏指定位置的内存数据,此功能需要游戏开启状态



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